Gebärdensprachen als bewegte Bilder?

Eine Untersuchung zur Anwendbarkeit von Filmbeschreibungsbegriffen auf bildliche Diskursphänomene in Deutscher Gebärdensprache (DGS)

Dissertation
Zur Erlangung der Würde der Doktorin der Philosophie

Fachbereiche Sprache, Literatur, Medien I & II
Fakultät für Geisteswissenschaften
der Universität Hamburg

vorgelegt von

Anke Müller

aus Stuttgart

Hamburg 2018

Hauptgutachterin: Prof. Dr. Renate Fischer
Zweitgutachter: Prof. Dr. Knut Hickethier

Datum der Disputation: 11.12.2015

Angenommen von der Fakultät für Geisteswissenschaften der Universität Hamburg
am: 13.01.2016
Veröffentlicht mit Genehmigung der Fakultät für Geisteswissenschaften der Universität
Hamburg am: 23.04.2018

Danksagung

Ohne vielfältige Unterstützung wäre diese Arbeit nicht entstanden.
Ich möchte mich bei meiner Betreuerin und Erstgutachterin, Prof. Dr. Renate Fischer bedanken, für ihre stete Unterstützung und ihre Aufgeschlossenheit gegenüber einem solchen bidisziplinären Projekt. Die gleiche Aufgeschlossenheit fand ich bei meinem Zweitgutachter, Prof. Dr. Knut Hickethier.
Bedanken möchte ich mich auch bei Kolleginnen und Kollegen im Institut für Deutsche Gebärdensprache, insbesondere bei Simon Kollien für den Austausch über die gebärdensprachlichen Texte, bei Gabriele Langer und Reiner Konrad für ihre Textlektüre und Kommentare. Birgit Funke danke ich für das Korrekturlesen.

Mein Dank gilt gleichermaßen meinen Eltern, meinen Familien und meinem Freundeskreis, die mich alle in unterschiedlicher Weise unterstützten. Ganz besonders möchte ich Gunda Schröder danken.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung 1
1.1 Fragestellung der Arbeit 1
1.2 Die Idee der Filmähnlichkeit von Gebärdensprachen 3
1.3 Auf dem Weg zu einer ‚Filmanalyse der Gebärdensprache' 5
1.4 Ergebnisse und Aufbau der Arbeit 8

2 Linguistische Beschreibung des Gegenstandsbereichs 13
2.1 Ausgangspunkt: Bildhaft zeigende Diskursphänomene in Gebärdensprachen 14
2.1.1 Staging und Modeling 14
2.1.2 Real-Space-Blends 18
2.1.3 Das System der Transfers 23
2.2 Linguistische Darstellung der hochikonischen Strukturen 26
2.2.1 Constructed Action (CA) 26
2.2.2 Reine und parallelisierte CA 30
2.2.3 Lautmalerische Mundgestik 34
2.2.4 Klassifikatorkonstruktionen (CC) 36
2.3 Zusammenfassung 44

3 Forschungsüberblick 49
3.1 Filmvergleich als Methode 50
3.1.1 Literatur- und Kulturwissenschaft: „Kinematografische Poetologie" 51
3.1.2 Sprachwissenschaft 52
3.2 Zusammenstellung: Analogien zwischen Gebärdensprache und Film 57
3.2.1 Einstellungsgrößen 57
3.2.2 Kamera und Kamerabewegung 74
3.2.3 Kamerastandpunkt und Perspektive im Wechsel von Einstellungen 78
3.2.4 Einstellung, Einstellungssequenzen und -verbindungen 82
3.2.5 Einzelne Phänomene 90
3.3 Zusammenfassung und Konsequenzen für die Untersuchung 91

4 Untersuchungsmaterial und Aufbereitung der Daten 95
4.1 Untersuchungsmaterial 95
4.1.1 Nacherzählung eines narrativen Animationsfilms 99
4.1.2 Bedeutungserklärungen und Schulerzählungen 106
4.2 Aufbereitung der Daten und Darstellung der Beispiele 109

5 Begriffsentwicklung und Analyse 115
5.1 Das gebärdensprachliche Ausgangsbild 115
5.1.1 Zum Bildbegriff 115
5.1.2 Die Konstitution des gebärdensprachlichen Bilds 121
5.1.2.1 Hochikonische Strukturen als figürliche Bildelemente 121
5.1.2.2 Hochikonische Strukturen im Diskurszusammenhang 125
5.1.2.3 Zur Rolle von Mundgestik und Blick 129
5.1.3 Zusammenfassung – Prinzipien der Untersuchung 131

5.2 Basisanalogie und grundlegende Beschreibungskonzepte 133
5.2.1 Analogiebeziehungen zwischen Film und gebärdetem Diskurs 134
5.2.2 Beschreibung von Filmbildern 141
5.2.2.1 Grundlagen und Quellen filmischer Beschreibungsbegriffe 141
5.2.2.2 Die Rolle der Kamera und ihr Bezug zur Zuschauerin/Adressatin 144
5.2.2.3 Bildraum und Architekturraum 147
5.2.2.4 Kadrage 149
5.2.2.5 Diegese 149
5.2.2.6 Szenengrundriss als analytisches Darstellungsmittel 152
5.2.3 Übertragung auf den gebärdensprachlichen Diskurs 153
5.2.3.1 Filmische Perspektive auf Gebärden: Architekturraum und Bildraum 155
5.2.3.2 Gebärdensprachliche Kadrage 157
5.2.4 Ausrichtung der Leinwand bei Filmbild und Gebärdenbild 159

6 Einstellungsgrößen 167
6.1 Einstellungsgrößen im Film 168
6.1.1 Funktion der Kategorie Einstellungsgröße 169
6.1.2 Technische und kognitive Aspekte der Definition von Einstellungsgröße 169
6.1.3 Einteilungen von Einstellungsgrößen 171

6.2 Übertragung der Definition von Einstellungsgrößen auf Gebärdensprache 178
6.2.1 Größendarstellungen im Vergleich zwischen Film und Gebärdensprache 180
6.2.2 Die Bedeutung des Rahmens 184

6.3 Einstellungsgrößen im gebärdensprachlichen Diskurs 187
6.3.1 Einstellungsgrößen bei Darstellungen von Personen 187
6.3.1.1 Einstellungsgröße Weit/Panorama 188
6.3.1.2 Einstellungsgröße Totale 188
6.3.1.3 Einstellungsgröße Halbtotale 193
6.3.1.4 Einstellungsgröße Amerikanische 197
6.3.1.5 Einstellungsgröße Halbnahe 200
6.3.1.6 Einstellungsgröße Nahe 202
6.3.1.7 Einstellungsgröße Groß 204
6.3.1.8 Einstellungsgröße Ganz-Groß 204
6.3.1.9 Einstellungsgröße Detail 204
6.3.2 Diskussion der Personendarstellung 205
6.3.2.1 Eine alternative Anwendung der Filmdefinition für Einstellungsgrößen 205
6.3.2.2 Gebärdensprache und Film im Vergleich 208
6.3.3 Einstellungsgrößen von Dingen und Landschaftselementen 212
6.3.4 Einstellungsgrößenwechsel in Sequenzen 217

6.4 Einstellungsgrößen im DGS-Diskurs: Vertiefung 221
6.4.1 Doppelprojektionen bei parallelisierten CA 222
6.4.2 Komplexe Fälle von Figurenkombinationen 230
6.4.3 Dynamische Gestaltungsfaktoren 235
6.4.4 Einbindung von Größendiskrepanzen 240
6.5 Zusammenfassung 246

7 Kamerabewegung 249
7.1 Der Begriff der Kamerabewegung im Film 249
7.2 Kamerabewegungen in Anwendung auf den gebärdeten Diskurs 253
7.2.1 Begleitfahrten 253
7.2.1.1 Reine CA und parallelisierte CA mit doppelter Repräsentation 253
7.2.1.2 Begleitfahrt bei CC 255
7.2.1.3 Begleitfahrt bei parallelisierter CA mit ergänzender Repräsentation 256
7.2.2 Passierfahrten 259
7.2.2.1 Deskriptorkonstruktionen als Passierfahrt 259
7.2.2.2 Deskriptorkonstruktionen als kontinuierlicher Wechsel von Sichtbarkeit 264
7.3 Positionierende Substitutorkonstruktionen – ein Fall von Kamerafahrt? 266
7.4 Zusammenfassung und Diskussion zur Kamerabewegung 269

8 Kameraperspektive 273
8.1 Der Begriff der Kameraperspektive im Film 273
8.2 Kameraperspektive in Anwendung auf den gebärdeten Diskurs 281
8.2.1 Horizontale Kameraperspektive (Seitenperspektive) 283
8.2.2 Höhenperspektiven 292
8.2.2.1 Höhenperspektive bei CC 292
8.2.2.2 Höhenperspektive bei CA 299
8.2.2.3 CA und CC im Zusammenspiel 311
8.2.3 Verkantete Kamera 317
8.3 Zusammenfassung zur Perspektive 320

9 Gebärdensprachen als bewegte Bilder? 323

Anhang
Bibliografie 333
Filmverzeichnis 342
Verzeichnis der Stimulus-Materialien 342
Verzeichnis der gebärdeten Materialien 343
Verzeichnis der Handformen 344

1 Einleitung

1.1 Fragestellung der Arbeit

Gebärdensprachen sind visuell-gestische natürliche Sprachen. Eine Besonderheit besteht darin, dass Gebärdensprachen auf der Ebene des Diskurses, d.h. in sprachlichen Äußerungen im kommunikativen Verwendungszusammenhang, Ausdrucksformen besitzen, die nicht oder nur partiell lexikalisiert und durch eine große Ikonizität gekennzeichnet sind. Es sind Ausdrucksformen, die etwas bedeuten, indem sie es bildlich zeigen und zur Ansicht bringen, hier und jetzt vor Augen stellen als Bilder-in-Bewegung, und nicht (oder nicht ausschließlich), indem sie bezeichnen. Es handelt sich bei diesen vorwiegend zeigenden Konstruktionen um Constructed Action (inklusive Constructed Dialogue) und Klassifikatorkonstruktionen.[1] „Zeigen" ist hier zu verstehen als Showing, Vorführen oder Zu-sehen-Geben, nicht als Pointing, deiktisches oder hinweisendes Zeigen.[2] Diese Ausdrucksformen widersetzen sich einer systemlinguistisch angepassten (und eo ipso am Modell von Lautsprachen als geschriebener Sprache orientierten) Beschreibung, wie bereits die Linguisten Ebbinghaus und Heßmann (1991) verbunden mit einem Appell einer Blickerweiterung bei der linguistischen Analyse von Gebärdensprachen feststellen. Gebärdensprachen wiesen eben die wesentliche Besonderheit „ikonischer Zeichen" auf in der für sie typischen „*Modellierung* von Vorgängen durch Handbewegungen im Gebärdenraum und der realkörperlichen *Inszenierung* menschlichen Verhaltens" (Ebbinghaus & Heßmann 1991: 55; Herv. im Orig.). Mit Inszenierung (wie im Schauspiel) und Modellierung (im Sinne einer animierten Darstellung mit modellhaften Formen)[3] sind vergleichsweise theorieneutral die beiden Größen Constructed Action und Klassifikatorkonstruktionen bezeichnet, um die es im Rahmen der vorliegenden Untersuchung geht. Cuxac fasst sie unter dem Oberbegriff der Structures de Grande Iconicité (engl.: Highly Iconic Structures)[4] zusammen, was ihre Gemeinsamkeit mit den lexikalisierten Gebärden, die Cuxac „signes standard" (Standardgebärden) nennt, betont und sie von diesen absetzt.

[1] In der Literatur sind auch andere Bezeichnungen gebräuchlich; siehe dazu im Detail Kap. 2 dieser Arbeit.

[2] Das Deutsche unterscheidet nicht zwischen dem vorführenden und dem hinweisenden Zeigen; für hinweisendes Zeigen verwende ich den Begriff Deixis, manchmal auch bezogen auf die für das hinweisende Zeigen benutzten sprachlichen Formen. Der häufigste Fall ist die Verwendung der Indexgebärde, oft abkürzend als Index bezeichnet.

[3] Die Bezeichnungen erinnern an Mandel (1977), dessen Ansatz der Beschreibung ikonischer Strukturen und Verfahren in Gebärdensprachen wissenschaftsgeschichtlich gesehen zu früh kam und zu seiner Zeit nicht die ihm gebührende Achtung erhielt.

[4] Cuxac entwickelt diesen Begriff vor allem in seiner Dissertation (Cuxac 2000a); zusammen mit Sallandre veröffentlichte er englischsprachige Zusammenfassungen, in denen der Begriff „highly iconic structures" terminologisch eingesetzt wird (vgl. die Übersicht in Sallandre & Cuxac 2002: 174) und so in weiteren Veröffentlichungen beibehalten wird (z.B. Cuxac & Sallandre 2007).

In Anlehnung an Cuxac werde ich als Sammelbezeichnung den Begriff hochikonische Strukturen verwenden.

Es kann nun beobachtet werden, dass in vielen dieser Arbeiten, die sich mit den hochikonischen Strukturen (jeweils in eigener Terminologie) beschäftigen, ein Vergleich mit Film oder filmischen Darstellungsformen gezogen wird. Dies geschieht mal am Rande in einer Nebenbemerkung, mal an zentraler Stelle, wenn es um die Beschreibung von gebärdensprachlichen Charakteristika geht. Immer wieder werden Analogien zum Film hergestellt: So wird insbesondere das Nach- und Miteinander von realkörperlicher Inszenierung und Modellierung durch die Hände mit dem Wechsel unterschiedlicher Einstellungsgrößen im Spektrum zwischen Nahaufnahme und Totale verglichen. Bereits Stokoe soll in einem Vortrag 1979 vor der amerikanischen Akademie der Wissenschaften – so die Quellenangabe bei Sacks, woraus dieses Zitat entnommen wurde – die essentielle Filmähnlichkeit gebärdeter Erzählungen angesprochen haben:

> In a signed language narrative is no longer linear and prosaic. Instead, the essence of sign language is to cut from a normal view to a close-up to a distant shot to a close-up again, and so on, even including flashback and flash-forward scenes, exactly as a movie editor works. (Sacks 1990: 90)

An einen „dauernden Wechsel verschiedener Kameraeinstellungen“ (Fischer & Kollien 2006: 105, ähnlich auch Papaspyrou et al. 2008: 190) oder den Wechsel zwischen verschiedenen Perspektiven, „die wie in einem Film mit schneller Schnittfolge aus dem Blickwinkel verschiedener Protagonisten eine Szenerie darstellen“ (Hansen 2007: 99) werden Linguisten am häufigsten erinnert bei der Beschreibung bildhafter Sequenzen aus dem gebärdensprachlichen Diskurs. Diese Zitate stehen beispielhaft für die Beobachtung, dass die hochikonischen Strukturen in Gebärdensprachen immer wieder verschiedenen LinguistInnen Anlass für einen Vergleich mit Film geboten haben. Hier, so mutet es an, scheint an vereinzelten Punkten eine globale Idee auf, nämlich dass bildhafte Diskursphänomene in Gebärdensprachen mit Filmbegriffen beschreibbar sein könnten, und zwar womöglich systematisch aufgrund der ihnen inhärenten Eigenschaft, ‚bewegte Bilder‘ zu zeigen, in denen Entitäten im zeitlichen Verlauf für eine gewisse Dauer zu sehen sind. Der Verbrauch von Zeit, der auch semantisch das Verstreichen von Zeit bedeutet, ist in der Bewegung erfahrbar – sei es die Bewegung der Dinge oder die der Wahrnehmung. Der Film wiederum ist par excellence eine Darstellungsform des Zeigens und Zu-sehen-Gebens. Er bildet nicht nicht nur den dreidimensionalen Raum und die darin befindlichen sich bewegenden und agierenden Elemente ab, sondern zeichnet auch die Dimension der Zeit, d.h. die Dauer, auf und gibt sie wieder.

Die auf dieser Beobachtung der Ähnlichkeit und darauf aufbauenden Hypothese fußende Frage, die zum Gegenstand dieser Arbeit gemacht wird, lautet:

> **Lassen sich hochikonische Strukturen als ‚gebärdensprachliche Bewegtbilder' im Diskurs mithilfe von Filmbegriffen beschreiben?**

Dabei ist dies keine Frage nach einem einfachen Ja oder Nein. Vielmehr geht es um die Exploration, wie eine solche Beschreibung mit Filmbegriffen aussehen kann, welche Grundannahmen hierfür erforderlich sind und wo und aus welchen Gründen ein solcher Beschreibungsversuch an seine Grenzen stößt. Für diese Untersuchung bedeutet dies, dass der Prozess der Begriffsübertragung sowohl konkret vorgeführt als auch reflektiert wird.

Aus der Exploration der Begriffsanwendung folgt aber auch, dass der Gegenstandsbereich durch die in deskriptiver Absicht angewendeten Filmbegriffe neu oder anders gesehen werden kann, und so ist damit eine zweite, damit einhergehende Fragestellung verbunden: Wie zeigen sich hochikonische Strukturen im Licht einer filmbegrifflichen Analyse und welche Einsichten in ihre Charakteristik ergeben sich womöglich daraus?

1.2 Die Idee der Filmähnlichkeit von Gebärdensprachen

Im Bereich der poetischen Sprache hat Bauman (2003 und 2007) die Idee, Filmbegriffe für die Beschreibung und Analyse gebärdensprachlicher Strukturen zu verwenden, verfolgt und an Beispielen aus der Amerikanischen Gebärdensprache (ASL) vorgeführt. In künstlerischen Produktionen von gehörlosen GebärdensprachkünstlerInnen lässt sich nämlich ein geradezu kinematografischer Stil von großer Kreativität und bemerkenswertem Einfallsreichtum beobachten (vgl. Bauman 2007). Begründen lässt sich die Übernahme von Begriffen aus einem sachfremden Bereich, wie der Film es für Sprache ist, insbesondere durch die Auffassungen der KünstlerInnen selbst, die unter dem Leitbegriff des „Visual Vernacular" (geprägt durch den Gebärdensprachpoeten Bernard Bragg) eine kinematographische Poetologie entworfen haben: Sie machen für ihre bildstarken Ausdrucksformen auf der Bühne bewusste Anleihen beim Inventar der Filmtechniken. Bei Veranstaltungen in Deutscher Gebärdensprache (DGS) ist Jürgen Endress dafür bekannt, einen filmhaften Ausdruck in der Bühnenperformance zu gestalten.[5] Aber auch poetische Aufführungen von Künstlern wie Clayton Valli, der die kinematografische Poetik nicht für sich in Anspruch nimmt, lassen sich, so Bauman (2007: 112-114), wie Filmsequenzen analysieren. Bauman ist kein Linguist, sondern Literaturwissenschaftler, und er analysiert poetische Sprache, nicht Alltagssprache, und

[5] Vgl. Endress & Vollhaber (2007).

so können seine Arbeiten nur bedingt als systematischer Versuch der Beschreibung von gebärdensprachlichem Diskurs mithilfe von Filmbegriffen verstanden werden. Dennoch ist sein Vorstoß unbedingt zu beachten: Der Begriff „visual vernacular“ für diese als filmhaft empfundene künstlerische Gebärdensprachverwendung bedeutet soviel wie „visuelle Umgangssprache“ – diese Formulierung weist darauf hin, dass die Ausdrucksmittel, die in der poetischen Sprachform besonders ausgeprägt sind, auf in der Gebärdensprache grundsätzlich angelegten Möglichkeiten beruhen. Bauman selbst geht soweit, strukturell filmhafte Eigenschaften von ASL zu vermuten:

> But given that ASL has inherent cinematic properties, one should also be able to analyze any ASL poem for its cinematic technique, an analysis that would ultimately lead to a type of viewer-response criticism for ASL poetry. (Ebd.: 112)

In der Gebärdensprachlinguistik hingegen haben die Feststellungen von Filmähnlichkeit keine Vertiefung oder systematische Erörterung erfahren. Es findet sich in keiner linguistischen Veröffentlichung ein systematischer Ansatz zum operationalen Ausbau von Filmbegriffen, der sich auf dieser Ähnlichkeit begründen ließe. Selbst Cuxac, der die Filmähnlichkeit der genannten Formen pointiert hervorhebt (2003), macht bei seiner Namensgebung für diese hochikonischen Formen keine Anleihen beim Film.

Dass es in linguistischen Arbeiten im Wesentlichen bei der Erwähnung von Filmähnlichkeiten geblieben ist, liegt sicherlich auch an der jüngeren wissenschaftsgeschichtlichen Entwicklung in den Sprachwissenschaften. Lange herrschte das strukturalistische Paradigma vor, welches Diskretheit, Arbitrarität und doppelte Gliederung zu den Definitionskriterien von Sprache erhob. Erst mit Stokoes phonologischer Analyse (1960) konnte die Amerikanische Gebärdensprache als ‚echte, natürliche Sprache‘ ausgewiesen werden und nicht als ein Inventar einzelner Bildzeichen. Mit dem so genannten *pictorial turn*, der auch in die Sprachwissenschaften Einzug gehalten hat,[6] sind Bildhaftigkeit und Gradualität von Sprache (auch der Lautsprachen; s. Liddell 2003) wieder mehr ins Blickfeld gerückt. Auch im Zuge der recht aktuellen Thematisierung des Verhältnisses von sprachlichen und gestischen Anteilen in Gebärdensprachen sind viele Forschungsarbeiten entstanden.

Die Idee einer augenscheinlichen Ähnlichkeit von filmischen und gebärdensprachlichen Ausdrucksmitteln ist jedoch in der an kognitiven Theorien orientierten Gebärdensprachlinguistik noch virulent. So schlagen McCleary und Viotti (2010) vor, die bildlich-gestischen Formen von Gebärdensprachen mit anderen visuell-bildlichen

[6] Vgl. zusammenfassend zu „cultural turns“ Bachmann-Medick (2009); wissenschaftsgeschichtlich speziell zur Gebärdensprachforschung Bergermann (2001) und Müller (2011).

Zeichensystemen zu vergleichen, um hier Anhaltspunkte für eine Integration gestischer Anteile in die Beschreibung gebärdensprachlicher Grammatik zu finden: „The idea is that, if there is a ‚grammar of cinema', such a grammar is a reasonable candidate for accounting for some of the regularity to be found in what appears to be gesture in SLs" (ebd.: 185). Neben Film erwähnen sie auch Theater, Puppenspiel und Fernsehen, doch belassen sie es bei diesem methodischen Vorschlag, ohne ihn im Rahmen ihres Aufsatzes in Ansätzen auszubuchstabieren. Als Linguisten bleiben sie der bewährten ‚Münze' sprachwissenschaftlicher Terminologie treu und untersuchen nicht, wie sich der Blick auf Gebärdensprache gestaltet, wenn sie tatsächlich durch die ‚Linse' einer filmanalytischen Terminologie betrachtet wird. Eine solche Untersuchung hat inhärent immer mit dem Vergleich zwischen Film und Gebärdensprache zu tun; und angesichts der immensen Unterschiede, die McCleary und Viotti (2010) bündig anführen,[7] stellt sich in der Tat die Frage als eine Herausforderung, ob eine konsistente und zugleich die Filmbedeutung möglichst bewahrende Anwendung von Filmbegriffen auf gebärdensprachlichen Diskurs überhaupt möglich ist.

Diese Idee, die einerseits in den Fachartikeln nicht so recht greifbar scheint, aber auch noch nicht aus dem Wahrnehmungshorizont einer Disziplin – der Gebärdensprachforschung – unbemerkt wieder verschwunden ist, die immer wieder aufscheint, aber nie so recht ausgearbeitet wurde, wird in dieser Arbeit konsequent verfolgt, umgesetzt und geprüft. Das beinhaltet zum einen, die Vorstellung dieser Idee herauszuarbeiten, die Filmbegriffe zu definieren und Kriterien für ihre Anwendung zu klären; sodann die Anwendung von Filmbegriffen an gebärdensprachlichen Diskursbeispielen auszuprobieren, zu testen und zu bewerten. Dabei sind die filmbeschreibenden Begriffe nicht selbsterklärend. Für eine präzise begriffliche Analyse müssen sie sehr genau in Hinblick auf gebärdensprachliche Formen bestimmt werden, damit diese Begriffe anwendbar und operationalisierbar sind. Sie müssen auch in ihrer filmtheoretischen Bedeutung ernst genommen und für den Rahmen einer linguistischen Verwendung geklärt werden.

1.3 Auf dem Weg zu einer ‚Filmanalyse der Gebärdensprache'

Eine Anwendung von Filmbegriffen zu testen heißt, eine *Filmanalyse* der im Diskurs verwendeten hochikonischen Strukturen vorzunehmen, und zwar nach den Grundbegriffen des Filmbildaufbaus. Ein Film kann auf verschiedenen Ebenen analysiert werden, je nachdem, welche Untersuchungsziele verfolgt werden. Eine basale, allen weitergehenden Analysezielen zugrunde liegende Untersuchung ist jedoch

[7] Vgl. Kap. 3 dieser Arbeit.

die, den Film zunächst einmal als Geschichte zu verstehen und die Ereignisstruktur zu rekonstruieren, auf die der Film sich bezieht, und sich dann zu fragen, wie dieses Verständnis zustande kommt. Daraus resultiert die Frage nach der Machart des Films: Wie sind die Filmbilder gestaltet und aufeinander abgestimmt? Welche Wirkung wird dadurch erzielt? Auf dieser vorgängigen Stufe der Analyse (Was zeigt der Film? Wie ist er gemacht?) finden die elementaren Beschreibungsbegriffe eine Anwendung, welche die Bildstruktur offenlegen. Je nach Fragestellung werden sequentielle Einheiten des Films weniger oder stärker detailliert beschrieben: Was ist zu sehen, was geschieht, wie ist es aufgenommen. Es ist eine Art Transkription der bewegten Bilder (= Einstellungen, engl. shots) in eine Beschreibungssprache, und die Filmtheorie hält Beschreibungskategorien vor, nach denen sich Film-Bilder formal einordnen lassen.[8] So wird der Bildausschnitt einer Szenerie sowie die Distanz zum Bildobjekt durch den Begriff der Einstellungsgröße charakterisierbar; die Ansicht durch den Begriff der Kameraperspektive; hinzu kommen dynamische Bildausschnitt- und Perspektivveränderungen, wie sie im Begriff der Kamerabewegungen gefasst werden, sodann weitere Elemente der Bildgestaltung wie Beleuchtung, Farbgebung, Ton. Neben den Parametern der Bildstruktur interessieren in der Filmbeschreibung die Strukturen der Filmbild- bzw. Einstellungsverbindungen, d.h. von Sequenzen (Montage und Übergänge). Dies sind die gestalterischen Grundkategorien, welche eine Beschreibung von Filmbildern ermöglichen und weitergehenden Interpretationen zugrunde liegen. Die meisten FilmwissenschaftlerInnen verwenden dabei die Bezeichnungen, die aus der Praxis der Filmproduktion stammen. Diese haben sich auch für die Analyse von Filmen eingebürgert und werden sogar gebraucht für Filme, die beispielsweise gar nicht mithilfe einer Kamera entstanden sind. Die gewohnten oder bekannten Bezeichnungen werden weiterverwendet, eben weil sie bekannt sind – ähnlich, wie in der Gebärdensprachlinguistik häufig die nicht mehr als sachlich zutreffend empfundene Bezeichnung „Klassifikatorkonstruktion“ weiterverwendet wird, weil sie sich zu einer gebräuchlichen Bezeichnung der unter ihr gefassten Strukturen entwickelt hat.

[8] In der Filmanalyse spricht man auch vom Filmprotokoll, das die Segmentierung und Beschreibung der Filmsequenzen wiedergibt. Der Filmwissenschaftler Hickethier (2007: 34f.) merkt an, dass ein Protokoll ein Hilfsmittel zur Analyse ist, d.h. dass in Zeiten, in denen der digitale Zugriff auf Filme gewährleistet und einfach ist, ein solches Protokoll nicht mehr so minutiös erstellt werden muss und sollte, wie vordem Usus war. Eine Filmanalyse erschöpft sich sicherlich nicht in einem solchen Protokoll, doch sind Fragen der Wirkweise je einzelner Filme nur mit Blick auf die tatsächlich verwendeten Mittel beantwortbar, und insofern ähnelt ein Filmprotokoll tatsächlich einer Transkription sprachlicher Äußerungen. Und ähnlich wie für die gebärdensprachliche Analyse gilt, dass ein Protokoll bzw. Transkript nicht den wiederholten Blick auf das Untersuchungsmaterial selbst ersetzen kann.

Filmanalyse der Gebärdensprache bedeutet, die zeigenden visuell-bildlichen Anteile des gebärdeten Diskurses – Constructed Action (CA) und Klassifikatorkonstruktionen (CC für Classifier Construction) – konsequent als visuell-bildlich anzusehen, d.h. als „bewegte Bilder" zu analysieren. Das heißt also, die Vorkommen von CA und CC in einem Diskursabschnitt wie einen Film zu betrachten, nach handlungslogischen Abschnitten zu segmentieren (was wird in welcher Abfolge gezeigt) und die Formen der Bildstruktur festzuhalten (wie wird gezeigt). Auch wenn die eigentliche Analyse nur Teilsegmenten eines Diskursabschnittes gilt, ist der gesamte Kontext des Diskursabschnittes zu berücksichtigen, weil es sonst in der Regel zu Unklarheiten bezüglich der Referenz kommt (wovon oder von wem wird gezeigt, wie er/sie/es sich verhält). Das heißt, in einer Filmanalyse eines gebärdensprachlichen Diskurses spielen auch die Informationen aus den nicht eigentlich als filmähnlich angesehenen sprachlichen Mitteln eine Rolle – wie Deixis (Zeigegebärden) und Lexeme.

Um die Hypothese zu testen, dass hochikonische Strukturen wie Film beschreibbar sind, untersuche ich ein kleines Korpus von monologischen Diskursabschnitten in Deutscher Gebärdensprache aus unterschiedlichen Textsorten.[9] Dabei werden die Voraussetzungen und Möglichkeiten erkundet, wie die Grundbegriffe insbesondere der formalseitigen Beschreibung anwendbar sind. Sie stellen die Grundlage und Voraussetzungen für alle weitergehenden Analysen dar. Lässt sich an einer Einzelsprache – in diesem Fall DGS – zeigen, dass bzw. wie Filmbegriffe anwendbar sind, können diese Begriffe auch für die Beschreibung filmhafter Strukturen anderer Gebärdensprachen verwendet werden.

Das gebärdensprachliche Material hat in dieser Untersuchung eine doppelte Funktion: Einerseits liefert es die ‚Gesteinsproben', also die Diversität natürlichsprachigen Materials, an denen die Anwendbarkeit geprüft wird; zum anderen kristallisiert sich im Laufe der Untersuchung ein neuer Blickwinkel heraus: Der einer reflektiert und systematisch vorgenommenen Begriffsanwendung inhärente Vergleich zwischen Gebärdensprache und Film zeigt das Material als genuin gebärdensprachlich in einem neuen Licht. Der Schwerpunkt bei diesem Blickwinkel liegt bei den spezifisch gebärdensprachlichen Eigenschaften, wie sie vor dem Hintergrund einer filmbegrifflichen Analyse herausgearbeitet werden können. Diese Frage muss spezifisch formuliert werden, mit Bezug auf die Gebärdensprache der untersuchten Diskursstücke, DGS, genaugenommen sogar mit Bezug auf das spezifische Material.[10] Hebt die Frage

[9] Vgl. Kap. 4 dieser Arbeit.

[10] Interessanterweise kommt hier auch das Phänomen Stil zum Tragen – so kann eine DGS-Erzählung einen anderen ‚filmhaften' Stil aufweisen als eine andere. Das entspricht einer Frage in den Filmwissenschaften selbst: Filme weisen unterschiedliche Stile auf (z.B. der Kameraführung, der Montage, der Raumnutzung etc.).

nach der Anwendbarkeit von Filmbegriffen vor allem auf die Gemeinsamkeiten von Film und Gebärdensprache ab, so stellt der vergleichende Blick auf Gebärdensprache scharf und konturiert die Unterschiede im Rahmen des Gemeinsamen bzw. Ähnlichen.

1.4 Ergebnisse und Aufbau der Arbeit

Die Anwendung filmischer Beschreibungsbegriffe ist möglich. Dies wird in der Arbeit anhand der Grundbegriffe gezeigt. Vorausgesetzt ist eine klare Definition und Begründung der Vergleichspunkte (Basisanalogie). Wird dieser Schritt unterlassen, drohen Missverständnisse und Inkonsequenzen. Denn die Anwendung der Begriffe ist nicht selbst-evident, im Gegenteil: unterschiedliche Auffassungen von Filmbegriffen ebenso wie unterschiedliche Ansätze bei der Festlegung einer Basisanalogie führen zu verschiedenen Lösungen. Ein Ergebnis dieser Arbeit ist die sorgfältige Inspektion und Reflexion dieser Problematik sowie die Bereitstellung eines Inventariums an Begriffen, welches transparent in Bezug auf die angedeuteten Schwierigkeiten ist. Das impliziert auch die Auszeichnung solcher Begriffe, die zwar logisch möglich, aber in ihrem Gehalt so auf bestimmte gebärdensprachliche Phänomene nicht zutreffend erscheinen. Dies kann insbesondere am Begriff der Kamerafahrt festgestellt werden (vgl. Kap. 7 dieser Arbeit).

Die hier erprobten Begriffe haben, und dies ist ein weiteres Ergebnis der Untersuchung, zum Teil eine große deskriptive Kraft, die zur genaueren Erfassung einiger gebärdensprachlicher Phänomene führen könnte. Dies wird in Teilbereichen in dieser Arbeit aufgezeigt, beispielsweise in Kapitel 6, in dem verschiedene Kategorien von Bildüberlagerungen (Doppel- und Mehrfachprojektionen) unterschieden werden, oder in Kapitel 8, in dem die Möglichkeiten rhetorisch eingesetzter perspektivischer Darstellung aufgewiesen werden.

Zum Aufbau der Arbeit

Für die Untersuchung der Anwendbarkeit von Filmbegriffen ist es wichtig, dass der gebärdensprachliche Gegenstandsbereich selbst geklärt ist, denn nur so ist eine definierte Zuordnung von gebärdensprachlicher Struktur und Filmbegriff möglich. Mit ihrer Eigenschaft des vorführenden Zeigens sind die hochikonischen Strukturen als Gegenstand ausgezeichnet und werden in **Kapitel 2** unter Berücksichtigung verschiedener kognitiv-linguistischer Ansätze dargestellt. Abhängig von Theorie und Begriffen ist der Gegenstandsbereich teilweise unterschiedlich zusammengesetzt. Zugleich mit der Darlegung, welche Auffassung der Untersuchung zugrunde gelegt

werden soll, erfolgt eine terminologische Klärung der in dieser Arbeit verwendeten Begriffe. Da im Rahmen des Literaturüberblicks eine Bandbreite an Arbeiten herangezogen wurde, die andere Termini verwenden, werden diese hier ebensfalls soweit erforderlich vorgestellt und eingeordnet.

Kapitel 3 gibt einen detaillierten Überblick über die Forschungsliteratur, in der Filmvergleiche angestellt oder erwähnt werden. Die nach verschiedenen Filmbegriffen vergleichend geordnete Sammlung bietet Belege für die Beobachtung, dass der Gedanke der Filmähnlichkeit von gebärdensprachlichen und filmischen Strukturen ein Topos sein könnte, und zeigt auf, welchen unterschiedlichen Zwecken ein Filmvergleich dienen kann. In den sich unterscheidenden Auffassungen von Filmanalogien deutet sich bereits die Problematik einer systematischen Übertragung von Begriffen an, wenn die Vergleichsbasis nicht geklärt ist.

Eine wesentliche Voraussetzung für die Stichhaltigkeit einer Überprüfung ist authentisches Sprachdatenmaterial, das für die Untersuchungszwecke aufbereitet und kodiert ist. **Kapitel 4** stellt das verwendete Untersuchungsmaterial sowie das Vorgehen bei der Annotation vor. Dabei wird ein gebärdensprachlicher Text sehr ausführlich dargestellt, da aus ihm die meisten der in den Analysekapiteln herangezogenen Beispiele entstammen.

Kapitel 5 legt in der Erörterung von Vergleichsobjekten und der Vergleichsbasis die begrifflichen Voraussetzungen. Hierbei geht es um die Festlegung, was unter Rückgriff auf die Bestimmung des gebärdensprachlichen Gegenstandsbereichs (Kap. 2) als gebärdensprachliches Analogon zum Filmbild gilt und wie sich das von mir so genannte Gebärdenbild konstituiert. Der zweite wesentliche Punkt dieses Kapitels ist die Begründung der Vergleichsbasis. Für die Zuordnung von Filmelementen und gebärdensprachlichen Elementen werden operationalisierbare Kriterien geschaffen, um zu einer aussagekräftigen Beschreibung zu gelangen und die sich daran anschließende Entwicklung der gebärdensprachbezogenen Filmbegriffe transparent und nachvollziehbar zu machen. In einer Gegenüberstellung von linguistischer Beschreibung und filmbegrifflicher Beschreibung wird der analytische Unterschied verdeutlicht, der hier besteht; dabei werden notwendige Grundbegriffe der Filmtheorie eingeführt, die der Filmbildbeschreibung durch die Beschreibungsparameter der (Kamera-)Einstellung vorgeordnet sind.

Nachdem diese Voraussetzungen geklärt und als Ausgangsbasis für die Begriffsbildungen im engeren Sinne angenommen sind, werden in den **Kapiteln 6** bis **8** die beschreibenden Filmbegriffe dargestellt. Hierfür wird geklärt, was diese in film-

wissenschaftlicher Hinsicht jeweils bedeuten. Bei der anschließenden Übertragung auf Gebärdensprache werden die jeweiligen Anwendungskriterien erörtert und bestimmt. Auf diesen Arbeitsschritt folgt die Prüfung anhand der untersuchten Beispieltexte. Hier, in diesem impliziten Vergleich zwischen Film und Gebärdensprache, werden Unterschiede und die gebärdensprachliche Spezifik im Einzelnen erkennbar. Die Grenzen der Anwendbarkeit von Filmbegriffen werden ausgelotet und dargestellt, und es wird herausgearbeitet, welche Einsichten und Erkenntnisse über Aufbau und Funktionsweise der hochikonischen Strukturen mittels des filmischen Blicks zu gewinnen sind.

Der Schwerpunkt der Kapitel 6 bis 8 liegt auf den Beschreibungsparametern der Einstellung, und zwar sowohl konkret bezogen auf das einzelne linguistisch kodierte gebärdensprachliche Bild (d.h. die CA- und CC-Vorkommen), als auch theoretisch bezogen auf die jeweilige begriffliche Definition. Gleichzeitig dienen die Kapitel 6 bis 8 zu den Filmbeschreibungsparametern dazu, je einen besonderen Aspekt der Untersuchung zu diskutieren und zu veranschaulichen. **Kapitel 6** behandelt den Beschreibungsparameter der Einstellungsgröße. Hiermit ist im Wesentlichen die Erscheinungsgröße einer dargestellten Figur angesprochen und damit zielt dieser Parameter insbesondere auf die Größenunterschiede zwischen Constructed Action und Klassifikatorkonstruktionen ab. Außerdem wird im Kapitel 6 die Frage des Terminologietransfers und der Anwendung von Definitionen problematisiert.

Kapitel 7 behandelt den Parameter der Kamerabewegung. Diese ist erkennbar, wenn sich im Bild ein an sich still stehender Gegenstand bewegt, oder ein sich bewegender Gegenstand scheinbar auf der Stelle verbleibt. Diese Verschränkung von Figurenbewegung und Bewegung eines wahrnehmenden Subjekts lässt sich auch in gebärdensprachlichen Darstellungen finden und wird mit dem Begriff der Kamerabewegung untersucht. Kapitel 7 thematisiert außerdem die Evaluation der erfolgten Begriffsanwendung mit der Frage, ob diese, wo möglich, auch sinnvoll ist im Sinne der stimmigen Beschreibung gebärdensprachlicher Bildlichkeit.

Kapitel 8 behandelt den Parameter der Kameraperspektive, d.h. die Frage, in welchem Blickwinkel dargestellte Figuren erscheinen. Dabei wird insbesondere zwischen der horizontalen und der vertikalen Perspektive unterschieden. Es kann im Detail aufgezeigt werden, dass beide Formen im gebärdensprachlichen Diskurs sowohl bei Constructed Action als auch bei Klassifikatorkonstruktionen auftreten und auf der Darstellungsebene eine große Rolle spielen. In Kapitel 8 wird insbesondere ersichtlich, wie ertragreich ein präzise auf die Bilddeskription abgestimmter Begriff sein kann.

Mit den Parametern der Einstellungsgröße, Kamerabewegung und -perspektive sind grundlegende Einheiten der Filmbeschreibung im Fokus, von denen jede weitere filmische oder textliche Interpretation ausgehen muss, die Form-Funktionszusammenhänge untersucht.

Kapitel 9 resumiert die Untersuchung. Es gibt eine zusammenfassende Antwort auf die Frage der Arbeit, inwiefern sich hochikonische Strukturen mit Filmbegriffen beschreiben lassen, und bietet einen Ausblick auf Anschlussfragestellungen.

2 Linguistische Beschreibung des Gegenstandsbereichs

Das zweite Kapitel widmet sich der linguistischen Darstellung des sprachlichen Gegenstandbereichs, auf den in erster Linie die Filmbegriffe angewendet werden sollen: den hochikonischen Strukturen. Dieses Kapitel verfolgt dabei drei miteinander verbundene Ziele: die Darstellung der Grundbegriffe der für diese Arbeit herangezogenen kognitiv-linguistischen Ansätze, die Beschreibung des Gegenstandsbereichs mit dem Fokus auf der Frage, welche Auffassung im Detail der filmbegrifflichen Analyse zugrunde gelegt werden soll und drittens die Klärung der Terminologie sowohl, was meine eigene Untersuchung angeht, als auch vorbereitend für das dritte Kapitel, welches einen Überblick über die Forschungsliteratur gibt in Bezug auf die Frage, welche Vergleiche zwischen Film und gebärdensprachlichen Äußerungen gezogen werden.

Dabei geht es im Abschnitt 2.1 zunächst um die besondere Charakteristik dieser Strukturen, etwas zu zeigen bzw. anschaulich zur Darstellung zu bringen. Dabei soll kein historischer Überblick vermittelt werden; vielmehr geht es darum, die linguistischen Blickwinkel, die für diese Arbeit maßgeblich sind, einzubringen. Zentral berücksichtigt wird der die Ikonizität von Gebärdensprachen in den Fokus nehmende Ansatz von Cuxac und Sallandre, ebenso wie der kognitiv-linguistische Ansatz der Real-Space-Blends von Liddell sowie Dudis zur Beschreibung gestisch-bildhafter Anteile des gebärdensprachlichen Diskurses. Ich gehe im Wesentlichen von den Arbeiten zur DGS von Fischer und Kollien aus, die Pionierarbeit bei der Beschreibung und Einschätzung von Constructed Action sowie dem Zusammenwirken mit Klassifikatorkonstruktionen geleistet haben. Alle drei Ansätze beziehen sich mit ihrer jeweiligen Terminologie auf den gleichen Phänomenbereich, ohne dass jedoch Deckungsgleichheit besteht.

In Abschnitt 2.2 erfolgt die Gegenstandsdarstellung im Detail. Ausgehend von Fischer und Kollien werden die zuvor beschriebenen Ansätze vergleichend mit einbezogen bei der Klärung der Frage, welches die konstituierenden Merkmale der hochikonischen Strukturen sind. Ziel ist die Bestimmung des Gegenstandsbereichs für die Anwendung von Filmbegriffen. Im Rahmen dieser Argumentation wird auch die von mir schließlich im Einzelnen angenommene Terminologie begründet.

Im zusammenfassenden letzten Abschnitt 2.3 wird ein terminologischer Überblick gegeben, soweit das für die Belange des Kapitels 3 erforderlich ist.

2.1 Ausgangspunkt: Bildhaft zeigende Diskursphänomene in Gebärdensprachen

Dem Sprachgebrauch bei Fischer und Kollien (2006, 2009 und 2010) folgend verwende ich in dieser Arbeit die Begriffe **Constructed Action (CA)** und **Klassifikatorkonstruktionen** (**CC** von Classifier Construction). Um die gewissermaßen bewegtbildhaften Strukturen in ihrer Gemeinsamkeit ansprechen zu können, nenne ich CA und CC zusammenfassend **hochikonische Strukturen**, nach Cuxacs englischer Formulierung *Highly Iconic Structures*, französisch *Structures de Grande Iconicité*.[1]

Es gibt keine einheitliche Sichtweise zu diesem Phänomen, was die vielfältigen, bis heute andauernden Diskussionen innerhalb der Gebärdensprachlinguistik zeigt. Kleine Zusammenfassungen finden sich bei Lillo-Martin (2012) zu Redewiedergabe und Constructed Action; zu den so genannten Klassifikatorkonstruktionen hat insbesondere Schembri (2003) die Thematik erhellend zusammengefasst.

2.1.1 Staging und Modeling

In seinem Aufsatz „Iconic Devices in American Sign Language“ von 1977 hat Mandel, viele Einsichten der kognitiven Linguistik vorwegnehmend, in Bezug auf ikonische Darstellungen bzw. Repräsentationen in der Amerikanischen Gebärdensprache (ASL) zwei Typen von *Konstruktionen* ausgemacht, die sich durch die verwendeten Artikulatoren – die Hände im eingegrenzten Raum vor dem Gebärdenden einerseits, den gesamten Körper einschließlich des ihn unmittelbar umgebenden Raums andererseits – und den Referenzrahmen, Modell- vs. Lebensgröße, unterscheiden.[2]

Mandel bezeichnet diese Typen als *Staging* vs. *Modeling* (Mandel 1977: 78f.), ein Inszenieren in Realgröße gegenüber einer abbildenden Repräsentation („depiction“, ebd.: 64ff.) auf Modellebene vor dem Körper des Gebärdenden. Das Inszenieren wird durch die Begriffe „staging“ und „role-switching“ (z.B. ebd.: 79f.) bezeichnet. Das Modeling ist gekennzeichnet durch die Verwendung von „markers“ (z.B. ebd.: 78; insbes. 80ff.) – Mandels Bezeichnung für die Kategorie manueller Artikulation, die später unter anderem mit dem Begriff des Klassifikators verbunden wurde. Dabei kommen verschiedene Formen der Abbildung zum Tragen. Der Hauptfall ist die „substitutive depiction“: hier nimmt die artikulierende Hand die Form des Referenzobjekts an (vgl. ebd.: 97) und ist damit in gewisser Weise ein Abbild oder eine Art Modellfigur, lokalisierbar und beweglich in einem Raum und in Relation zu anderen

[1] Cuxac (2000a), Cuxac (2003), Sallandre & Cuxac (2002), Cuxac & Sallandre (2007).
[2] So definiert Mandel (1977: 78): „CONSTRUCTION is my term describing the building of a complex picture (a CONSTRUCT).“

(ebd.: 65; 82). Im Gegensatz hierzu steht der Fall der „virtual depiction“ (ebd.: 67f.).[3] Sie ist dadurch ausgezeichnet, dass die Bewegung der Hände dazu dient, das Bild von einem Referenten herzustellen. „Sketching“ ist das Skizzieren von Umrissen von Gegenständen, „where a trace is left by the motion“ (ebd.). „Stamping“ ist eine Form, in dem eine solche Spur von Formen wie durch ein- oder mehrfache Abdrücke hinterlassen wird (ebd.). So wird eine Box durch die stempelnde Abbildung ihrer vier Seiten mittels hochkant gestellter Flachhände dargestellt (vgl. ebd.: 69). Ein dritter Fall von Virtual Depiction ist das „measuring“, die Anzeige von Größenmaßen (ebd.).[4]

Mandel spricht bereits die Themen an, die zum Teil erst Jahre später unter linguistischem Blickwinkel in verschiedenen Gebärdensprachen genauer unter die Lupe genommen wurden; und insbesondere stellt er die ikonischen Eigenschaften dieser Constructions heraus.

Der Terminus, der für das Mandel’sche Staging am weitesten verbreitet war und ist, und der auch im außerfachlichen Gebrauch nachvollziehbar und sprechend ist, ist die „Rollenübernahme“ (engl: role taking) oder der „Rollenwechsel“ (engl. role shift). Diese beiden Begriffe dienen noch heute der intertheoretischen Verständigung;[5] eher didaktische Werke wie beispielsweise Baker und Cokely (1980) und Papaspyrou et al. (2008) verwenden sie terminologisch.

Die Darstellung von Kommunikationsverhalten anderer Leute, erfahrbar ins Hier und Jetzt der aktuellen Kommunikationssituation geholt durch die Konstruktion einer vorgestellten (und vom Adressaten mit vorzustellenden) Situation wurde im Rahmen der sich mit gesprochener Sprache beschäftigenden Konversationsanalyse im Gefolge von Tannen (1989) als *Constructed Dialogue* bezeichnet. Ausschlaggebend für die Wahl dieser Bezeichnung war die Einsicht, dass bei Redewiedergaben nicht von wörtlichen Zitaten die Rede sein kann, gleichsam als ließe man einen Videomitschnitt ablaufen, sondern dass die Darstellung durch den Erzähler, die Rahmung und emotionale Färbung wie Kommentare zur präsentierten Szene wirken.[6] Hier liegt eine gewisse Theatermetaphorik vor, weil Constructed Dialogue inszeniert, ins Hier und Jetzt geholt und wie Rollenspiel wirkt. Vom ‚lebendigen‘ Erzählen hin zum Schauspiel ist der

[3] Mandel (1977) zählt Formen von Virtual Depiction nicht zu den Markern (ebd.: 87f.), außer wenn sie am Ende der Formzeichnung als „mnemonic marker“ positioniert bleiben und dann einen Teil der Form substitutiv abbilden (ebd.: 85f.).
[4] Mandel (1977: 69) ist sich allerdings nicht sicher, wie und wo genau er diese Form der Abbildung einordnen soll.
[5] Vgl. z.B. Meurant (2008: 319f.), die ihrerseits konstatiert, dass der Terminus Role-Shift ein begrifflicher Ausgangspunkt für viele Ansätze ist, die im Anschluss ganz andere Termini propagieren.
[6] Siehe z.B. Günthner (2002).

Schritt nicht weit, leicht wird aus der erzählenden Person eine schauspielernde, während Requisite und Bühne imaginär von Erzählerin und Adressat ergänzt werden. [7]

Diese Vorstellung von Inszenierung lässt sich auch auf die vorführende Darstellung von szenisch situierten Handlungen übertragen, wie sie in Gebärdensprachen häufig vorkommt. Viele Einsichten Tannens zur gesprochenen Sprache konnte Metzger (1995) auch für inszenierte Formen ‚wiedergegebener Handlungen' in Gebärdensprachen beobachten und spezifizieren, so dass hierfür der umfassendere und auf Gebärdensprachen bezogene Begriff *Constructed Action* entstand.[8]

Einen Vorläufer hat diese Auffassung der Zusammengehörigkeit von Rede und Handlung auch in dem vielbeachteten Aufsatz von Clark und Gerrig (1990), die aufzeigen, dass „quotations" eben auch „demonstrations", Handlungs-Aufführungen sind. Zeigen ist, die Rezipienten etwas ‚selbst sehen zu lassen', anstatt es zu sagen (vgl. ebd.: 802).

Während die Begriffe Rollenübernahme und Rollenwechsel die Theatermetapher ausspielen und auch der Begriff Constructed Action in dieser Tradition steht, hat der Begriff Klassifikatorkonstruktion nur linguistische Konnotationen, wenngleich sachlich die Verbindung zum Puppenspiel durchaus gezogen wurde (z.B. Mandel 1977; Erlenkamp 2009: 21).[9]

Gute dreißig Jahre nach Mandel kann zusammenfassend gesagt werden: Charakteristisch für die hochikonischen Strukturen ist ihre Funktion, etwas *vor Augen zu führen* und *zur Anschauung zu bringen*. So ist „CA dadurch gekennzeichnet, dass Vorgänge, Aktionen oder Zustände eines Protagonisten durch die gebärdende Person inszeniert werden" (Fischer & Kollien 2006: 100) und „wird benutzt, wann immer etwas ‚anschaulich' gemacht wird" (ebd.: 101). Die Darstellungsfunktion (im Gegensatz zu Appell- und Ausdrucksfunktion) sei die Hauptfunktion der CA, welche „durch eine scheinbar unmittelbare Darstellung realisiert" wird (ebd.: 102). Auch Klassifikatorkonstruktionen haben zeigenden Charakter: „Mit Klassifikatorkonstruktionen kann

[7] Die Theatermetaphorik wird nach wie vor produktiv verwendet, siehe etwa den Aufsatz von Günthner (2009) mit dem sprechenden Titel „Eine Grammatik der Theatralität? Grammatische und prosodische Inszenierungsverfahren in Alltagserzählungen". Dieser Aufsatz ist erschienen in dem Sammelband von Buss et al. (2009), in welchem die Theatermetapher selbst zum Gegenstand reflektiver Wissenschaftsbetrachtung wird, wie am Titel zu sehen ist: „Theatralität des sprachlichen Handelns. Eine Metaphorik zwischen Linguistik und Kulturwissenschaften".

[8] Der inszenierende Einbezug von Gesten in gesprochener Sprache wird eher als Enactment bezeichnet; siehe zur Differenz von gebärdensprachlichen CA und gesprochensprachlichen Enactment die vergleichende Arbeit von Fischer & Kollien (2010: 509), die für eine begriffliche und sachliche Unterscheidung argumentieren.

[9] Mandel (1977: 57) spricht von „puppetry"; den Flug eines Flugzeugs, dargestellt mit der Y-Hand, verbindet Mandel mit einem „animated cartoon or puppet show" (ebd.: 66).

gezeigt werden, dass und wo sich etwas abspielt, aber nicht bzw. weniger das Wie. Die CA ermöglicht hier das Ausspielen oder zumindest Spezifizieren des Wie“ (ebd.: 102f.).

Als wegbereitend für diese Sichtweise zumindest im deutschsprachigen Raum können auch Ebbinghaus (1996) sowie Ebbinghaus und Heßmann (1991) gelten. Ebbinghaus (1996) greift in seiner Analyse einer Witzerzählung mehrfach zu Formulierungen, welche die Sichtbarkeit und Lebendigkeit einer Inszenierung durch Gebärdensprache hervorheben. Der dem „Betrachter vor Augen tretende offensichtliche szenische Gehalt“ eines solchen von „Impersonationen“ geprägten Abschnitts wird angeführt: „Es wird nicht nur berichtet, dass bestimmte Personen miteinander gesprochen haben und was sie gesagt haben, sondern man **sieht**, wie die Gesprächspartner einander zuwenden“ (Ebbinghaus 1996: 545, Herv. im Original). Da wird etwas „in erkennbarer Weise vor Augen geführt“ (ebd.: 545), und zur – reikonisierenden – Verwendung des Lexems MELKEN heißt es: „Die Erzählerin geht allerdings über diesen einfachen Akt der Bezeichnung hinaus, indem sie die Art und Weise des Vorgangs plastisch zur Anschauung bringt“ (ebd.: 548).

Über gebärdensprachliche Klassifikatoren heißt es bei Ebbinghaus und Heßmann (1991: 58), sie träten „im allgemeinen nicht als statische Elemente mit rein dinglich-referentieller Funktion auf. Ein Fahrzeug-Klassifikator wird vielmehr benutzt, um Fahrzeuge-in-Bewegung zu bezeichnen“. – In ihrer Beispielanalyse ist es ein Boot, in welchem der Erzähler eine aufregende Wildwasserfahrt erlebt hat, die er unter Verwendung des Flachhand-Klassifikators wiedergibt. Dabei heben Ebbinghaus und Heßmann hervor, wie die Erzählung verschiedene Momente der Fahrt behandelt, die durch dieselbe Handform dargestellt wird, auch wenn sie die von ihnen beobachtete ‚Abbildungsbeziehung‘ sehr vorsichtig formulieren.

> Dargestellt wird ein kontinuierliches Geschehen. (...) Die genannten Zeichen bilden *in ihrer Form* Phasen des kontinuierlichen Geschehens ab, die unterschiedliche Form der Zeichen spiegelt unmittelbar Unterschiede seiner Phasen wider. Die Abfolge von Zeichen rekonstruiert gleichsam gewisse sichtbare Aspekte des Geschehens. Der offensichtliche Zusammenhang der verschiedenen Zeichen ist über die Wahrnehmung des Betrachters vermittelt, der sie als Momentaufnahmen eines kontinuierlichen Geschehens identifiziert. (Ebbinghaus & Heßmann 1991: 59)

Hier wird der Moment des Vorführens von Handlung und Geschehen deutlich betont.

Im folgenden Abschnitt wird die kognitiv-linguistische Theorie der Mental Spaces in der Anwendung von Liddell in größerer Ausführlichkeit vorgestellt, da sie basale Begriffe für die Beschreibung bestimmter Aspekte innerhalb hochikonischer Strukturen bereitstellt.

2.1.2 Real-Space-Blends

Liddell findet in der kognitiv-linguistischen Theorie der Mental Spaces (Fauconnier 1994)[10] sowie in der daraus weiterentwickelten Blending-Theory (Fauconnier & Turner 2002) den geeigneten theoretischen Hintergrund für viele seiner Fragen, die ihn bei der Analyse insbesondere der Raumbezüge in der Grammatik von ASL beschäftigt haben. Fauconnier (1994) löste mit seinem kognitiven Ansatz zentrale Probleme der Referenzsemantik. Die um das Blending erweiterte Mental-Space-Theory ist eine Theorie über konzeptuelle Prozesse, die in der sprachlichen Kommunikation bei der interaktiven Herstellung von Bedeutung eine tragende Rolle spielen. Beim Verstehen konstruieren wir bestimmte, in der Äußerung angelegte Bezugsbereiche (Mental Spaces), die der Ein- und Zuordnung von in der Äußerung genannten Elementen dienen.[11] Ein solcher Bereich kann die Welt eines Gemäldes, die gegenwärtige Wirklichkeit, die Vergangenheit oder allgemein der Bezugsbereich irgendeines Ereignisses sein (Event-Space).[12] Die Konstruktion von entsprechenden Mental Spaces ermöglicht mühelos das Verständnis von Äußerungen, die widersprüchlich scheinen könnten. Der Beispielsatz „Auf dem Gemälde hat die Frau mit den blauen Augen grüne Augen.“[13] würde in einer referenzsemantischen Interpretation besagen, die Frau habe sowohl blaue als auch grüne Augen. Das ist aber ja nicht gemeint. Die Äußerung wird hingegen verstanden durch die Konstruktion einer Bild-Welt und einer Wirklichkeits-Welt mit je einem Element, der Frau mit den blauen Augen einerseits und der Frau mit den grünen Augen andererseits. Über die die Beziehung „ist ein gemaltes Abbild von“ sind sie als identische Gegenstücke, d.h. als „counterparts“ ausgewiesen. Die Äußerung thematisiert die Frau der Bild-Welt, aber auf sie referentiell zugegriffen wird mit dem Ausdruck „die Frau mit den blauen Augen“, d.h. indem die Frau der Wirklichkeits-Welt genannt wird, die eben aufgrund ihrer blauen Augen identifiziert werden kann. Es ist in der Alltagskommunika-

[10] Erstveröffentlichung 1985.
[11] Liddell (1998: 287): „Mental spaces are conceptual structures that people construct as they think and express their thoughts through language (Fauconnier 1994,1997). Everyday discourse involves the construction of mental spaces and mental space elements.“
[12] Vor allem Liddell (2003) verwendet diese Bezeichnung; Fauconnier (1994) nennt diesen Ausgangs-Bezugsspace „(Speaker’s) Reality“ (ebd.: 17).
[13] Fauconnier (1994:12) und weitere Erörterung in Kapitel 1 (ebd.). Mit diesem Satz bezieht sich Fauconnier auf einen berühmten Beispielsatz von Jackendoff (1975) „On belief contexts“: „In Len’s painting, the girl with blue eyes has green eyes.“ und entwickelt an ihm im ersten Kapitel die Grundidee.

tion ein gängiges, wohl kaum bewusstes Verfahren, auf ein Element eines Bereichs referentiell zuzugreifen, um eine Aussage über den Counterpart im anderen Bereich zu machen. Blending ist ein darauf aufbauender konzeptueller Mechanismus der Bedeutungserzeugung und liegt beispielsweise jeder Metapher zugrunde. Zwei Bezugsbereiche, „input spaces" genannt, die ein oder mehrere Counterparts enthalten, werden zu einem dritten Space, dem Blend, zusammengefügt. Hier entsteht zusätzlich eine eigene Struktur, die nach Belieben zusammengesetzt, vervollständigt und ausgebaut werden kann.[14]

Liddell greift die Mental Space Theorie auf, um deiktische und gestisch-bildliche Elemente des gebärdensprachlichen Diskurses zu beschreiben und zu erklären. Deiktisch ist jeder sprachliche Bezug auf Elemente der Sprechsituation, etwa den Zeitpunkt ‚jetzt' oder das Zeigen (Pointing) auf Personen oder Objekte. Gestische Aktivitäten innerhalb des sprachlichen Diskurses sind, für Liddell, das Spielen einer Rolle beziehungsweise Vorführen einer Handlung (also Constructed Action) oder die Verwendung der Hände zur Demonstration von Bewegungen oder relativen Lokationen von Objekten zueinander.[15] Letztere Funktion üben Klassifikatorkonstruktionen aus, von Liddell „depicting verbs" genannt. Sie sind, so Liddell (2003: 261), folglich partiell gestisch.[16]

Liddell (1995) führt zunächst einen neuen basalen Begriff ein, den so genannten Real Space. Dies stellt eine grundlegende Erweiterung der Ansätze von Fauconnier und Turner dar. Auf diese Weise verbindet er die Mental-Space-Theorie mit einer Deixis-Theorie, denn der Real Space ist die konzeptuelle Repräsentation des in der Gesprächssituation unmittelbaren Umgebungsraums, den Interaktanten von je ihrer Perspektive sinnlich zugänglich. Er ist definiert als „[a] person's here-and-now conceptualization of the immediate environment based on sensory input" (Liddell 2003: 367). Aufgrund dieser besonderen Qualität bezeichnet Liddell den Real Space als „grounded", und das impliziert, dass die Objekte oder Entitäten in der unmittelbaren Umgebung Elemente des Real Space sind. Dazu gehören auch der Gebärdende selbst, die Adressatin und anwesende Personen. Diese Elemente „have physical locations and can therefore have gestures directed toward them". (Liddell 1998: 290). So kann Liddell beispielsweise die Funktionsweise der so genannten Agreement-Verbs, von ihm Indicating Verbs

[14] Zusammengefasst nach Liddell (2003: 144f.).
[15] S. Liddell & Metzger (1998) für CA als gestisch; s. für CC als gestisch Liddell (2003), Kapitel 9.
[16] In der Benennung als spezifische Verben (Depicting *Verbs*) lässt sich Liddells Auffassung der partiell bildlich-gestischen, partiell sprachlich-kodifizierenden oder symbolischen Natur dieser Gebärdenkategorie ablesen.

genannt,[17] als ein Zeigen im Real Space erklären. Die Gebärde TELL (jemandem etwas sagen), gerichtet auf den Adressaten, bedeutet dann eben „tell you“ (Liddell & Metzger 1998: 662). Sobald aber auf etwas nicht im Hier und Jetzt Vorhandenes gezeigt werden soll, ist zum Verständnis die Verbindung zweier Mental Spaces in einem Blend erforderlich. Für das Verständnis von Constructed Action und Depicting Verbs gilt dies insbesondere.

Damit kommt die Blending-Theory ins Spiel mit der emergenten Struktur eines Blends aus zwei Inputs. Einer der Inputs ist der Real Space, der zweite derjenige Mental Space, der durch das jeweilige Themengebiet bestimmt wird; im allgemeinsten Sinne ein Event-Space. Ein besonderes, der gebärdenden Person immer zur Verfügung stehendes Element des Real Space ist der eigene Körper, der zur Artikulation gebärdensprachlicher Äußerungen eingesetzt wird. Ein **Real-Space-Blend** ist nun das Ergebnis der Identifizierung des Gebärdenden mit einem Counterpart aus dem Event-Space. Indem der Gebärdende einen Counterpart verkörpert, wird – als emergente Struktur – eine einfache Analogiebeziehung in Gang gesetzt: Alles das, was der Gebärdende mit seinem Gesicht und Oberkörper „tut“, „tut“ auch das zuvor sprachlich oder kontextuell zu bestimmende Counterpart-Element im Event-Space. Auf diese Art und Weise funktionieren Demonstrationen oder das Reinszenieren von Dialogen.

Einen solchen Real-Space-Blend nennt Liddell **Surrogate-Space**.[18] Charakteristisch für diesen ist, dass „the signer blends at least partially with some other entity or character“ (Liddell 2003: 367). Seine wesentliche Funktion ist „to provide a real-time partial demonstration of the event being described“ (Liddell 2003: 154). Die Elemente innerhalb eines Surrogate-Space nennt Liddell entsprechend **Surrogates** (ebd.: 152).

Um über Surrogates mit einer bestimmten Identifizierung mit einem Element des thematisierten Event-Spaces zu sprechen, führt Liddell eine sehr nützliche Schreibweise ein.[19] So wird ein Surrogate im Text mit einer Einklammerung durch zwei Senkrechtstriche kenntlich gemacht. Die Bezeichnung zwischen zwei Senkrechtstrichen bezieht sich immer auf ein Element des Real-Space-Blends, d.h. auf die Verbindung eines Artikulators oder einer Raumstelle (im näheren oder entfernteren, aber unmittelbar sinnlich zugänglichen Raum) mit einem Element aus dem Event-Space.[20] Wenn also ein Gebärdender mittels einer CA die Katze Garfield inszeniert, bezeichnet die Notation |Garfield| genau diesen Körper des Gebärdenden als Garfield-Surrogate im Real-Space-

[17] S. Liddell (2003), Kapitel 4.
[18] Liddell (2003) verwendet gleichbedeutend oft auch die Bezeichnung Surrogate-Blend.
[19] Ich werde diese Schreibweise in dieser Arbeit bei Bedarf gelegentlich verwenden.
[20] Liddell (2003: 365): „Enclosing a word in vertical brackets identifies an entity in a real space blend.“

Blend (vgl. Liddell 2003: 148).[21] So ein Element im Surrogate-Space kann nun sichtbar (visible) oder nicht sichtbar (invisible) sein. So zeigt der als |Garfield| sichtbare, rechts neben sich blickende Signer an, dass dort Garfields Mensch zu konstruieren ist, „a clear evidence for an invisible surrogate |Jon|" (ebd.: 152).[22] Der Adressat, so Liddell (2003: 155), „is not able to see everything in the scene because |Jon| is invisible". |Garfield| hingegen ist ein sichtbares Surrogate, und„|Garfield|'s actions are directly observable" (ebd.: 154).

Die Konzepte CA und Surrogate unterscheiden sich: CA ist ein in den sprachlichen Diskurs eingebettetes kommunikatives Verfahren (für Liddell: gestisch), ein Surrogate hingegen ist ein konzeptuelles Element in einem konzeptuellen Mental Space. Als ein solches wird es durch sprachliches und kommunikatives Verhalten evoziert, ist aber nicht selbst sprachlich. So signalisiert die Verwendung einer CA-Konstruktion den Aufbau eines Surrogate-Spaces, d.h. eines Blends aus einer Mischung aus einem Event-Space und dem Real Space. Der Gebärdende ist während einer CA ein Surrogate, aber nicht jedes Surrogate ist gleichzeitig ein CA-Charakter. Dies wird schon allein daran deutlich, dass es auch nicht sichtbare Surrogates gibt. Ferner gibt es weitere sprachliche Aktivitäten, die einen Surrogate-Space eröffnen oder nutzen, so etwa die Verwendung von Indicating Verbs.

Mit der Konstruktion eines Surrogate-Blends sowohl durch den Gebärdenden als auch nachvollziehend durch die Adressatin ist die ‚magische' Verbindung hergestellt zwischen gestischen Handlungen des Gebärdenden und den gemeinten Handlungen und Verhaltensweisen des jeweiligen Counterparts. Eine solcher Real-Space-Blend wird auch bei der Verwendung von Depicting Verbs für die Bedeutungskonstruktion aufgebaut. Dies ist der so genannte **Depicting Space**; er ist definiert als ein „topographical real-space blend separate from the signer" (Liddell 2003: 367). Die Elemente in einem Depicting Space (oder Depicting Blend) sind Depicted Entities; [23] für diese gilt die Konvention der Senkrechtstrich-Darstellung gleichfalls. Im Depicting Blend ist der Gebärdende nicht Teil des Blends, lediglich die Hände können als sprachliche Artikulatoren mit einem Counterpart identifiziert werden.

[21] Liddell führt seine Grundbegriffe anhand einer gebärdensprachlichen Nacherzählung eines Garfield-Comics ein. Auf diese bezieht er sich in seinen Publikationen mehrfach; besonders ausführlich in Liddell & Metzger (1998).

[22] Verstärkt wird diese Schlussfolgerung dadurch, dass gleichzeitig ein transitives Verb mit der Bedeutung „jemanden anschauen" gebärdet wird.

[23] Siehe Liddell (2003: 304). Liddell (2003) führt diesen Begriff nicht direkt ein, sondern umschreibt die Elemente von Depicting Spaces entsprechend. So spricht er beispielsweise von „the animal depicted on a fence" (ebd.: 281) oder von einem „depicted |fence|" (ebd.).

Liddell unterscheidet Surrogate-Space und Depicting Space als verschiedene Typen von Real-Space-Blends also nach der Art, wie der Körper sprachlich und gestisch als Element des ersten Input-Space, nämlich des Real Space eingesetzt wird.[24] Surrogate-Space und Depicting Space können im Wechsel, überlappend und gleichzeitig gebildet werden, in dem der Gebärdende in seiner Darstellung Constructed Action mit Depicting Verbs kombiniert. Liddell betont, dass es sich um zwei verschiedene Blends mit ein und demselben Event-Space als Input-Space handelt:

> In depicting blends, entities are also projected into a blended space, but become part of a topographical representation. Some of the instances of signing involving depicting blends also involve the creation of simultaneous surrogate blends, resulting in two visible representations of aspects of the event being described. (Ebd.: 316)

Während ein Depicting Space im Wesentlichen die Größe des Gebärdenraums hat, kann der Surrogate-Space viel größer sein: Ein Surrogate-Space, der neben den sichtbaren Elementen auch die konzipierten, nicht weiter sichtbaren Elemente enthält wie etwa einen |Verkaufsschalter| am Bahnhof, weit entfernt vom Ende der |Schlange|, wo der Gebärdende sich als Surrogate seines Vergangenheits-Ichs anstellt, ist damit von der Größe einer ganzen realen Szenerie gedacht und erstreckt sich je nach dem auch über die Adressatin hinweg hinter deren Rücken in die Ferne (vgl. Liddell 2003: 316).

Liddells Ansatz wurde breit rezipiert und in der Gebärdensprachforschung angenommen; insbesondere Dudis (2002, 2004a, 2007) hat diesen durch vertiefende Analysen ausgebaut. Später sind Liddells Ideen auch in der Gestenforschung und sogar in der Forschung zur gesprochenen Sprache (z.B. Ehmer 2011) angekommen. Liddells Ansatz ermöglicht es, sehr konkret über konzeptuelle Prozesse in der sprachlichen Kommunikation zu sprechen, die mit Sprache gestaltet werden, aber nicht an der Bedeutung einzelner Gebärden oder Wörter festgemacht werden können. Insbesondere die kohärente Identifizierung von artikulativen Elementen mit Diskursreferenten ist mit der Blending Theory nachvollziehbar und im Einzelnen analysierbar. Die Rede von ‚sichtbaren' und ‚nicht-sichtbaren' konzeptuellen Elementen hilft der klareren Zuordnung, was gezeigt, und wie es gezeigt wird.

Einzelne Aspekten des hier vorgestellten Ansatzes werden in Abschnitt 2.2 vertiefend aufgegriffen im Zusammenhang mit der Klärung des linguistischen Gegenstandsbereichs (Simultaneität von Blends; Depicting Verbs).

[24] Weitere Typen von Real-Space-Blends sind „token space" und „buoy (space)" (Liddell 2003: 365).

2.1.3 Das System der Transfers

Cuxac stellt in seinen Arbeiten zur Französischen Gebärdensprache (LSF) heraus, dass die Ikonizität im semiotischen System von Gebärdensprachen ein integraler Bestandteil ist. Einerseits gibt es das Standardlexikon, deren Gebärden („standard signs", Sallandre & Cuxac 2002: 173) zwar ikonisch motiviert sein mögen, die aber im Diskurs verwendet werden ohne die Absicht zu zeigen oder vorzuführen. Neben dem System von Standardgebärden „without iconic intent" (ebd.: 173) gibt es „Highly Iconic Structures" (ebd.: 174), deren Hauptmerkmal die Verwendung „with iconic intent" ist (ebd.).[25] Cuxac und Sallandre (2007: 15) betonen, dass „these highly iconic structures arise from the deliberate intent to show, illustrate and demonstrate while telling". Sallandre (2007: 107) charakterisiert sie als „not discrete signs but whole structures". Ihre Funktion ist, dass „the signer gives an imagistic reconstitution of experience" (ebd.). Diese Transformation von Erfahrung oder Wahrnehmung in Bilder resultiert in drei Basiskategorien: Den Transfer von Form und Größe, den Situationstransfer und den Transfer der Person. Sallandre und Cuxac definieren und begründen sie folgendermaßen:

> Highly Iconic Structures are clearly reflected in transfer operations: transfers of form & size (showing and describing the form or size of an object, without any process involved); transfers of situation (showing a situation, as if we see the scene in the distance) and transfers of person (with process and roles). (Sallandre & Cuxac 2002: 175)

In Bezug auf die von Mandel (1977) entwickelten Kategorien entsprechen, grob gesagt, Personentransfers dem Staging, Situationstransfers dem Modeling mittels Substitutive Depiction, die Form- und Größentransfers hingegen dem ikonischen Verfahren der Virtual Depiction (Sketching, Stamping, Measuring).

Nach Auffassung von Cuxac und Sallandre sind nicht nur Transfers der Person Ausdrucksformen, welche die Gesamtheit der verfügbaren Artikulatoren involvieren, sondern auch die Transfers von Größe und Form und die Transfers der Situation. Es handelt sich jeweils um ganzheitliche, unterschiedlich zusammengesetzte Konstruktionen, in denen neben den Händen auch Blick und Mimik, insbesondere des Mundes, eine große Rolle spielen.

Blick und Mimik sind integraler Bestandteil gebärdensprachlicher Äußerungen. So stellt Cuxac (1999: 176) klar: Der Blick steuert die Interaktion und signalisiert unter anderem die Intention des Zeigens und damit die Verwendung hochikonischer Strukturen. Die Mimik ist ebenfalls ein durchgängiger Ausdrucksfaktor, die je nach Kontext interpre-

[25] Sallandre (2007: 106) nennt diese beiden Absichten „illustrative intent" und „non-illustrative intent".

tiert wird. In „standard utterances“ (ebd.) drückt die Mimik die geistige Einstellung oder Haltung des Gebärdenden bezüglich seiner Äußerung aus oder hat einen „modal value“ (ebd.), z.B. fragend, zweifelnd etc. Begleitet sie referierende Ausdrücke („nouns“, ebd.), qualifiziert oder quantifiziert die Mimik die Bedeutung. In Transfers der Person hingegen wird der mimische Ausdruck dem des dargestellten Charakters zugeschrieben, sei es seiner Haltung oder der Art und Weise seines Handelns (ebd.).

Gesichtsausdruck, Hände und Blick spielen also bei den drei Formen von Transfer zusammen. Sallandre und Cuxac (2002: 174 und 178) listen eine Reihe weiterer Unterteilungen besonders des Personentransfers auf. Sallandre (2003) entwickelt darüber hinaus weitere Kategorien, insbesondere solche, in denen eine Redewiedergabe stattfindet – das klassische Pendant zum Constructed Dialogue (als „discours rapporté en transfert personnel“, Sallandre 2003a).[26] Im Folgenden werden die Merkmale der drei Grundformen zusammengefasst.

Beim **Transfer der Person** ist der Oberkörper sichtbar beteiligt an der Darstellung des Charakters, ebenso die Hände. Der Blick zeigt das Blickverhalten des Charakters. Die Mimik drückt das Empfinden und die Aktion des Charakters aus (Cuxac & Sallandre 2007: 18).Sowohl die Hände als auch der ganze Oberkörper stellen einen Prozess dar, d.h. das Verstreichen von Zeit ist impliziert (Sallandre & Cuxac 2002: 178). Anders als bei Transfers der Situation, welche vor allem Ortsveränderungen und räumliche Relationen zeigen, ist dieses Verstreichen von Zeit beim Transfer der Person geradezu als Echtzeit aufzufassen (Cuxac 2000b: 324): „personal transfers even serve to carry the totality of the process. Such structures could be translated as: ‚(and) here is this guy who is busy doing this or that...‘, because the action is considered only in the course of ist execution.“

Beim **Transfer von Größe und Form** folgen die Augen den Händen bzw. blicken auf die Hände, und die Mimik spezifiziert Aussehen, Größe oder Form des Gegenstands (Cuxac & Sallandre 2007: 17; Sallandre 2007: 107; Sallandre 2006: 243). Die Bewegung der Hände stellt keinen Prozess dar (Sallandre 2007: 107; Sallandre & Cuxac 2002: 178).

Hier wird also deutlich, dass in Transfers von Größe und Form der Blick eine klare Aufgabe hat, nämlich das Entstehen einer Referentenfigur zu verfolgen oder zu begleiten. Die Mimik – vor allem die Aktivität des Munds – spezifiziert das Aussehen oder die Form. Es handelt sich somit um Fälle von Mundgestik, die in der Regel konventionalisiert ist. Der Blick ist nicht der Blick des dargestellten Referenzobjekts.

[26] Siehe auch die bündige Darstellung in Sterner (2007: 309ff.).

Vielmehr handelt es sich um eine Form der Aufmerksamkeitslenkung, die an die Adressatin gerichtet ist.

Beim **Transfer der Situation** schließlich blicken die Augen auf die Hände oder gehen ihnen voraus (Ort oder Bewegungsrichtung). Die dominante Hand stellt in der Regel einen Agens-Aktanten dar, die Figur; die nicht dominante Hand stellt demgegenüber den Grund dar, d.h. den Ort, bezüglich dessen sich die Figur stellt oder bewegt (Cuxac & Sallandre 2007: 17; Sallandre 2007: 107). Die Bewegung der Hände entspricht semantisch einem Prozess (Sallandre & Cuxac 2002: 178). Die Mimik spezifiziert die Bewegungsart der Figur (Cuxac & Sallandre 2007: 17) oder auch den Gesichtsausdruck und den Blick der Figur (Cuxac & Sallandre 2007: 18; Sallandre 2006: 244). Sallandre (2006: 244) fügt bei einem solchen Beispiel, in dem Gesichtsausdruck und Blick als solche der Figur anzusehen seien hinzu, dass die Brust bzw. der Oberkörper nicht involviert sei, weshalb hier kein Transfer der Person vorliege.

Bei den Transfers der Situation scheint der Blick ebenfalls der Adressatensteuerung zu dienen, auch hat er deiktischen Charakter und kann als Hinweis auf räumliche Zusammenhänge gelten. Er beginnt häufig schon vor der manuellen Bewegung und kehrt oft auch bereits vor Abschluss zur Adressatin zurück. Insofern würde man auch hier nicht von der Darstellung eines blickenden Aktanten oder Charakters sprechen, sondern es ist der Gebärdende in seiner Rolle als sprachlich Handelnder selbst, der blickt. Bei der Mimik während eines Transfers der Situation lässt sich Cuxac so verstehen, dass diese entweder einer Mundgestik entspricht in der Spezifizierung der Bewegungsart. Im anderen Fall jedoch kann die Mimik auch die eines Charakters sein, und zwar einer mit der dominanten Hand manuell bereits dargestellten Figur. Das Gesicht könnte also als Analogon eines gezeigten Charakters gesehen werden, auch wenn Cuxac und Sallandre explizit nicht von einem Transfer der Person sprechen.

Eine sehr komplexe Konstruktion ist der Doppeltransfer (Double Transfer), gekennzeichnet durch Simultaneität, „combining a personal transfer for acting and a situational transfer for locative information or for a second character“ (Cuxac & Sallandre 2002: 175). Wesentlich für den Double Transfer ist, dass ein Transfer der Person mit einer räumlichen Relation verbunden wird, d.h. Teil einer Repräsentation von räumlichen Bezügen wird (vgl. Cuxac & Sallandre 2007: 20 sowie Sallandre 2003a: 159f.).

Cuxac und Sallandre legen mit ihren Ausführungen detaillierte Analysen hochikonischer Strukturen vor und beschreiben insbesondere, wie diese innerhalb des Sagens (Telling), d.h. innerhalb und als Teil des sprachlichen Systems zu zeigen und vorzuführen vermögen.

2.2 Linguistische Darstellung der hochikonischen Strukturen

In diesem Abschnitt wird der Phänomenbereich der hochikonischen Strukturen genauer dargestellt. Die begriffliche und inhaltliche Grundlage sind hierbei die Arbeiten von Fischer und Kollien (2006, 2009, 2010 und 2014). Es geht um die konstituierenden Bestandteile einer Constructed Action (CA) bzw. Klassifikatorkonstruktion (CC) und die Abgrenzung gegenüber anderen Einheiten einer gebärdensprachlichen Äußerung (d.h. Anfang, Ende und Umfang der Konstruktion). Diese Fragen sind relevant für die Bestimmung, was – auf gebärdensprachlicher Seite und in linguistischer Terminologie – mit einem Filmbegriff erfasst werden soll, d.h. wie sich das gebärdensprachliche Analogon zum Filmbild zusammensetzt (vgl. Kap. 5.1.2). Dabei werden die bereits angesprochenen Ansätze von Liddell und Dudis bzw. Cuxac und Sallandre vergleichend berücksichtigt und an gegebener Stelle vertieft.

2.2.1 Constructed Action (CA)

Fischer und Kollien (2006: 99) beschreiben CA als „Bestandteil gebärdensprachlichen Diskurses“, eine „nicht-lexikalische Form, wie Person A sich während einer Interaktion mit Person B in DGS über X äußern kann“ (ebd.), wobei X ein (ggf. fiktionales) Lebewesen oder eine personifizierte Sache ist, d.h. „zu etwas Belebtem fiktionalisiert“ (ebd.). Diese nicht lexikalische Form ist eine Art Verschmelzung mit einem Referenten (ebd.: 100), da der (Ober-)Körper für eine Referenz-Entität steht. „Die CA wirkt wie das Hineinschlüpfen in eine Entität, die zum ‚lebensgroßen‘ Protagonisten mitten im interaktiven Raum wird“ (ebd.), also jenseits der Grenzen des so genannten Gebärdenraums, welcher „die vordere Körperfläche der gebärdenden Person und insbesondere einen Raumwürfel vor ihr, nicht aber den Oberkörper selbst (außer partiell als Ausführungsstelle)“ umfasse (ebd.). An dieser Stelle betonen Fischer und Kollien (2006: 99f.) das CA-Charakteristikum der „Maßstabentsprechung“: Weil Körperteile der gebärdenden Person denjenigen der Referenz-Entität entsprächen, komme es abhängig von den Größenverhältnissen der beteiligten Referenten zu Anpassungen derart, dass beispielsweise ein Fußball in den ‚Händen‘ einer qua CA verkörperten Maus mit weit gespreizten Händen und Armen viel größer dargestellt werden muss, als wenn ein qua CA verkörperter Riese den Ball zwischen Zeigefinger und Daumen nimmt. Dieser Hinweis ist wichtig, wenn es später darum geht, Einstellungsgrößen zu bestimmen.

Die artikulatorische Form einer CA bestimmen Fischer und Kollien wie folgt:

> Hinsichtlich ihrer **Form** zeichnet sich CA folglich dadurch aus, dass der obere Körper der Gebärdenden (i.a. ab Hüfte aufwärts) Bewegungen maßstabentsprechend ausführt. Als manuelle und non-manuelle Komponenten sind also beteiligt: die Bewegungen der Hände und Arme, Bewegungen und Orientierungen von Oberkörper und Kopf und schließlich die Mimik insgesamt. Charakteristisch ist, dass alle diese Komponenten für ein einziges Gesamtbild ‚zusammenspielen'. (Fischer & Kollien 2006: 100)

Cuxacs Bestimmung des **Transfers der Person** ist sehr ähnlich, so dass hier von einer gewissen Übereinstimmung der Konzepte gesprochen werden kann. Constructed Action ist als ein Oberbegriff zu sehen, der auch auch den Begriff des Constructed Dialogue umfasst. Anders formuliert, Constructed Dialogue ist eine spezifische Form von Constructed Action, so wie sprachliches und kommunikatives Handeln eine spezifische Form von Handeln (Aktion) ist (s. Fischer & Kollien 2006: 462).

Erkennungs- bzw. Abgrenzungsmerkmale für die CA sind – als Hinweise für den Beginn –eine rasche, zum Teil sehr geringfügige Körperdrehung und kurzes Unterbrechen des Blickkontaktes, weil die Blickrichtung sich ändert (Fischer & Kollien 2006: 452). Cuxac (2000b: 324) vermerkt zusätzlich ein Augenschließen und spricht allgemeiner von einer „ultrafast modification of posture". Mit Blick auf das mir vorliegende Material kann ich bestätigen, dass eine CA auch in DGS nicht immer durch eine Drehung, sondern durchaus auch durch ein leichtes Vor- oder Zurückneigen des Oberkörpers angezeigt wird. Als wichtigstes Merkmal kann sicherlich das Blickverhalten gelten. Dudis (2007: 8) stellt in Bezug auf Constructed Dialogue fest, dass „a temporary (but of course not complete) disengagement with the addressee is necessary"; außerdem müsse in irgendeiner Form ein von der aktuellen Gesprächssituation verschiedenes Setting in der räumlichen Ausrichtung des Gebärdenden impliziert sein, wie z.B. die gedachte Anwesenheit des imaginären Gesprächspartners. Herrmann und Steinbach (2010: 116) haben in einer Untersuchung zu ‚direkter Rede', d.h. Constructed Dialogue in DGS herausgefunden, dass die Rollenübernahme fast immer durch Blickrichtungswechsel, häufig kombiniert mit Kopfbewegung und gegebenenfalls Oberkörperbewegung markiert wird. Sie stellen hier eine Hierarchisierung der Markierung fest, die von einer minimalen (nur Blick) bis zu einer maximalen Markierung (Kombination aller drei Komponenten) reicht. In einigen ihrer Vorkommen haben sie keine derartige nonmanuelle Markierung erkennen können, und zwar dann, wenn der CD explizit mit Matrixsatz und eindeutiger Referentenfestlegung eingeleitet war. Das heißt, neben der nonmanuellen Markierung gibt auch die Einbindung in den sprachlichen und situativen Kontext die entsprechenden Hinweise und macht CD und entsprechend CA erwartbar.

So schreiben Fischer und Kollien (2006: 100), dass CA überwiegend und stark verallgemeinert an letzter Stelle einer gebärdeten Äußerungssequenz vorkommt: „Ein handelndes Wesen wird lexikalisch bezeichnet oder ist aus dem vorgängigen Kontext erschließbar, dessen Handlung, Zustand oder ein Vorgang werden bezeichnet (‚Verb'-lexem oder Klassifikatorkonstruktion) und blitzlichtartig danach mit CA zur Anschauung gebracht." Cormier et al. (2013) untersuchen in der Britischen Gebärdensprache (BSL), ob, wann und wie häufig CA-Konstruktionen mit einer Nominalphrase, d.h. mit der Nennung und Identifizierung des Referenten der CA eingeleitet werden. So kann generell von einer Präferenz der overten, d.h. expliziten Bezeichnung des Referenten gesprochen werden, wenn dieser in den Diskurs eingeführt oder wieder eingeführt wird, von der Auslassung einer solchen Bezeichnung hingegen, wenn kein Referentenwechsel stattgefunden hat (so genannte Reference Maintenance, Beibehaltung des aktuellen oder aktiven Referenzbezugs).

Das **Ende einer CA** wird, diese Schlussfolgerung lässt sich aus der Literatur ziehen, weniger deutlich markiert als der Anfang. Nach Cuxac (1999: 176) wird das Ende eines Transfers der Person durch die Rückwendung des Blicks zum Adressaten signalisiert. Fischer & Kollien (2006: 462) bemerken, dass im Falle eines CD die gebärdende Person öfter bzw. bereits vor Ende den Blickkontakt mit dem Adressaten wiederaufnehme, um ihn nicht zu lang aus der Interaktion auszublenden; in der Regel würden ohnedies nicht ganze Dialoge mit kompletten Äußerungen präsentiert. Möglicherweise ist aber auch bei CA-Konstruktionen, die keine Dialogausschnitte zeigen, das Kriterium des ‚zurückgekehrten Blicks' zu eng, um das Ende der CA zu definieren, weil noch Teile der Handlung oder auch des mimischen Ausdrucks gezeigt werden, obwohl der Blick bereits beim Gesprächspartner liegt. Ich betrachte die Blickbewegung eher als Hinweis und Ankündigung und gehe ansonsten von der Möglichkeit eines langsamen, gegebenfalls stufenweisen Ausstiegs aus der CA aus (vgl. Dudis 2002, z.B. 65ff.). Cormier et al. (2013: 126) halten dafür, eine CA (im Sinne einer zusammenhängenden Darstellung der Verkörperung eines Referenten) als so lange andauernd zu betrachten, wie noch mindestens ein Artikulator diese CA aufrechterhält – dabei muss dieser nicht notwendig während der ganzen CA-Dauer aktiv gewesen sein. Um hier zwischen einer bloßen Positionierung – wie ein Hold auf der manuellen Ebene – und einer aktiven CA zu unterscheiden, ist das bei Cuxac und Dudis zu findende Kriterium sinnvoll, dass (auf der Ebene der Geschichte bzw. der Semantik)[27] eine zeitliche Progression mit der Ausdrucksform verbunden sein muss. Der Hold als solcher kann im Sinne einer End-

[27] Ich beziehe mich hier auf die in den Literaturwissenschaften und der Textanalyse gängigen Unterscheidung von „histoire" – Geschichte – und „discours" – Erzählung. Diese Unterscheidung ist auch für die filmwissenschaftliche Analyse wichtig und wird detaillierter aufgegriffen.

Markierung verstanden werden, sei es der CA selbst oder der Äußerung, deren Ende mit dem einer CA zusammenfiele.[28]

Unabhängig davon, wie auf der phonologischen Ebene Beginn und Ende von CA markiert werden, stellt sich die Frage nach Dauer oder dem **Umfang einer CA**, d.h. was soll als eine CA-Konstruktion oder eine CA-Einheit gelten? Cormier et al. (2013) haben diesbezüglich eine maximale Auffassung: Eine CA umfasst sämtliche zusammenhängenden Aussagen über einen Referenten, so lange dieser im Oberkörper des Signers oder auch nur einem Teilartikulator (wie etwa einer Manipulator-Hand) präsent erscheint. In dieser Auffassung kann eine qua CA verkörperte Protagonistin verschiedene Tätigkeiten hintereinander weg ausführen oder verschiedene Ereignisse hintereinander wahrnehmen und erleben. Fischer und Kollien hingegen haben demgegenüber eine Arbeitsdefinition zum Umfang einer CA, die möglichst kleine Einheiten abgrenzt:

> Als eine CA zählt die Verbindung der Versprachlichung eines Referenten mit einer Aktion. Wechselt der Referent oder gibt es mehrere Aktionen, liegt eine CA-Sequenz vor, für die ein differenziertes Beschreibungsinstrument erst noch entwickelt werden muss. (Fischer & Kollien 2006: 100)

Diese zu kleinteiligerer Segmentierung führende Definition hat den Vorteil größerer Genauigkeit und analytischer Klarheit. Aus diesem Grund übernehme ich diese Definition zum Umfang einer CA. Natürlich ergibt sich daraus auch tendenziell eine höhere Anzahl an CA-Vorkommen in einem Diskursabschnitt.

Es kann also festgehalten werden, dass CA am deutlichsten erkennbar ist durch die Ablenkung des Blicks und gegebenenfalls die Hinwendung des Blicks auf ein nicht sichtbares Element der vorgestellten Situation (z.B. den |Gesprächspartner| bei einem CD), aber nur, wenn gleichzeitig auch der Aspekt des Zeigens, d.h. ein dynamisches und agiles Sich-Versetzen in die dargestellte Situation in der Oberkörperhaltung, -bewegung oder -spannung sowie entsprechend in der Mimik sichtbar wird, d.h. die Vorstellung nachvollzogen werden kann, dass hier eine Verkörperung einer anderen Entität stattfindet. Im Einzelnen kann das mitunter schwierig zu entscheiden sein, weil auch die Haltung und Einstellung der Erzählerin zu dem von ihr Erzählten in dynamischen Bewegungen von Oberkörper und Mimik zum Ausdruck kommt (vgl. zu dieser manchmal bis zur Ununterscheidbarkeit gehenden Ähnlichkeit von CA und Erzählerkommentar Fischer & Kollien 2006: 452).

Eine weitere Quelle der Schwierigkeit zu entscheiden, ob eine CA vorliegt oder nicht, liegt auch darin, dass CA sehr kurz sein kann („blitzlichtartig“[29]) und verschieden

[28] Vgl. zu Markierungen von Äußerungsgrenzen in DGS Hansen & Heßmann (2007).

intensiv. So unterscheiden Fischer und Kollien (2006: 102) einen „mehr oder weniger ausgeprägten Inszenierungsgrad“ bei CA, d.h. eine „Basislevel“-Ausführung und eine „dramatisierte CA“. Auch Dudis (2007: 9) benennt einen Unterschied zwischen „minimal and elaborate depictions“, und zwar am Beispiel eines CDs.[30] Im Minimum besteht dieser lediglich in der Hinwendung von Gesicht und Blick gegen ein imaginäres Gegenüber, was einer minimalen Form der Darstellung von gesprächsbedingter Aufmerksamkeit entspricht. In einer elaborierten, tendenziell länger andauernden Ausführung hingegen würden auch der Gesichtsausdruck, Körperhaltung, Eigentümlichkeiten des Verhaltens („mannerisms“, ebd.) und in der Darstellung von Handlungen eben auch Aktivitäten der Hände mit dargestellt. Sallandre und Cuxac (2002: 175) unterscheiden etwa einen Transfer der Person von einem Pseudo-Transfer, welcher einem Transfer der Person gleicht „but with less involvement of corporal activity“. Eine unterschiedliche Intensität von CA besteht also darin, wie lebhaft oder ‚ausgespielt‘ eine CA ist oder ob sie eher beiläufig, gewissermaßen unspektakulär, eingesetzt wird. Ein weiterer Grund für einen Intensitätsunterschied ist, dass nicht immer alle Artikulatoren für die CA aufgewendet werden, sondern bspw. gleichzeitig bezeichnende Lexeme (etwa zur klarstellenden Bezeichnung der Aktion, welche qua CA gezeigt wird) oder aber Klassifikatorkonstruktionen gebärdet werden können.[31] Bereits Metzger (1995: 262ff.) hat in dieser Hinsicht Intensitätsunterschiede festgestellt, je nachdem, ob zusätzlich zur Constructed Action simultan auch Lexeme oder Klassifikatorkonstruktionen verwendet werden.

2.2.2 Reine und parallelisierte CA

Fischer und Kollien (2006: 456ff.) unterscheiden zwischen der so genannten reinen CA, in der alle artikulatorischen Ausdrucksformen in die Darstellung genau einer Figur oder eines Referenten eingebunden sind, und verschiedenen Formen von einer parallelisierten CA, in denen verschiedene Artikulatoren für weitere Ausdruckszwecke verwendet werden. Dabei kann spezifiziert werden, ob die CA mit Lexem, Klassifikatorkonstruktion oder Mundgestik (auch in diversen Kombinationen) parallelisiert ist.

[29] Fischer & Kollien (2006: 101f.) heben diesen Charakter von CA besonders hervor.
[30] Dudis (2007: 6) nennt Constructed Dialogue „depiction of dialogue“, Constructed Action „depiction of action“ (ebd.: 9).
[31] Vgl. die Zusammenfassung bei Wulf & Dudis (2005: 320): „The number of blended entities evoked, the complexity of the actions demonstrated, how fully the signer blends with some other entity, and the length of time the signer keeps the blend activated can all contribute to the level of vividness produced, which the signer varies for different types of discourse.“

Parallelisierte CAs ermöglichen, so Fischer und Kollien (2006: 457), „die Versprachlichung komplexer Geschehen mit mehreren Referenten, indem auf manueller und auf nonmanueller Ebene verschiedene Geschehensanteile simultan versprachlicht werden". Es gibt auch parallelisierte CAs „mit nur einer Referenz-Entität" (ebd.: 458), etwa wenn eine stolpernde Person mit entsprechendem Gesichtsausdruck qua CA, der stolpernde Fuß qua Klassifikator gezeigt wird (vgl. ebd.: 459). Mit dem Begriff parallelisierte CA soll hervorgehoben werden, „dass die semantischen Bezüge zwischen CA, Klassifikatorkonstruktion und/oder ‚lautmalerischer' Mundgestik eine Äußerungskomplexität darstellen, die etwas anderes ist als nur Zeitgleichheit von gebärdensprachlichen Komponenten" (Fischer & Kollien 2009: 464). Es handle sich im Gegenteil um ein hierarchisch strukturiertes Bild, in dem durch die CA der Fokus auf einen Hauptreferenten oder Protagonisten gelegt wird, auf den bezogen die Geschehenssituation mit den anderen Referenten mittels Klassifikatorkonstruktionen dargestellt wird (Fischer & Kollien 2006: 458). Dabei kann durchaus ein nur wahrnehmender CA-Charakter das „Bildzentrum" (ebd.) darstellen, während die Klassifikatorkonstruktion das Wahrgenommene präsentiert. Die gleichzeitige Versprachlichung zweier reiner CA für zwei „gleichberechtigte (= maßstabentsprechende) ‚aktive' Referenz-Entitäten" sei, so Fischer und Kollien (2006: 460), nicht möglich. Zwar gebe es gleichzeitige Vorkommen von zwei CAs, von denen aber eine eindeutig den Fokus zugewiesen bekommt; so etwa bei dem Beispiel, dass jemand einen Schlag ins Gesicht bekommt, dargestellt durch eine CA des ‚Empfängers' und einen gegen das Gesicht geführten CA-Arm des ‚Austeilenden' (vgl. ebd.: 461). Hier entstehe als Gewichtung „die des Geschlagen-Werdens" (ebd.), d.h. der Fokus liegt auf dem den Schlag einsteckenden Protagonisten, der in diesem Fall durch die prägnanten CA-Ausdrucksmittel Oberkörper, Kopf und Gesichtsausdruck dargestellt wird.[32] Fischer und Kollien (2014: 415f.) stellen basierend auf ihren früheren Arbeiten eine Einteilung von CA-Typen auf. In dieser findet das obige Beispiel seinen Platz, in dem eine CA mit „Hand als Hand" (ebd.: 415) parallelisiert wird. Da die Hand hier gewissermaßen „in ‚Originalgröße' doch für eine zweite Entität" (ebd.: 416) eingesetzt werden kann, wird durch die Etablierung dieser Kategorie nicht der Unterschied gegenüber dem Einsatz einer Klassifikatorkonstruktion verschleiert, in der der Maßstab nicht zur CA passt.

Außerdem unterscheiden Fischer und Kollien (2014: 416), ob in parallelisierten CAs ein Ereignis – wie beim oben erwähnten Beispiel des Stolperns – oder aber „verschiedene

[32] Fischer & Kollien (2006: 461) machen vor allem die Richtung des Schlags „nicht ‚aktiv' in den Raum hinein, sondern auf die geschlagene Entität hin" – d.h. die durch Oberkörper und Kopf verkörperte Entität – verantwortlich für die Gewichtung; ich halte den Part des Gesichts als lebendigstes und differenziertestes Ausdrucksorgan einer CA für ausschlaggebend.

Teilereignisse eines Geschehenszusammenhangs versprachlicht werden“. Das Schlag-Beispiel steht hierfür. Ein Beispiel für eine mit Klassifikatorkonstruktion parallelisierte CA (mehrere Teilereignisse) ist es, wenn eine per CA verkörperte Person eine andere Person auf sich zukommen sieht. Diese ist dargestellt mit einer Klassifikatorhand, die sich in Richtung auf das Gesicht des Gebärdenden bewegt (vgl. ebd.).

Zusammengefasst ist für Fischer und Kollien eine mit Klassifikator parallelisierte CA ganz klar eine Einheit, in der sie CC und/oder Mundaktivität als je einen „integralen Bestandteil dieser CA“ zählen (vgl. Fischer & Kollien 2009: 464). Wenn es bei der Definition des Umfangs einer CA heißt: ein CA-Referent und eine Handlung (Aktion), so konstituiert auch die CC entweder dieselbe Handlung mit oder eine zur CA gleichzeitige, mit dieser zu einem komplexen Ereignis zusammengeführte Handlung.

Insbesondere solchen parallelisierten CAs, die mehrere Teilereignisse versprachlichen, entspricht der Double Transfer bei Cuxac und Sallandre.

Dudis (2004a) prägte den anschaulichen Begriff **Body-Partitioning** für den Umstand, dass verschiedene artikulatorische Körperteile der gebärdenden Person für eine selbständige Repräsentation unterschiedlicher Referenten quasi abgetrennt voneinander bestehen können. Vorausgesetzt ist, dass der Gebärdende im Sinne eines Liddell’schen Surrogate beteiligt ist. Insofern entspricht eine Konstruktion mit Body-Partitioning der parallelisierten CA.[33] Dudis untersucht, was für „partitionable zones“ (ebd.: 225), ablösbare Artikulatoren, es in Gebärdensprachen für die Kreation von präsentierten Referenten, d.h. sichtbaren Real-Space-Blend-Elementen gibt. Da sind zum einen die Hände, welche vom CA-Charakter unabhängige Referenten darstellen können und in der Regel einen eigenen Real-Space-Blend aufmachen, zumal wenn Größenverhältnisse unterschiedlich sind wie beim Beispiel mit einem CA-Motorradfahrer einerseits und der gleichzeitig qua CC gezeigten Situation des Motorrads, das bergauf fährt, andererseits (ebd.: 224f.). In diesem Fall spricht Dudis (ebd.: 225) von einem **Multiple-Real-Space-Blend.** Body-Partitioning impliziert jedoch nicht per se die Konstruktion von Multiple Blends, so Dudis (ebd.: 231), sondern „a partitioned manual articulator can also be used to create a second visible element of the *same* blend“ (ebd.). Dann handelt es sich um einen **Single Blend** (ebd.). Hierfür steht das Beispiel, in dem ein Arm abgetrennt wird, um zu zeigen, dass einem Charakter ins Gesicht geschlagen wird, d.h. die Faust eines anderen diesem ins Gesicht fährt (ebd.: 231). Und anders als Liddell (2003: 316)[34] geht Dudis (2004a: 234) davon aus, dass es Single Blends auch in der Kombination von CA

[33] So auch Fischer & Kollien (2014: 415).
[34] Liddell (2003: 316) sieht Surrogate-Space und Depicting Space grundsätzlich als getrennte Blends an.

und Depicting Verb geben kann. Er führt das Beispiel eines tropfenden Wasserhahns an. Wenn die das |Tropfen| darstellende Handform in der Anordnung der räumlichen Szenerie entspricht, wie sie nach Intention des Gebärdenden für den CA-Charakter des |Hausbesitzers| gegeben ist, wenn also der |tropfende Wasserhahn| wirklich in Reichweite des |Hausbesitzers| zu sehen ist, dann handelt es sich um einen Single Blend.

Für die Belegung mit weiteren Referenten können als Ausdruckseinheiten die Hände, der Mund („oral articulators", s. Dudis 2004a: 232) sowie der Gesichtsausdruck („facial expressions", s. ebd.: 234f.) abgetrennt werden; Wulf und Dudis (2005: 322f.) fügen auch noch die Abtrennbarkeit des Blicks, genauer der Blickrichtung als Blick eines Aktanten hinzu. Das bedeutet in der Summe, dass eine Vielfalt von Referenten sichtbar werden kann, sogar innerhalb des Gesichts. So geht es in einem Beispiel von Wulf und Dudis (ebd.: 322f.) darum, dass zwei Personen miteinander interagieren, und der Körper des Gebärdenden Position, Körperhaltung und Blickrichtung der einen Person zeigt, der Gesichtsausdruck hingegen der anderen Person zugeschrieben werden muss, deren Handlung, ein verärgertes Weggehen, gleichzeitig mit der rechten Hand qua Depicting Verb gezeigt wird.

Bei diesem Beispiel dürfte der Aktant, dessen Gesichtsausdruck zu sehen ist und der zusätzlich mit der Klassifikatorhand in Aktion gezeigt wird, mit Fischer und Kollien (2009) gesprochen der qua CA dargestellte Protagonist im Bildzentrum sein, obwohl auch die zweite an der Interaktionsbeendigung beteiligte Person mit einer möglicherweise sehr schwachen CA gezeigt wird (Körperhaltung, Position und Blickrichtung). In der Vorgängeräußerung war diese Person intensiver und samt Gesichtsausdruck dargestellt worden,[35] so dass hier eine gewisse Aufmerksamkeitsverlagerung im Sinne der Informationsgliederung gesehen werden kann.

Wulf und Dudis (2005) verwenden die Bezeichnung CA in diesem Aufsatz nicht, sondern sie sprechen von Blended Elements, die sich aus der Verbindung von Erzählspace (Narrative Space) und Real Space ergeben. Womöglich würden viele LinguistInnen gewissermaßen die Körperhülle, die bloße orientierte Kontur, gar nicht mehr als CA bezeichnen.[36] Dennoch ist diese Figur immer noch deutlich in der Situation präsent. Dudis betont diese Vorstellung der konzeptuellen Präsenz von Blend-Elementen, solange noch ein Teil von ihnen sichtbar ist (Wulf & Dudis 2005: 318).

[35] Wulf & Dudis (2005: 322).

[36] Nach Cuxac und Sallandre ist dieses Beispiel möglicherweise sogar ‚nur' ein Situationstransfer, wobei der Gebärdende mit seinem Körper einen Referenten zum Zwecke der räumlichen Relationsherstellung darstellt. Da der Gesichtsausdruck dem Referenten zuzuordnen ist, der mit der Klassifikatorhand dargestellt wird, dies ganz regulär zu einem Situationstransfer jedoch dazugehören kann, würden sie hier gar nicht von einem Personentransfer (als Analogon zur CA) sprechen.

Es sind mittels der Artikulatoren Oberkörper und Kopf inklusive Gesicht also zwei Referenten als Surrogates repräsentiert, wenn auch beide nur partiell. Ich möchte der Frage nicht weiter nachgehen, ob hier von zwei CAs gesprochen werden könnte, oder ob nicht vielmehr für den zweiten Aktanten eine Form von ‚Körper als Modell' angenommen werden sollte. Ich möchte vielmehr festhalten, dass vor allem mit Dudis' Ansatz der Blend-Theory die Möglichkeit besteht, Ausdrucksformen des Körpers en détail und sehr konkret verschiedenen Referenten zuzuordnen; und eine Konsequenz aus dem angeführten Beispiel ist die Schlussfolgerung, dass der Gesichtsausdruck allein eine CA konstituieren kann. Dies stünde im Gegensatz zu der von Fischer und Kollien, aber auch Dudis und ebenso Cuxac und Sallandre allgemein vertretenen Bestimmung von CA, die den Oberkörper ausdrücklich miteinbegreift. Diese Problematik ist an dieser Stelle nicht zu lösen.

2.2.3 Lautmalerische Mundgestik

Unter dem Stichpunkt parallelisierte CA bereits genannt und auch als möglicher abtrennbarer Körperteil erwähnt wurde die Mundgestik bzw. der Mund. Hier geht es nicht um Mundaktivitäten, die als womöglich überspitzte, karikierende Darstellung der Mundbewegung bei verschiedenen Tätigkeiten von Lebewesen, insbesondere Menschen gelten können, so dass sie analog als Mundbewegungen der Protagonistin erkennbar sind (Beispiel: sichtbare Zungenspitze bei anstrengender, mit großer Sorgfalt oder Eifer ausgeübter möglicherweise feinmotorischer Tätigkeit, oder die Mundbewegungen beim Sprechen bzw. Artikulieren von Wortbildern). Hier geht es im Gegenteil um Mundgestik, speziell um lautmalerische Mundgestik, die zusammen mit CA, CA und CC oder CC alleine auftreten kann (vgl. Fischer & Kollien 2006: 454 und 2009: 464; Dudis 2004a: 232). Ein Beispiel in DGS wäre etwa die Mundgestik „pom", die verwendet wird, „wenn Ereignisse versprachlicht werden, zu deren Merkmalen ein hartes oder heftiges Auftreffen gehört, wie Stürze oder Schläge" (Fischer & Kollien 2009: 464). Die ‚lautmalerische' Mundgestik ist eine „Art des Nachahmens und Veranschaulichens, aber ohne die mit Hilfe des Oberkörpers ausgedrückte Personifizierung. Sie ist stattdessen die mundgestisch visualisierte Wiedergabe eines Wahrnehmungseindrucks" (Fischer & Kollien 2009: 464). Sie ist „kein Verhaltensmerkmal des Referenten der CA" (ebd.), sondern sie „trägt zur Qualifizierung der Aktion bei" (ebd.).

Dudis charakterisiert die ‚lautmalerische' Mundgestik als eine Produktion von offensichtlich onomatopoetischer, d.h. lautmalerischer Einheiten, welche hörbare oder

vibrierende Phänomene innerhalb von Ereignissen abbilden;[37] Wulf und Dudis (2005: 329) schreiben sogar direkt, dass es hier um eine zwar lautlose, aber doch lautmalerische Produktion eines imaginierten Tons geht.[38] Sehr deutlich wird hier eine Verbindung zwischen Ereignissen und ihren akustischen Begleiterscheinungen gezogen, welche Gehörlose durchaus wahrnehmen und beobachten (vgl. Dudis 2004a: 232); Fischer und Kollien (2009) hingegen argumentieren dafür, dass es weniger um die Visualisierung von Lauten und Geräuschen als vielmehr von Druckverhältnissen und Vibrationsempfindungen geht. Aus diesem Grund ziehen sie auch den Begriff „Verfahren der (synästhetischen) Symbolisierung taktiler Empfindungen" dem der „Lautmalerei" oder „lautsymbolisierenden Verfahren" vor (Fischer & Kollien 2009: 446).

Parallelisierte CA, so wurde deutlich, sind komplexe zusammengesetzte Konstruktionen, die zwar eine semantische und strukturelle Einheit im Diskurs bilden, aber nichtsdestoweniger aus eigenständigen Einzelbestandteilen bestehen, die je eine Charakteristik für sich haben. In einer mit CC und Mundgestik parallelisierten CA sind diese Bestandteile herauslösbar und für sich beschreibbar; für die Beschreibung ihrer jeweiligen Bedeutung muss das Ganze mit seinen Teilen in den Blick genommen werden sowie die Konstellation der Teile in dem Ganzen. Es gilt hier auch auf der bildlichen Verstehensebene das Kompositionalitätsprinzip der Bedeutung (das so genannte Frege-Prinzip) zu berücksichtigen, dass eine Konstruktion – hier die parallelisierte CA – nur interpretiert werden kann unter Berücksichtigung der Bildhaftigkeit der einzelnen Elemente sowie der Art und Weise ihrer Zusammensetzung.

[37] „The partitioned-off mouth can be used to produce what appear to be onomatopoeic units depicting aural/vibratory-related phenomena within events, e.g. one produced when two objects collide" (Dudis 2007: 15).

[38] „Specifically, the mouth is configured to produce, almost onomatopoetically (though typically in silence), the imagined sound" (Wulf & Dudis 2005: 329).

2.2.4 Klassifikatorkonstruktionen (CC)

Klassifikatorkonstruktionen sind bereits als Bestandteil von parallelisierten CA thematisiert worden; sie werden im Folgenden dargestellt im Hinblick auf Form, Funktion und Unterkategorien unter Rückgriff sowohl auf gebräuchliche Terminologien als auch insbesondere auf die Einteilung bei Liddell (2003), um damit den Gegenstandsbereich für meine Untersuchung entsprechend abzustecken.

Der Begriff Klassifikatorkonstruktion bezieht sich auf die Verbindung einer orientierten, ausgerichteten Handform – den eigentlichen Klassifikator – mit einer Bewegung, wobei die ausgrichtete Handform als solche bereits ikonische Qualitäten für einen möglichen Referentenbezug aufweist, die durch die kombinierte Bewegung ergänzt, ausgespielt oder spezifiziert wird. Anders als die ebenfalls üblichen Bezeichnungen wie Klassifikatorverb oder -prädikat ist die Bezeichnung Konstruktion neutral gegenüber syntaktischen Festlegungen.

Nach heutiger Forschungslage entsprechen gebärdensprachliche Klassifikatoren in Entstehung, Form und Funktion nicht dem, was die linguistische Forschung über Klassifikatorsysteme in Lautsprachen herausgefunden hat. Gleichwohl gibt es einige Gemeinsamkeiten, so etwa die systematische Motivation durch dieselben semantischen Eigenschaften (Schembri 2003: 28). So erscheint die gewissermaßen auf die Bedeutungsextension reduzierte Verwendung der Bezeichnung Klassifikator vertretbar. Diese Handhabung ist in vielen gebärdensprachlinguistischen Arbeiten üblich.

Grundlegend für die gesamte linguistische Diskussion über die so genannten Klassifikatoren und Klassifikatorprädikate sind nach wie vor die Arbeiten von Supalla (1982 und 1986), in denen er einen morphologischen Ansatz verfolgt und eine Einteilung der Gruppe von ikonisch produktiven, zusammensetzbaren Gebärden vorlegt, die bis heute teils verwendet, teils aufgegriffen wird.[39]

Eine große Kategorie sind die **Size-and-Shape-Specifiers**, abgekürzt als **SASS**es (Supalla 1986: 185), bei denen „the handshape represents the size and shape of the object“ (ebd.: 184). Sie können statisch sein (ebd.: 186) und einen Gegenstand dieser Form repräsentieren, oder aber als so genannte Tracing SASSes – hier wird die Bewegung zur Handform hinzugedacht – den Umriss oder die Form eines Objekts umreißen (ebd.: 189).[40] Eine weitere Gruppe sind die Semantic Classifiers, in denen „the hand articulator represents the semantic category of the referent object“

[39] Auch in dieser Arbeit wird gelegentlich auf Supallas Kategorien Bezug genommen.
[40] Das entspricht dem „sketching“ in Mandel (1977: 67ff.).

(ebd.: 184). Hierunter fallen Klassifikatoren für Vehikel, Personen oder Zweibeiner, bestimmte Tiere und andere Klassen von Gegenständen. An dritter Stelle führt Supalla den Body-Classifier an, der eine gewisse Sonderrolle einnimmt, denn er ist „a kind of mimetic representation rather than a visual-geometric representation" (ebd.: 184). In diesem Sinne hat Supalla das Staging in das System der Klassifikatoren mit eingebaut. Erst seine NachfolgerInnen haben den Body-Classifier stillschweigend aussortiert (so z.B. Schick 1990).[41] Viertens gibt es bei Supalla (1986: 194) die Gruppe der Bodypart-Classifiers, was mit Körperteilklassifikatoren übersetzt wird. Dabei handelt es sich einmal um die Bodypart-SASSes – ein Körperteil wird mithilfe von SASSes an der entsprechenden Ausführungsstelle am Körper repräsentiert. Um zum Beispiel die Zähne eines Tigers darzustellen, wird eine entsprechende Handform am Mund platziert (vgl. ebd.: 195). Davon wird die Gruppe der Limb-Classifiers unterschieden, die einerseits Hände und Vordergliedmaßen rerpräsentiert, andererseits Füße, Beine und Hintergliedmaßen (ebd.: 195).[42] Die fünfte und letzte Kategorie bei Supalla sind die Instrument-Classifiers (ebd.: 196), die entweder durch eine Hand als Hand, die etwas hält oder manipuliert, auftreten (Instrumental-Hand-Classifier) oder als Tool-Classifiers (ebd.: 197), die sich auf durch Hände benutzte Werkzeuge beziehen, dabei aber „referring to the shape of the tool rather than to the manipulating hands of the agent" (ebd.). Diese hier grob zusammengefasste Einteilung von Supalla wird heute so nicht mehr verwendet, aber sie ist eine Ausgangsbasis für die weitere Diskussion gewesen.[43] Dessen ungeachtet werden die Begriffe Tracing SASS, Bodypart-Classifier und Limb-Classifier durchaus noch weiter benutzt.

Zwitserlood (2012: 160f.) gibt in ihrem Überblicksartikel zu Klassifikatoren Supallas Einteilung der Klassifikatorhandformen in komprimierter Zusammenfassung wieder. Heutzutage, so Zwitserlood (ebd.: 161), werden vor allem zwei Kategorien unterschieden, die Whole-Entity-Classifiers[44] und die Handling-Classifiers. Während die einen „directly represent referents" (ebd.) und in diesem Sinne als „Modell"-Figuren wahrgenommen werden können, bezieht sich der zweite Begriff auf das Bild der Handhabung von Gegenständen, in der Regel durch einen menschlichen Aktanten.

[41] Auch im Sammelband von Emmorey (2003) hält Supalla an dieser Bezeichnung und Auffassung vom Körper als Body-Classifier fest (Supalla 2003: 254) und stellt die These auf, dass, bei sehr genauer Untersuchung, auch für den Körpereinsatz Haltungs- und Aktionsmorpheme herauspräparierbar sein müssten.

[42] Es gibt AutorInnen, die den Begriff Limb-Classifier auf alle Bodypart-Classifier ausdehnen; andere wiederum, die nur den Oberbegriff verwenden.

[43] Vergleiche hierzu insbesondere Schembri (2003: 9f.), der eine Zusammenschau und vergleichende Gegenüberstellung unterschiedlicher Kategoriensysteme präsentiert.

[44] Es wird auch oft die kürzere Bezeichnung „entity classifier" verwendet, so z.B. Perniss (2012) im selben Band.

Mit anderen Worten: die Hand stellt eine Hand oder das Greiforgan eines Tieres dar. Während Schembri (2003) als dritten Typ „verbs of visual-geometric description“ zu den Klassifikatorkonstruktionen hinzuzählt und sich dabei auf Supallas Tracing SASSes bezieht, klammert Zwitserlood (2012: 162) diese aus, vor allem weil sie sich morpho-syntaktisch und auch in semantischer Hinsicht von Entity- und Handling-Classifiers stark unterscheiden. Entity-Classifiers umfassen aus Supallas Inventar die statischen SASSes aus der Gruppe 1, die gesamte Gruppe 2 (Semantic Classifiers), aus der Gruppe 4 die Bodypart-SASSes und – hier wäre sicherlich zu streiten – möglicherweise einen Teil der Limb-Classifiers, nicht aber Hände und Vordergliedmaßen; aus der Gruppe 5 die Tool-Classifiers. Handling-Classifiers umfassen aus Supallas Inventar aus der Gruppe 5 die Instrumental-Hand-Classifiers sowie aus der Gruppe der Limb-Classifiers die Repräsentationen für Hände und Vordergliedmaßen (vgl. Zwitserlood 2012: 161).[45]

Es gibt auch die Tendenz in der Literatur, anstelle von Klassifikator andere Bezeichnungen zu verwenden, um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen. So sprechen Liddell und Dudis nicht mehr von Classifier-Predicates (vgl. Liddell 2003: 261), sondern statt dessen von Depicting Verbs. Liddell nennt sie so, da „in addition to their encoded meanings, these verbs also depict certain aspects of their meanings” (ebd.: 261). Und um stärker die Funktion der Klassifikatoren in den Fokus zu rücken, dass diese aufgrund ihrer repräsentierenden Eigenschaften einen Bezug zu Referenten herstellen können, nennen Slobin et al. (2003: 273) diese „property markers“. Denn diese Handform „designates, or specifies, or indicates a referent with a particular property“ (ebd.). Von Mandels (1977) ikonischen Verfahren zieht sich nun eine direkte Linie zur Terminologie in den Hamburger Fachgebärden-Lexika, in denen von „produktiven Gebärden“ (Konrad et al. 2010: 688) die Rede ist. Diese Klasse von Gebärden wird „dazu benutzt, die gewünschten Informationen in Form von Bildern dem Gesprächspartner unmittelbar anschaulich zu machen und so direkt zu vermitteln“ (ebd.). Zu diesem Zweck dienen Bilderzeugungstechniken (Langer 2005), bei deren Namensgebung im Wesentlichen auf Mandel rekurriert wird (vgl. ebd. und Konrad et al. 2010: 690f.). So gibt es die Bezeichnungen „substitutive Technik“, „skizzierende Technik“, „stempelnde Technik“, „maßanzeigende Technik“ sowie die „indizierende Technik“; die außerdem dazuzählende „manipulative Technik“ ist unter Rückgriff auf

[45] Bei Zwitserlood (2012: 161) ist nicht eindeutig, welche Bodypart-Classifiers nun zu den Whole-Entity-Classifiers und welche zu den Handling-Classifiers gehören, und ob es womöglich eine Restekategorie gibt. Eine in der Sache liegende Zuordnungsschwierigkeit hat sicherlich etwa Engberg-Pedersen (1993) dazu bewogen, sowohl die Kategorie „whole entity“ (ebd.: 273) als auch die Kategorie „limb“ (ebd.: 278) anzusetzen, neben „handle“ (ebd.: 275) und, da sie die Tracing SASSes eingemeindet, „extension“ (ebd.: 279).

eine unveröffentlichte Arbeit von Johnston und Schembri benannt (vgl. ebd.: 690). Aus diesen Techniken resultieren die entsprechenden Bezeichnungen für den Typ produktiver Gebärde, z.B. „Substitutor", „Manipulator" und „Skizze". Diese Bezeichnungen werden wiederum auch von Papaspyrou et al. (2008) verwendet und finden sich bei der Einteilung bestimmter Gebärdenklassen wieder, so etwa „Substitutor-Verben" (ebd.: 110), „Manipulator-Verben" (ebd.) und„Skizze-Adjektive" (ebd.: 147). Auch Fischer und Kollien (2010) verwenden die Bezeichnungen Manipulator und Substitutor; Erlenkamp (2009) verbindet diese mit einer Adaption der Liddell'schen Mental-Space-Blends.

Es ist ein wichtiger Punkt, dass die Hauptfunktion bzw. die Charakteristik von Klassifikatoren die der Repräsentation[46] ist. Die Hände, die Konstellationen von Objekten durch ihre Position und Bewegung im Raum präsentieren, können im Zusammenhang mit dem Äußerungskontext auf bestimmte Referenten bezogen werden. Die Hände können als *Figuren* aufgefasst werden, die je nach Handform, Bewegung und Erzählzusammenhang unterschiedliche Objekte oder Lebewesen in einer Ereigniskonstellation darstellen.[47]

Zu den Artikulatoren für Klassifikatorkonstruktionen werden in der Regel die Hände, gegebenenfalls noch einschließlich des Unterarms gezählt.[48] Zur Bezeichnung und Unterscheidung von unterschiedlichen Klassifikatorkonstruktionen werden in der Literatur als wesentliche Bestandteile die Handformen benannt. Ich schließe mich der Gepflogenheit an, die Handform mit Bezug auf ein Fingeralphabet anzugeben (in meinem Falle auf das in DGS gebräuchliche), im Bedarfsfall ergänzt um Abkürzungen für einige Handformen.[49]

Um mich auf unterschiedliche Untergruppen der Klassifikatoren beziehen zu können, greife ich eine Einteilung nach Maßgabe der Funktionalität der **Handformen** auf. Mit **Substitutoren** bezeichne ich alle Klassifikatoren, die einen Gegenstand, eine Figur oder ein Umgebungselement substanziell realisieren, sei es als Ganzes oder nur in einem sichtbar gemachten Ausschnitt.[50] Ich lege die substanzielle Realisierung dahin-

[46] Vgl. Slobin et al (2003) und Schembri (2003).
[47] Die Redeweise von Figur kann auch auf CA ausgedehnt werden. In einer CA schlüpft eine gebärdende Person in die Rolle eines anderen Lebewesens, wird zum Darsteller eines Charakters. Sie verkörpert dieses Lebewesen, wird zu einer der Figuren in der Erzählung.
[48] Ich folge hier ausdrücklich nicht Supalla (1986), der ja auch Teile des Gesichts, das Gesicht und den ganzen Körper als artikulatorische Basis für Klassifikatoren einbezieht.
[49] Die in dieser Arbeit verwendeten Handformen mit Beispielen für Klassifikatorkonstruktionen finden sich im Anhang.
[50] Ein Beispiel zur Veranschaulichung: eine aufrechte G-Hand würde eine Person ganz (von Kopf bis Fuß) zeigen, die mit den Fingerspitzen nach unten orientierte V-Hand zeigt eine Person nur von ihren

gehend großzügig aus, dass bspw. Size-and-Shape-Classifiers (SASSes) zugleich mit dem Umriss des Gegenstandes (der auch als eine Linie außerhalb des Gegenstandes gesehen werden könnte) auch den Rand als Teil des Gegenstands substantiieren.[51] Wenn also eine C-Hand die Zylinderform eines Bechers sichtbar macht, so handelt es sich in meiner Analyse um einen Substitutor, es sei denn, die Hand verkörpert die |Hand| eines (i.d.R. qua CA verkörperten) Aktanten, der einen Becher in der Hand hält. In diesem Falle bezeichne ich die Handform als Manipulator. Klassifikatoren, die in ihrer Bewegung eine Form nach und nach sichtbar machen, also die klassischen Tracing SASSes, bezeichne ich als **Deskriptoren**. Auch hier soll gelten, dass das jeweils sichtbar gemachte Teilstück als substantiell aufzufassen ist. Auf diese Art und Weise sind die Klassifkatoren als figürlich zu bezeichnen und stellen Bildelemente dar. Die Manipulatoren spielen in gewisser Hinsicht eine Sonderrolle: ich führe sie als Untertyp von Klassifikator an, aber in der Analyse der gebärdensprachlichen hochikonischen Strukturen haben sie vielmehr den Status als Teil einer CA-Verkörperung.

Die so genannten **Manipulatoren** oder Handling-Classifier zeigen Hände als |Hände|, wie sie etwas in der Hand halten und damit hantieren – der gehandhabte Gegenstand ist dabei nicht sichtbar, sondern aus Art der Handhabung, Form der Hand und aus dem Kontext erschließbar bzw. gewusst. Wenn nun Manipulatoren auftauchen – und ich zähle auch die Darstellungen von Händen dazu, die nichts in der Hand halten, sondern einfach so agieren (z.B. winken, gebärden) oder etwas nur berühren, also sämtliche Aktionen, an denen Hände als |Hände| beteiligt sind,[52] dann gilt: Solche Klassifikator-vorkommen lassen sich nahtlos mit einer CA verbinden; nahtlos in dem Sinne, dass die Hände nicht als abgetrennt wahrgenommen werden, sondern vielmehr Teil der CA wie in einer reinen CA (so auch Fischer & Kollien 2014: 415).[53] Ein weiteres Argument dafür, Manipulatoren generell eher als Teil einer CA anzusehen denn als isolierte Artikulatoren, ist die Übereinstimmung im Maßstab zwischen Händen als Hände mit

Beinen her, also von Füßen bis einschließlich Hüfte. Vgl. hierzu die Zeichnung bei Taub (2003: 75), in der sie „strukturerhaltende Entsprechungen“ zwischen den Fingern der V-Hand und menschlichen Beinen zeigt, in der die Spitzen den Füßen, die mittleren Fingergelenke den Knien und die Knöchel der Hüftpartie zugeordnet werden. Auch Dudis (2004a: 230) beschreibt diese Handform in einem Beispiel als „understood to be a partially visible |rider|“, der aus der Reitersitz-Position heraus vom Motorrad fällt.

[51] Vgl. hierzu Langer (2005: 264).

[52] Diese Auffassung findet sich auch bei den Fachgebärdenlexika des Instituts für Deutsche Gebärden-sprache der Universität Hamburg, siehe z.B. die Ausführungen zu den Bilderzeugungstechniken in Konrad et al. (2010).

[53] Vergleiche auch Erlenkamp (2009: 16), die von der Ausdehnbarkeit eines Manipulator-Blends zu einem Surrogate-Blend unter Einbeziehung auch von Gesicht und Oberkörper spricht.

dem Oberkörper und Kopf. (Der Fall ist teilweise anders gelagert im Falle der Darstellung von Vordergliedmaßen von Tieren).[54]

Wenn Arm und Hände |Arm und Hände| eines Aktanten zeigen, der nicht zugleich auch durch Gesicht, Mimik und Oberkörper in einer CA verkörpert wird, wird trotzdem die – ansonsten nicht weiter sichtbar gemachte – Person assoziiert, wie etwa bei dem bereits öfter angeführten Beispiel, in dem einer Person ein Schlag versetzt wird. In diesem Fall sind Arm und Hand, die nicht in einer CA aufgehen, abgetrennt vom Oberkörper und bleiben als solche begrifflich Manipulator-Klassifikatoren.[55] Für eine Anwendung von Filmbegriffen, das sei hier angedeutet, sind die Hände in jedem Fall, egal ob abgetrennt oder nicht, Verkörperungen von |Händen| und damit sichtbare Teile von Personenfiguren.

Entsprechend der funktionalen Bezeichnung der Handform-Gruppen können CC unterdifferenziert werden in **Substitutorkonstruktionen**, **Deskriptorkonstruktionen** und **Manipulatorkonstruktionen**, wobei letztere wie eben argumentiert in der Regel als Teile von CA- und CA-ähnlichen Konstruktionen angesehen werden. Diese Einteilung entspricht sachlich derjenigen, die Erlenkamp (2009) vorlegt.

Bei den Bewegungen innerhalb von Klassifikatorkonstruktionen gibt es eine wichtige kategoriale semantische Unterscheidung, welche Mandel (1977: 66) zusammenfasst unter der Bezeichnung „temporal vs. atemporal motion“. Sie findet sich bei Sallandre und Cuxac (2002) wieder in der Angabe, ob in der Semantik des jeweiligen Transfers ein „Prozess“ involviert ist oder nicht. Liddells (2003: 262f.) Unterteilung der Depicting Verbs liegt sie unausgesprochen zugrunde. Es handelt sich um die Unterscheidung, ob die Bewegung der Handform als Aktion einer Figur zu interpretieren ist, oder ob die Bewegung eine lediglich ‚ausführende‘ Funktion hat, um eine Figur zu positionieren (und erst wenn sie aufgestellt ist, zählt die Zeit als erzählte Zeit). Deskriptorkonstruktionen haben atemporale Bewegungen, Manipulatorkonstruktionen in der Regel wohl temporale Bewegungen. Unter den Substitutorkonstruktionen gibt es typischerweise beides. Es gibt die temporalen Bewegungen, durch welche die Aktionen der Figuren

[54] Vordergliedmaßen von Tieren zählen klassischerweise zu den Limb-Classifiers, die für Darstellungen von Füßen, Kopf, Beinen, Teilen des Kopfes etc. verwendet werden. Sie gehören zur Gruppe der Substitutoren.

[55] Cormier & Smith (2011) stellten in ihrem Vortrag in Göttingen die Schwierigkeit heraus, Manipulatoren als Handling-Classifier oder Teil einer CA einzuordnen. Wenn neben Händen auch andere CA-Markierungen vorhanden wären, spräche das für eine Klassifizierung als CA, so ihre Idee einer Leitlinie für die Unterscheidung. Cormier et al. (2013: 126) haben sich jedoch schließlich dafür entschieden, sämtliche produktive Formen von Arm- und Handnutzung, die eine entsprechende Bewegung eines Referenten abbilden, als Teil einer CA zu bewerten.

sichtbar gemacht werden. Setzende Bewegungen[56] hingegen, durch welche die Hände eine Figur positionieren, sind atemporale Bewegungen. Diese unterschiedliche funktionale Semantik von Bewegungen wirkt sich notwendig auch auf die Anwendung von Filmbeschreibungsbegriffen aus und muss entsprechend berücksichtigt werden. Hilfreich ist ein Blick auf Liddells Einteilung.

Liddell (2003: 262) teilt die Depicting Verbs nach semantischen Kriterien ein, welche die Kategorie temporal/atemporal einbezieht. Es sind erstens solche, die „presence of an entity at a place" ausdrücken (Formen von „be-at", ebd.: 271). Dies entspricht Substitutorkonstruktionen mit setzender bzw. stempelnder Bewegung. Die zweite Gruppe besteht aus solchen Depicting Verbs, die „shape and extent of a surface" (ebd.) ausdrücken. Dies entspricht Deskriptorkonstruktionen oder dem Sketching. Die dritte Gruppe besteht aus solchen, welche „movements or actions" (ebd.) ausdrücken. Dies kommt einer Sammelkategorie für Manipulatorkonstruktionen sowie Substitutorkonstruktionen unter Ausschluss derjenigen mit setzender Bewegung gleich. Liddells ersten beiden Gruppen zeigen atemporale Bewegungen, die letztere Prozesse, d.h. temporale Bewegungen. Liddell gruppiert also Manipulatoren und eine Teilgruppe der Substitutoren zusammen (vgl. Liddell 2003: 266f.).

Anders als im Falle der CA gibt es in der Fachliteratur keine Erörterung von **Beginn, Ende und Umfang** speziell bei Klassifikatorkonstruktionen. Da ich mich im Falle von CC auf die manuelle Ebene beschränke, ist die Begrenzung einer Klassifikatorkonstruktion folglich dieselbe wie die von anderen Gebärden auch. Gebärden als wohlgestaltete Bewegungen der Hände teilen sich in drei grundsätzliche Komponenten, eine Vorbereitungsphase (die Hände bewegen sich zum Startpunkt der Gebärde und nehmen dabei Handform und die entsprechende Ausgangsorientierung ein), die ‚expressive Phase' oder auch Stroke, welche als der Kern der Bewegung und die eigentliche Gebärde aufgefasst werden kann, d.h ihre mit einer Semantik assoziierte Form, sowie eine Auflösungsphase (Retraction), in der die Spannung der Hand nachlässt.[57] Die expressive Phase kann sehr vielgestaltig und in sich gegliedert sein; sie kann aber auch nur aus einem Halten bestehen. Bewegungen, die zwischen den Kernphasen bestehen, sind Übergangsbewegungen (Transitions), durch die zwei Gebärden gewissermaßen raumzeitlich miteinander verbunden werden. Je nach Forschungsansatz werden diese Übergangsbewegungen den Gebärden zugerechnet (als Teil der Gebärde)

[56] „Stamping" nach Mandel (1977: 67).
[57] Ich folge hier Ten Holt et al. (2009), die sich ihrerseits wiederum unter anderem auf eine Einteilung von Kita et al. (1998) beziehen.

oder aber nicht, weil sie sich aus dem Kontext notwendig ergeben.[58] Beide Auffassungen teilen aber die Vorstellung von einem Kern. Als Beginn und Ende einer Klassifikatorkonstruktion können also auf der manuellen Ebene Beginn und Ende der Kernbewegung zählen. Innerhalb dieser Kernbewegung können zusätzliche Transitionsbewegungen auftauchen, wenn die Bewegung mehrfach-wiederholend ist (z.B. bei Aspekt-Modifikationen).[59]

Der Umfang einer Klassifikatorkonstruktion ist nicht immer einfach zu bestimmen. Es gibt sowohl einhändige als auch zweihändige Konstruktionen. Außerdem kommen nicht immer beide Hände zusammen bzw. gleichzeitig zu einem Einsatz als Klassifikatoren. Hier wird die Entscheidung für einen Beginn und ein Ende möglicherweise problematisch. Auch kann die eine Hand sequenziell verschiedene Figuren zeigen, während die andere – in der Rolle des Grundes – positioniert bleibt. Handelt es sich dann um *eine*, in sich gegliederte Klassifikatorkonstruktion oder um *zwei* (nämlich abgegrenzt durch die Sichtbarkeit der Figur eins vs. der Figur zwei) oder sogar *drei*, weil jede Hand und Figur als eine eigene, wenngleich mit den anderen syntaktisch, semantisch und bild-räumlich verbundene Konstruktion gezählt werden sollte? Ob beide Hände zusammen eine oder aber getrennt zwei verschiedene, aber semantisch und syntaktisch zusammenhängende Konstruktionen bilden oder ob eine im Hold ‚stehenbleibende' Hand noch zur vorangegangenen Konstruktion dazugehört oder aber als „depicting buoy"[60] den Status einer eigenen, wenngleich nicht unabhängigen Konstruktion erhält, ist nicht geklärt. Im Detail kann es also oftmals schwierig sein, eine Klassifikatorkonstruktion genau abzugrenzen und zu bestimmen, besonders dann, wenn viele solcher Konstruktionen hintereinander weg gebärdet werden ohne Unterbrechung durch Indexgebärden und Lexeme.

Als Umfang einer Klassifikatorkonstruktion möchte ich in einer minimalen Definition die Kombination von ein oder zwei Klassifikatorhandformen plus je eine gestalthafte Bewegung mit wahrnehmbaren Anfang und Ende ansehen, sei es, weil eine Figur sich fortbewegt, etwas als bewegt erscheint oder Figuren platziert werden. Dabei hat die

[58] Hanke et al. (2012: 69) vergleichen einleitend diese beiden grundsätzlichen Auffassungen miteinander.
[59] Diese ‚Kernbewegung' ist nicht immer gut zu erkennen gerade bei entspanntem oder schnellen Gebärden – Übergangsbewegungen können zum Teil ununterscheidbar in Kernbewegungen übergehen, etwa wenn die Struktur der Gebärde keine Hold-Position an ihrem Anfang oder Ende vorsieht. Hanke et al. (2012: 70) stellen für die Transkription pragmatische Segmentierungskriterien auf, wo in solchen Fällen Anfang und Ende gesetzt werden können – dabei grenzen dann zwei Gebärden doch unmittelbar aneinander und man kann davon ausgehen, dass ein Teil der Übergangsbewegung mit der lexikalischen Bewegung verschmilzt.
[60] Wenn ein durch ein Depicting Verb realisiertes Real-Space-Blend-Element durch eine Hand als solches für weitere Bezugnahmen sichtbar verbleibt, bezeichnet Liddell dies im Sinne einer visuellen Verstetigung und Verankerung als „depicting buoy" (Liddell 2003: 263). In der deutschsprachigen Literatur wird diese funktionale Bezeichnung als „Boje" teilweise übernommen.

Konstruktion wesentlich die gestalthafte Form einer Gebärde, d.h. wenn eine Klassifikatorhand erst eine und dann eine zweite Aktion zeigt, so gilt das als zwei verschiedene Konstruktionen (im Einzelfall kann diese Unterscheidung schwierig sein, aber gerade hier hilft der Vergleich mit der Form einer Standardgebärde). Erkennbar sind Aneinanderfügungen häufig, aber nicht immer, durch Übergangsbewegungen.

2.3 Zusammenfassung

Die hochikonischen Strukturen, wie sie hier aus unterschiedlichen linguistischen Perspektiven dargestellt wurden, sind nach wie vor Gegenstand der Forschung. In den jeweils verwendeten Terminologien spiegeln sich neue und alte linguistische Ansichten und Herangehensweisen. Seit der Sprachstatus von Gebärdensprachen politisch anerkannt ist und somit als nicht mehr anzweifelbar gilt, werden die „realkörperlichen Inszenierungen“ (Ebbinghaus & Heßmann 1991) nicht mehr als Pantomime aus der linguistischen Betrachtung ausgeklammert, und auch die „Vorgangsmodellierungen durch die Hände“ (ebd.) müssen nicht mehr unter einen Begriff aus dem Inventar der Systemlinguistik gebracht werden – dem Klassifikator – um hierdurch eine Erklärung oder auch Rechtfertigung zu haben dafür, dass in einer sprachlichen Form Charakteristika der äußeren – sichtbaren – Welt aufgenommen werden, um auf diese zu referieren und über sie etwas auszusagen.

Viele LinguistInnen sind dazu übergegangen, Begriffe und Konzepte aus der kognitiven Linguistik verstärkt aufzugreifen und in der Gebärdensprachbeschreibung einzusetzen. Dies gilt insbesondere für Liddell und Dudis, aber auch Cuxac und Sallandre. Da diese Ansätze Sprache als inhärent bildhaft sehen, kann hier die Bildhaftigkeit von Gebärdensprachen leichter anerkannt, benannt und integriert werden.

In dieser Arbeit verwende ich wie oben im Einzelnen dargestellt und begründet die Begriffe Constructed Action (CA), Constructed Dialogue (CD) und Klassifikatorkonstruktionen (CC) und folge damit dem Sprachgebrauch bei Fischer und Kollien (2006, 2009, 2010 und 2014). Dabei dient Constructed Action auch als Oberbegriff, der den CD mit einbegreift. Um diese Strukturen in ihrer Gemeinsamkeit ansprechen zu können, nenne ich CA und CC zusammenfassend hochikonische Strukturen, nach Cuxacs englischer Formulierung Highly Iconic Structures.

Die Bezeichnung Constructed Action ziehe ich den möglichen Alternativen vor.[61] Außerdem transportiert sie die begriffliche und begriffshistorische Verbindung mit dem von Tannen (1989) geprägten Begriff Constructed Dialogue mit.

Mit Klassifikatorkonstruktion bezeichne ich die komplexe Ausdrucksform aus Klassifikatorhandform und Bewegung. Mit der hinreichend allgemeinen Bezeichnung als Konstruktion ist neben der implizierten syntaktischen Neutralität zudem eine Anbindung an die Bezeichnung der CA-Vorkommen möglich, die ebenfalls als ‚Konstruktionen' adressierbar sind. Den Begriff Klassifikator für die Handform einer Klassifikatorkonstruktion verwende ich ebenfalls aus einem begriffsgeschichtlichem Bewusstsein heraus, hat doch Supalla (1982 und 1986) diese Strukturen erstmals unter diesem Begriff umfassend dargestellt und eingeordnet.

Für Untergruppierungen der Klassifikatoren verwende ich die Bezeichnungen Substitutor, Manipulator und Deskriptor. Damit folge ich in Bezug auf die ersteren beiden dem Gebrauch in den Fachgebärden-Lexika (siehe Konrad et al.: 2010) oder auch in Fischer und Kollien (2010). Die in skizzierender Technik verwendete Handform nenne ich Deskriptor und folge damit Erlenkamp (2009), die so die in Tracing SASSes verwendete Handform bezeichnet. Man kann aber auch eine Anspielung auf Cuxac (2000b: 322) erkennen, der die Transfers von Größe und Form dort als „descriptors and specifiers" beschreibt. Entgegen der Auffassung etwa von Zwitserlood (2012) zähle ich Deskriptorkonstruktionen zu den Klassifikatorkonstruktionen. Sie sind damit ebenso wie reine und parallelisierte CA- und CD-Konstruktionen, Substitutor- und (ggf.) Manipulatorkonstruktionen Gegenstand der Frage, ob sich filmtheoretische Beschreibungsbegriffe auf die hochikonischen Strukturen innerhalb des gebärdensprachlichen Diskurses anwenden lassen.

Vergleicht man nun den Ansatz der Real-Space-Blends mit dem der Transfers und dem Ansatz von Fischer und Kollien, so fällt auf, dass diese ihren Gegenstand zum Teil unterschiedlich konturieren und abgrenzen, und dass die gewählten Begriffe nicht deckungsgleich sind. Die Theorie der Real-Space-Blends (Liddell, Dudis) ist sehr analytisch angelegt. Ein Rückgriff auf ihre Begriffe ist oft sehr hilfreich, wenn es um die Bestimmung der beteiligten Referenten sowie die Zuordnung zu den entsprechenden Artikulatoren geht. Cuxac und Sallandre hingegen operieren mit holistischen Strukturen – in ihrem Kategorieninventar sind linguistische Beobachtungen entsprechend gebün-

[61] Die Entscheidung für die begriffliche Alternative „Transfer der Person" zöge konsequenterweise die Verwendung der anderen beiden Transfer-Begriffe (Transfer der Situation, Transfer von Größe und Form) nach sich. Gegen diese bestehen die weiter unten genannten Einwände.

delt und prägnant zusammengestellt. Der Ansatz von Fischer und Kollien nimmt hier eine Zwischenstellung ein insofern, als in einer parallelisierten CA die CA das primäre Prädikationselement darstellt, dem die CC unter- und zugeordnet ist, dennoch die einzelnen Bestandteile unabhängig von einander zu benennen und zu analysieren sind. Außerdem gibt es eine klare Zuordnung der artikulatorischen Elemente zu CA oder CC. So ist der Bereich von Oberkörper, Schulter und Gesicht als das artikulatorische Inventar ausschließlich einer CA abgesteckt, wobei die Hände außerdem zugehöriger Bestandteil einer reinen CA sind. Eine CC setzt sich hingegen nur aus Artikulationen der manuellen Ebene zusammen. Die Mundgestik kann als ein eigenständiges Element sowohl zu einer CA als auch zu einer CC hinzukommen.

Das ist in der Konzeption der Transfers bei Cuxacs und Sallandre anders. Die Transfers sind als synthetische, holistische Formen beschrieben; jeder Typ konstituiert sich durch alle Artikulationsebenen. Dies hat etwa zur Folge, dass in einem Situationstransfer (also einer CC-Entsprechung) das Gesicht den Ausdruck eines auch manuell gezeigten Referenten aufweisen kann, ohne dass dies als Instanz von Personentransfer angesehen wird. Einen solchen Fall möchte ich jedoch als parallelisierte CA bezeichnen. Begründbar ist dies mit einem Rückgriff auf die mit Liddell und Dudis mögliche Zuordnung des Gesichtsausdrucks zu einem Surrogate, der vom Gebärdenden verkörpert wird.

Um noch einmal zusammenzufassen, ich lege meiner Arbeit und insbesondere der Analyse mit Blick auf die Verwendung von Filmbegriffen den Ansatz von Fischer und Kollien zugrunde und spreche von reiner CA, parallelisierter CA und CC. Außerdem stütze ich mich auf die Möglichkeiten der Blending-Theory (Liddell) und das Konzept des Body-Partitioning (Dudis), sichtbare Surrogates mit einzubeziehen. Dies insbesondere auch dann, wenn sie vielleicht nicht als CA im ausgezeichneten Sinne zu werten wären (vgl. das Beispiel ‚Körperhülle und Blickrichtung' als sichtbare Anteile eines Surrogates). Zu den Klassifikatorkonstruktionen (CC) zähle ich nur die manuelle Komponente.

Das nun folgende dritte Kapitel dieser Arbeit bietet das Ergebnis einer Lektüre von Fachtexten der Gebärdensprachforschung, und zwar mit dem Augenmerk darauf, welche Vergleiche von gebärdensprachlichen Einheiten mit Film gezogen werden. Da die jeweiligen AutorInnen aus den unterschiedlichsten Richtungen kommen, unterscheiden sie sich entsprechend in ihrer Terminologie. Die Möglichkeiten wurden längst nicht erschöpfend, aber soweit erforderlich im Rahmen dieses Kapitels vorgestellt. Die folgende kleine Zusammenstellung dient ausschließlich dem Überblick und stellt keine

Gleichsetzung dar. Bislang noch nicht erwähnte, im Kapitel 3 aber verwendete Begriffe sind hinzugefügt.[62]

Sehr häufig findet sich eine Kombination der Begriffe Rollenübernahme (auch Role-Taking, Role-Shift) einerseits und die Bezeichnung unterschiedlicher Typen von Klassifikatoren andererseits, wie Entity-Classifier und Handling-Classifier oder gegebenenfalls unter Rückgriff auf einzelne Kategorien von Supalla (1986) Limb-Classifier, Bodypart-Classifier, Size-and-Shape-Classifier (SASS) und Tracing SASS.

Quelle	**„CA“**	**„Klassifikatorkonstruktion“ oder „Klassifikator“**
Mandel 1977	staging	substitutive depiction (marker), virtual vepiction
Metzger 1995	constructed action	classifier
Baker & Cokely 1980	body shifting, role playing	classifier
Sallandre & Cuxac 2002, Cuxac 2003	transfer of person (transfert personnel)	transfer of situation (transfert situationnel); transfer of form and size (transfert de forme)
Liddell 2003	signer as surrogate (in surrogate space); constructed action	depicting verb (in depicting space)
Dudis 2007	depiction of action, depiction of dialogue	depicting verb (in diagrammatic event blend)
Bauman 2003	role-shift (bzw. nicht weiter spezifiziert)	classifier
McCleary & Viotti 2010	constructed action, signer as surrogate	polycomponential sign
Papaspyrou et al. 2008	Rollenübernahme	Substitutor-Verben, Manipulator-Verben, Skizze-Adjektive
Perniss 2007a und 2007b	character perspective signing	observer perspective signing
Aarons und Morgan 2003	constructed action	classifier predicates; body part classifier, SASS classifier; handling classifier, semantic or whole-entity classifier
Slobin et al. 2003	(nicht erwähnt)	polycomponential signs, „classifier“ or property marker

[62] Vergleiche für Entsprechungen für die Klassifikatorkonstruktion die Zusammenfassung bei Schembri (2003: 4), in Bezug auf CA die Auflistung bspw. in Fischer & Kollien (2006: 96).

3 Forschungsüberblick

Das dritte Kapitel widmet sich der Untersuchung der Fachliteratur zur Gebärdensprachforschung mit der Frage, welche Assoziationen von gebärdensprachlicher Filmähnlichkeit benannt werden. Dabei ist von Interesse, welche Bereiche und Aspekte auf sprachlicher wie auf filmischer Seite miteinander vergleichend in Bezug gesetzt werden und welche Funktion diesem Vergleich innerhalb der jeweiligen Veröffentlichung zukommt.

In Abschnitt 3.1 geht es um im weitesten Sinne methodisch orientierte Auffassungen; in Abschnitt 3.2 werden die Analogiesetzungen zwischen Gebärdensprache und Film nach Filmbegriffen sortiert zusammengestellt und kommentiert. Abschnitt 3.3 fasst den Literaturüberblick zusammen und leitet aus den Ergebnissen und Beobachtungen Schlussfolgerungen für die leitende Fragestellung dieser Arbeit ab.

Da ikonische Formen zur visuell-räumlichen Darstellung von Szenen ebenso wie die noch stärker abbildende Constructed Action in allen Gebärdensprachen vorkommen (siehe z.B. Aronoff et al. 2003: 58 und 63), sind grundsätzlich zu allen nationalen Gebärdensprachen Vergleiche mit Film möglich. Dieser Forschungsüberblick stellt einige Tendenzen aus deutsch-, englisch- und französischsprachigen Fachtexten vor, die belegen, dass die Assoziation einer gewissen Filmähnlichkeit von Gebärdensprachen LinguistInnen nicht fremd ist, womöglich aber mitunter ein wenig unheimlich erscheint. Ein wenig unheimlich deshalb, weil mit einem solchen Vergleich die Sprachlichkeit von Gebärdensprachen (nach den maßgeblichen Kriterien der Diskretheit und Arbitrarität) gewissermaßen wieder in Misskredit zu geraten droht. Auch wenn im Zuge einer vermehrten Beschäftigung mit der Ikonizität und Gestenhaftigkeit auch von Gebärden keine Berührungsängste mehr vorliegen sollten, scheint der Rückgriff von LinguistInnen auf nicht linguistische Termini im Rahmen von einzelnen Vergleichen vertretbar, als Analyseinstrument jedoch nicht oder kaum Anwendung zu finden. Es gibt ein paar Ausnahmen, auf die ich weiter unten eingehen werde.

Als Pionier der Idee, die Vergleichbarkeit mit Film zu analytischen Zwecken nutzbar zu machen, darf H-Dirksen L. Bauman gelten – wiewohl er gerade nicht als Linguist, sondern als Literaturwissenschaftler diese Idee verficht und sie so auch nur auf die künstlerische Sprache in Gedichten und epischen Performances anwendet. Die poetische Sprache jedoch baut die ikonischen Möglichkeiten der Alltagssprache aus und so sollte, was sich zu jener sagen lässt, auch auf die im täglichen Umgang verwendeten hochikonischen Strukturen innerhalb von DGS-Diskursen übertragen lassen. Aus diesem Grund finden die Texte von Bauman in diesen linguistischen Forschungsüberblick Eingang.

Generell ist festzuhalten, dass ich in diesem Überblick nur auf veröffentlichte Texte, d.h. schriftliche Äußerungen zurückgreife. Alle Aussagen und Einschätzungen von meiner Seite betreffen folglich diese Texte und lassen keine Rückschlüsse zu auf die möglichen tatsächlichen Auffassungen der AutorInnen oder ihre tatsächliche Auseinandersetzung mit der Thematik, die vielleicht in Gesprächen oder auf Tagungen geäußert werden. Ebenfalls in diesem Literaturüberblick *nicht* angeführt sind Texte, in denen kein expliziter Bezug auf Film oder Filmähnlichkeit gemacht wird, in denen aber der sensibilisierten Leserin bei der Lektüre aufgrund der Beschreibungen von gebärdensprachlichen Diskursphänomenen die Ähnlichkeit zu Beschreibungen filmischer Strukturen förmlich ‚ins Auge fällt'. Zu nennen wären hier beispielsweise die Aufsätze von Ebbinghaus und Heßmann (1991) und Ebbinghaus (1996).[1] Da hier nur in der Interpretation und zwischen den Zeilen ein Filmbezug hergestellt werden kann, entfallen diese Arbeiten aus der Übersicht.[2]

Für die Darstellungen der zusammengetragenen Auffassungen der jeweiligen AutorInnen verwende ich die von ihnen selbst gebrauchte Terminologie. Die in diesem Kapitel angeführten Filmbegriffe werden in gebotener Kürze erklärt, soweit es für das Verständnis der einzelnen Stellen erforderlich ist. Die Problematik, dass die filmischen Grundbegriffe selbst heterogen und nicht immer eindeutig sind, ja dass ihnen zum Teil unterschiedliche Definitionen zugrunde liegen, wird in diesem Kapitel nicht einbezogen, sondern erst bei der Erstellung meiner eigenen Arbeitsdefinitionen.[3]

3.1. Filmvergleich als Methode

In den meisten Texten, in denen eine Assoziation von Gebärdensprache und Film aufgebracht wird, geschieht dies sehr punktuell und lokal, mit Bezug auf nur wenige Gesichtspunkte. In diesem Abschnitt geht es um drei Autoren bzw. AutorInnenteams, welche die Idee einer systematischen Ähnlichkeitsbeziehung zwischen filmischen und gebärdensprachlichen Strukturen am weitesten in den Blick genommen haben und sich damit auseinandersetzen. Bauman (2003 und 2007) geht dabei für die poetische Sprache in seinen Vorannahmen am weitesten; McCleary und Viotti (2010) geben vor allem eine methodische Anregung, und Cuxac (2003) muss sich gegen den Vorwurf zur Wehr setzen, er würde den Eindruck erwecken, es handle sich bei den hochikonischen Strukturen nicht um Sprache, sondern um Kino.

[1] Ebenfalls zu nennen: Morgan (1999 und 2002).
[2] Es gibt Grenzfälle, weil manche Termini selbst mehrdeutig sind – so etwa der Terminus Close-up, der auch in der Fotografie vorkommt.
[3] Vgl. hierzu insbesondere Kap. 6, das diese Problematik ausführlich thematisiert.

3.1.1 Literatur- und Kulturwissenschaft: „Kinematografische Poetologie“

Bauman kommt aus der Literatur- und Kulturwissenschaft und stellt sich die Frage, wie künstlerische Gebärdenproduktionen zu analysieren seien, wenn aus der gesprochenen und schriftsprachlichen Literatur entwickelte Konzepte nicht ohne weiteres an Gebärdensprachtexte anzulegen sind. Bauman (2003) greift mit seiner Idee der kinematografischen Poetologie auf Konzepte zurück, die von den Poeten selbst entwickelt wurden. In dieser Hinsicht gleicht seine Herangehensweise der Methode der Konversationsanalytiker (im Gefolge von Goffman), die in ihrer Analyse von Gesprächen keine Kategorien anlegen, die nicht auch von den Gesprächsteilnehmern selbst relevant gemacht werden. Wenn Gebärdensprachpoeten, so seine rhetorische Frage, ihre Arbeit selbst mit Filmbegriffen („cinematic terms“, Bauman 2003: 36) beschrieben, so müssten diese Begriffe doch auch geeignet sein, in eine Art standardisiertes Lexikon poetologischer Begriffe aufgenommen und entsprechend angewendet zu werden. Die Kreativen sehen also eine große Ähnlichkeit zwischen ihrer Gebärdensprachpoesie und Film. Doch die mögliche Entlehnung filmischen Vokabulars zur Beschreibung von gebärdensprachlicher Poesie würde, so betont Bauman (2003: 37), nicht bedeuten, dass die beteiligten kreativen Prozesse dieselben („identical“) wären. Hier habe die Analogie zwischen Film und Gebärdenpoesie ein Ende. Während der Film nur in der Zusammenarbeit einer Vielzahl von Personen mit den unterschiedlichsten Funktionen entstehen kann, ist ASL-Poesie „generally the product of a single author who assumes a variety of creative roles“ (Bauman 2003: 37). Der ASL-Poet ist Drehbuchschreiber, Kamera-Person, Cutter, Schauspieler und Regisseur zugleich.[4] Dennoch bleibt Bauman bei der Auffassung, dass unter dem Strich trotz dieser Unterschiede, „film and signed texts share enough grammatical and aesthetic similarities to enable us to apply the lexicon of film language to sign language“ (Bauman 2003: 37).

In seinen Texten (2003 und 2007) vergleicht Bauman Film und Gebärdensprachpoesie als visuell-räumliche Darstellungskünste. Er zeigt in diesen beiden Arbeiten sehr konkret und detailliert an mehreren Beispielen auf, wie eine solche literaturwissenschaftliche Analyse von erzählenden und/oder dichterischen Gebärdensprachperformances mithilfe von filmischen Kategorien aussehen kann. Diese Kategorien werden nicht nur identifiziert, sondern im Rahmen einer Form-Inhaltsbeziehung interpretiert. Dabei entwickelt Bauman bereits in Ansätzen einige Definitionen, wie

[4] „Whereas film is an intensely collaborative art, ASL poetry is generally the product of a single author who assumes a variety of creative roles. The ASL poet is the screenwriter, who composes the linguistic text; the cameraperson, who arranges the visual-spatial composition of individual shots; the editor, who decides how to organize the various shots; the actor, who embodies the characters and images; and, finally, the director, who unites all of these interconnected aspects into a single text.“ (Bauman 2003: 37)

filmanalytische Konzepte auf gebärdensprachliche Einheiten passen und wie sie zuzuordnen sind. Dies geschieht teils anhand von Beschreibungen, teils anhand von Beispielen. So hat Bauman genaue Vorstellungen von den verschiedenen Einstellungsgrößen (s.u.). Allerdings kann hier schon angemerkt werden, dass Baumans Definitionen häufig nicht spezifisch oder genau genug sind, um sie handfest für die Analyse von Gebärdensprache nutzen zu können. Für eine Operationalisierbarkeit lässt Bauman zu vieles offen und uneindeutig.

Baumans Verwendung von Filmbegriffen und die von ihm aufgemachten Analogien zwischen gebärdensprachlichen und filmischen Phänomenen werden im Einzelnen an den entsprechenden Stellen in Abschnitt 3.2 angeführt.[5]

Bauman ist seit seiner Dissertation (1998) auf der Suche nach einer Beschreibungssprache, die der ASL-Poesie gerecht wird und sich nicht an lautsprachlichen Modellen abarbeitet. Diese sieht er in der Anwendung von Filmbegriffen verwirklicht. So erklärt er auf einer Vortragsreise in Deutschland in einem Gespräch mit Vollhaber am 21.11.2008, er glaube nach wie vor, „dass die Verbindung zwischen der Sprache des Kinos und der Sprache ASL selbst vom grammatischen Standpunkt aus keine bloße Metapher ist: Da besteht eine homologische, strukturelle Verwandtschaft im visuellen Prozess, der meiner Ansicht nach einen viel besseren Ansatz dafür bieten könnte, über diese Sprache zu diskutieren“ (Bauman & Vollhaber 2009: 44). Allerdings hat Bauman seitdem keine weiteren Filmanalysen gebärdensprachlicher Performances veröffentlicht oder das „Lexikon der Filmbegriffe“ (Bauman 2003: 37) genauer ausbuchstabiert, geschweige denn sich an die Beschreibung der gebärdeten Alltagssprache ASL gemacht.

McCleary und Viotti (2010) hingegen beschreiben und analysieren als LinguistInnen eine Filmnacherzählung in spontan gebärdetem Diskurs, d.h. nicht poetischer Sprache.

3.1.2 Sprachwissenschaft

McCleary und Viotti (2010) gehen die bereits von Ebbinghaus und Heßmann (1991) thematisierte Problematik der „Grenzen der Nützlichkeit linguistischer Beschreibungsmodelle“, wie es dort im Untertitel heißt, von einer anderen Seite her an. Sie sind als LinguistInnen kognitiver Ausrichtung davon überzeugt, dass Gebärdensprachen gestische Anteile haben. Sie berufen sich dabei auf Liddell und übernehmen seine Einschätzung zu unterschiedlichen Typen von Gebärden.

[5] Außerdem wird Bauman nochmals in den Abschnitten 5.2.4 und 6.3.2.1 thematisiert, weil sich an seinen Texten zwei methodische Probleme klären bzw. aufzeigen lassen.

Sie fragen sich aber, woher der nicht zu leugnende Eindruck stammt, dass das Gestenhafte im gebärdensprachlichen Diskurs flüssiger, gekonnter und mit der Sprache mehr verwoben erscheint als im Allgemeinen im Lautsprachlichen. Kann dies eine alleinige Auswirkung sprachlicher Prozesse sein, wie etwa die Grammatikalisierung von Gesten zu Gebärden es ist,[6] so fragen sie und setzen nach: „Or might other types of regularization be in play?“ (McCleary & Viotti 2010: 184). Denn schließlich ist eine Kopräsenz gestischer und sprachlicher Ausdrucksmittel zu beobachten (ebd.: 185). Ihre Frage ist demzufolge, ob es nicht eine Regelhaftigkeit jenseits sprachlicher Grammatik gibt, welche die vielfach getroffene Feststellung erklären könnte, gestische Formen im gebärdeten Diskurs seien „wohlgeformt“, gleichwohl „nicht sprachlich“ („‚well formed‘ without being ‚linguistic‘“, ebd.). So sei es möglicherweise hilfreich, sich nach anderen Quellen umzusehen, Quellen, die mit der Gebärdensprache die visuell-räumliche Dimension und die Narrativität teilen. Als erstes nennen sie die Ähnlichkeit zum Film, wie sie bereits von Stokoe[7] und später von Bauman (2003) angesprochen worden sei. Aber auch Theater und Puppentheater sowie Echtzeit-Fernsehen werden als mögliche Quellen für eine Ableitung der „visual-gestural grammar“ (McCleary & Viotti 2010: 185) genannt. Doch bleiben wir beim Film. McCleary und Viotti befinden:

> In our research on Brazilian Sign Language narrative, we have been persuaded that much of what is going on can be elegantly described in the terminology of cinematography. In narrative, **signers use techniques strikingly analogous to such cinematic standbys as ‚establishing shot‘, ‚close up‘, ‚shot/reverse shot‘**, and so on. (Ebd.; Herv. A.M.)

Doch sie wollen nicht dahingehend missverstanden werden, dass die Filmgrammatik die Erklärungslücke für die Regularität des gestischen Anteils im gebärdensprachlichen Diskurs wirklich zu schließen in der Lage sei. Die Unterschiede zwischen Gebärden und Film seien „too great to be ignored“ (ebd.):

> Film makes use of information rich photographic (or animated) images collected or produced specifically for the edited final product; it conveys action, but in a two-dimensional frame; typically, the narrator/director/editor of the film does not bodily appear to the audience; it is not produced for simultaneous consumption in real time. (Ebd.)

[6] Hier verweisen sie insbesondere auf die Arbeiten von Sherman Wilcox, der Grammatikalisierungsprozesse von Geste zu Gebärde in zahlreichen Aufsätzen untersucht hat.

[7] Sie erwähnen Stokoe (1979): Syntactic Dimensionality: Language in Four Dimensions. Paper presented to the New York Academy of Sciences. Es handelt sich um einen unveröffentlichten Vortrag, aus dem Sacks (1990) zitiert. Bauman (2003: 36 und 2007: 109) wiederum zitiert Stokoe nach Sacks (1990). Eine digitale Suche in den „Annals of the New York Academy“ sowie eine bibliografische Suche ist erfolglos geblieben. Es scheint, Sacks (1990) ist der einzige Beleg für eine solche ‚Äußerung‘ Stokoes; dass der Vortrag unveröffentlicht ist, geben McCleary und Viotti (2011) in einer modifizierten portugiesischsprachigen Veröffentlichung zum gleichen Thema in der Bibliografie an.

Während Bauman also vor allem die Unterschiede im Produktionsprozess hervorhebt, gehen McCleary und Viotti vom Film als fertigem Produkt aus und zählen Eigenschaften des Films auf, die sich im gebärdensprachlichen Diskurs nicht finden lassen, oder sie benennen Eigenschaften, die der Film nicht hat (aber, so der Umkehrschluss für die Leserin: Gebärdensprache wohl). Das hieße also ausbuchstabiert: Gebärdensprache verwendet keine fotorealistischen Bilder, d.h. keine Bilder mit entsprechend detailreicher Informationsqualität, dafür zeigt sie Handlung in einem dreidimensionalen Raum. Außerdem hat im gebärdensprachlichen Diskurs die Gebärdende die Rolle als ‚Filmemacherin' inne (d.h. ist Erzähler/Regisseur/Cutter) und ist als solche körperlich-persönlich präsent gegenüber dem Publikum und damit interaktiv zugänglich. So wird das gebärdensprachliche Pendant zum Film in Echtzeit produziert und gleichzeitig rezipiert, d.h. das ‚Produkt', die Äußerung, ist in Gebärdensprache nicht zu trennen vom Vorgang des Produzierens.

Nicht zuletzt an diesen ins Auge springenden Unterschieden liegt es, wenn McCleary und Viotti in demselben Aufsatz, in dem sie die doch so „elegante" (s. ebd.) Passung filmischer Terminologie feststellen, auch gleich wieder einen Rückzieher machen und gerade eine Film-Beschreibung des gebärdeten Diskurses *nicht* unternehmen.

McCleary und Viotti geht es in ihrem Aufsatz auch gar nicht nicht darum, eine Beschreibung mittels Filmbegriffen zu versuchen, obwohl sie diese Möglichkeit erkennen – vielmehr setzen sie auf den Vergleich als eine Heuristik, die wie eingewoben wirkenden gestischen Anteile in Gebärdensprachen genauer verstehen zu lernen. Man könnte ihre Idee wie folgt zuspitzend formulieren: Was ergibt sich aus einem feinen, detaillierten Vergleich zwischen Filmstrukturen und Darstellungsformen im gebärdeten Diskurs für eine Sichtweise auf den gebärdeten Diskurs selbst? So führen sie eine sehr detailgenaue Analyse einer in Brasilianischer Gebärdensprache gebärdeten Filmnacherzählung durch, mit nachvollziehbaren Beschreibungen der gebärdensprachlichen Äußerungen, wobei sie die wechselseitig bedeutungsgenerierenden und -stützenden Funktionen von gestischen und sprachlichen Anteilen im Diskurs minutiös am Datenmaterial herausarbeiten. Doch gerät ihre Arbeit mehr und mehr zu einem Vergleich zwischen der Filmvorlage und der gebärdeten Nacherzählung, und die Idee, nach strukturellen (und damit von Filmvorlagen unabhängigen) Ähnlichkeiten zwischen filmischen und gebärdeten Darstellungsstrategien überhaupt Ausschau zu halten, wird offensichtlich aufgegeben oder verschwindet unbemerkt aus dem Fokus.[8] An einer Stelle deuten sie Ähnlichkeiten der erzählerischen und bildgebenden Techniken von

[8] So ist eine Abweichung von der Filmvorlage, die dennoch ‚filmisch' anmutet, ein guter Kandidat für eine vorlagenunabhängige strukturelle Filmähnlichkeit der betreffenden Erzählstrategie.

gebärdeter Erzählung und Stimulusfilm als ‚getreue Wiedergabe der Vorlage' und nicht als womöglich typisches gebärdensprachliches Mittel.[9]

Wiewohl also die AutorInnen darauf hinweisen, wie fruchtbar ein Blick auf den Film und seine Darstellungsmuster und -gepflogenheiten sein könnte, halten sie sich in ihrem Analysebeispiel einer Erzählung sehr zurück damit, Ähnlichkeiten aufzuzeigen. Sie verwenden in der Analyse auch kaum filmtechnische Begriffe, um die gebärdete Filmnacherzählung zu analysieren. Vielmehr bedienen sie sich der kognitivlinguistischen Terminologie von Liddell und teilweise Langacker.

Cuxac: Bedürfnis nach einer neuen Terminologie

Um die Besonderheit der nicht lexikalischen gebärdensprachlichen Strukturen hervorzuheben, die sich durch die Möglichkeit des „donner à voir en disant" (Cuxac 2003: 23) auszeichnen, d.h. dadurch, etwas durch Zeigen (Showing) sprachlich mitzuteilen, hat Cuxac das Bedürfnis, diese durch eine neue Terminologie auch kenntlich zu machen. So prägt er für diese „opérations cognitives" (ebd.) den Begriff der „transferts" (ebd.), Transfers.

Warum er den Begriff des Transfers wählt, begründet Cuxac immer wieder:

> After considerable reflection, I have chosen to subsume the entirely [sic] of these structures under the heading of ‚transfers'. This term seems appropriate in the sense that it is a matter here – beforehand – **of transferring real or imaginary experience** and slightly **reshaping** it, **projecting** it into a three dimensional discursive space we will call the ‚signing space', which is the space in which messages are made manifest. (Cuxac 1999: 168f.; Herv. A.M.)

Dass Erfahrung durch einen Übertragungs-, Umformungs- und Projektionsprozess, aber doch als solche sichtbar gemacht bzw. vorgeführt wird, ist die zentrale Wirkweise der Transfers, und die Wortwahl lässt nicht von ungefähr auch an Film bzw. Kino denken. So erinnert Cuxac (2003: 23) auch daran, dass er bei seiner Wahl der Terminologie in der Tat auf „d'autres domaines sémiologiques", in denen es um das Zu-Sehen-Geben geht, hätte zurückgreifen können, doch habe er durch eine solche Begriffswahl nicht die sprachliche Dimension dieser Strukturen verdunkeln wollen (ebd.). Hier spricht Cuxac eine Befürchtung aus, die mit Blick auf die Geschichte der Sprachauffassungen von Gebärdensprachen nicht von der Hand zu weisen ist, die Gefahr der Reduktion auf ‚bloße' bildliche Prozesse.

[9] Ich komme darauf und auf weitere Details zurück im systematisch geordneten Abschnitt 3.2.

Tatsächlich begegnet Cuxac im Rahmen einer Tagung dieser Vorwurf, er habe sich von der Linguistik entfernt und erwecke den Eindruck, es handle sich bei diesen gebärdensprachlichen Formen um Kino, aber nicht um Sprache (Cuxac 2003: 23) – doch dies weist Cuxac in eben jenem Aufsatz entschieden zurück. Cuxac bezieht sich hier auf einen Vortragsabstract der AutorInnen Bras, Millet und Risler (2003). Diese würdigen zwar Cuxacs Ansatz, schreiben aber dann:

> Néanmoins, la terminologie adoptée, l'éloignement de la théorie générale des langues, la focalisation extrême sur l'iconicité pourrait laisser accroire qu'il s'agit de cinéma et non pas de langue. (Bras, Millet & Risler 2003: 12)

Sollte Cuxac die Assoziation von Filmähnlichkeit bei seiner Definition der Transfers immer im Hinterkopf, aber nicht wirklich ausgesprochen haben, so reagiert er auf den als solchen wahrnehmbaren Vorwurf eines ‚Verrats an der Linguistik' mit einer ebenso bündigen wie pointierten Zusammenfassung, es sei gar nicht so uninteressant von einem semiologischen Standpunkt aus, filmische und gebärdensprachliche narrative Strukturen miteinander zu vergleichen und Züge von Ähnlichkeit festzustellen.[10] Neben einer Zuordenbarkeit unterschiedlicher Typen von Transfers zu unterschiedlichen Einstellungsgrößen sind insbesondere narrative Strategien vergleichbar. Da sei ein Reichtum an Skripts (Drehbücher für Situationsabläufe) zu verzeichnen, die in einer feinen Granularität sequenziert werden – diese Verfahren erinnerten mehr an Kamerabewegungen, Standpunkt- und Perspektivwechsel der Kamera als an Bewegungen innerhalb und zwischen geschriebenen Sätzen.[11]

Ich komme auf die angesprochenen Vergleichspunkte im systematischen Teil (Abschnitt 3.2) zurück. Die Bemerkung zu den Skripts (Drehbüchern) bezieht sich wohl darauf, wie Geschehensabläufe für eine Darstellung geschnitten und zusammengefasst werden.[12] Der Vergleich mit inner- und intersententiellen Bewegungen kann durchaus als Anspielung auf die generative Transformationsgrammatik aufgefasst werden, in welcher der Begriff der Bewegung (von Konstituenten und Merkmalen) ebenfalls terminologisch ist.

[10] Konrad (2011: 214) kommt im Rahmen seiner ausführlichen Darstellung von Cuxacs linguistischem Ansatz aus einem lexikografischen Blickwinkel auch auf Cuxacs Einstellung hinsichtlich der Filmähnlichkeit der hochikonischen Strukturen zu sprechen.

[11] „La comparaison avec le cinéma ne s'arrête d'ailleurs pa là: la possibilité de montrer tout en disant en LSF a donné lieu à des stratégies narratives culturelles propres au monde des sourds se caractérisant a) par une abondance de scripts (Schank & Abelson, 1977), b) où les procès fortement intraséquencés d'une granularité fine (Noyau, 1997), évoquent plus des mouvements de caméra, des changements d'angles ou de distance de prises de vues que les | mouvements intra et inter-phrastiques propres à l'écrit" (Cuxac 2003: 23). – Vergleiche zu dieser Textstelle auch die übersetzende Paraphrase in Konrad (2011: 241).

[12] Dies wird in der Filmpraxis als Découpage bezeichnet.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass Cuxac die These der Vergleichbarkeit von gebärdensprachlichen mit filmischen Strukturen unterstützt und aus zweierlei Gründen Abstand nimmt davon, diese terminologisch aufzugreifen. Zum einen soll eben der linguistische Status der hochikonischen Strukturen nicht durch die Terminologie verdeckt werden, zum anderen sind offenbar die Widerstände aus den Reihen der FachkollegInnen hoch.

Mit den eben vorgestellten Texten liegen drei Ansätze vor, in denen die Idee einer filmischen Analyse von Gebärdensprachen angedacht wird. Dies betrifft sowohl die Nutzung kinematografischer Terminologie als auch die Methodik einer semiotischen Komparatistik.

In vielen weiteren linguistischen Arbeiten fällt der Vergleich mit Film an einzelnen Stellen und en passant. Auffallend häufig ist das Vorkommen des Filmvergleichs in Arbeiten, die auch oder vor allem die Didaktik von Gebärdensprachen im Sinn haben oder den Zweitspracherwerb thematisieren. Hier kann durch den Vergleich mit Film anschaulich und vorstellbar gemacht werden, wie ikonische Elemente in Gebärdensprachen eingesetzt werden, und welche Zwecke damit erfüllt werden. So werden häufig Hinweise auf die Funktion der Abfolge von CA und Klassifikatorkonstruktion gegeben. Beispiele finden sich in Baker und Cokely (1980), Papaspyrou et al. (2008) und Fischer und Kollien (2006) und werden an gegebener Stelle im Abschnitt 3.2 bei der Zusammenstellung der Analogien zwischen Gebärdensprache und Film angeführt.

3.2 Zusammenstellung: Analogien zwischen Gebärdensprache und Film

3.2.1 Einstellungsgrößen

Die häufigsten Vergleiche mit dem Film werden in Bezug auf Einstellungsgrößen angestellt. Vereinfacht gesagt wird mit der filmischen Einstellungsgröße mittels eines mehrstufigen Einteilungssystems angegeben, wie groß die abgebildeten Gegenstände innerhalb des Bildrahmens erscheinen, d.h. in welcher Entfernung die Kamera zum Objekt steht.[13] Hierfür haben sich in der Filmpraxis und -theorie verschiedene Bezeichnungssysteme entwickelt. Für eine grobe Orientierung sei hier ein in den angelsächsischen Ländern gebräuchliches Schema samt Kurzerläuterungen[14] vorangestellt, das auch von Bauman (2003 und 2007) angewendet wird.[15]

[13] Die Definition von Einstellungsgrößen ist in Wirklichkeit sehr komplex, weil eine Vielzahl technischer und motivbezogener Variablen hineinspielen. Im Detail vergleiche die Erörterung in Abschnitt 6.1.
[14] Auch diese werden in Abschnitt 6.1 näher erläutert und problematisiert.
[15] Sie findet sich auch dargestellt in Tabelle 1 „Übersicht: Einstellungsgrößen“.

Englisch	**Deutsch**	**Erläuterung**
Extreme Long Shot	Panorama, weit	Panorama-Ansicht
Distant Shot	Totale, total	Überblick
Long Shot	Halbtotale, halbtotal	Person ganz
Medium Shot	Halbnahe, halbnah	Person von Kopf bis Hüfte
Medium Close-up	Nahe, nah	Brustbild, Kopf und Brust einer Person
Close-up	Großaufnahme, groß	Kopf und Schulter
Extreme Close-up	Detailaufnahme, Detail	Detailansicht

Außerdem wird häufig zusätzlich eine Zwischengröße zwischen Long Shot und Medium Shot bzw. Halbtotale und Halbnahe angesetzt: die Amerikanische, welche eine Person von Kopf bis oberhalb der Knie zeigt (vgl. Hickethier 2007: 55).

Beim Vergleich gebärdensprachlicher Diskursphänomene mit Einstellungsgrößen beziehen sich die AutorInnen auf die unterschiedlichen Größenverhältnisse, die in gebärdensprachlichen Darstellungen eine Rolle spielen. Im Wesentlichen werden zwei unterschiedliche Referenzrahmen unterschieden in Abhängigkeit davon, ob Bezug auf den Realraum genommen wird und der Körper des Gebärdenden als ganzer involviert ist, oder ob eine sprachliche Artikulation auf den Gebärdenraum vor dem Gebärdenden beschränkt ist. Diese Dichotomie, die sich in den zwei grundsätzlichen Maßstäben von Körpergröße vs. Größe der Hände spiegelt, stellt die Grundlage dar für linguistische Vergleiche mit Einstellungsgrößen.

Im einfachsten Falle – wenn die Anspielung auf Film in einer Nebenbemerkung oder in einem einmaligen Verweis liegt – wird die Maßstabszweiteilung auf eine zweistufige Einteilung in Einstellungsgrößen übertragen und nicht feiner unterschieden. In diesen Arbeiten geht es um die **Opposition von Modellgröße und Realweltgröße**.

Ein frühes Beispiel für die Verwendung der Filmanalogie zu Erklärungszwecken findet sich in dem ASL-Lehrwerk von Baker und Cokely in der Lehrerausgabe. Im Kapitel VIII „Pronominalization“ heißt es:

> In narratives, the location of the persons, things, and places may change – either because they have moved in the story, or because the Signer has shifted his/her ‚perspective‘ (**somewhat like the difference between a long-shot and a close-up in a film**). (Baker & Cokely 1980: 228; Herv. A.M.)

Dafür gibt es ein durch zwei Zeichnungen veranschaulichtes Beispiel: Die erste Zeichnung zeigt eine Person in Rückansicht in einer Landschaft. Man sieht ein Haus in der Ferne, das aus der Perspektive der Person rechts vorne liegt. Sprachlich ist diese Perspektive – der erwähnte Long Shot – ausgedrückt durch die gleichzeitig mit dem Blick nach rechts ausgerichtete Gebärde NOTICE-TO-rt (bemerken), die rechts positionierte Gebärde HOUSE-rt (Haus) sowie verschiedene nach rechts gerichtete Prädikate, unter anderem eine Klassifikatorkonstruktion mit der 1-Handform: 1-CL ‚walk to house' (Person läuft zum Haus).[16] Der Übergang von der einen zur anderen Perspektive findet durch die Lokationsveränderung des ‚Hauses' statt: „but when she [the signer; A.M.] arrives at the house, the house moves to ‚center stage'" (ebd.: 228), erkennbar an der der Referentenbezeichnung ME (ich) folgenden zentral positionierten Gebärde KNOCK-ON-door-cntr (an die Tür klopfen). Illustriert wird diese Perspektive eines Close-ups durch die zweite Zeichnung, welche die Person nur mehr von der Brust an aufwärts von hinten zeigt, wie sie an die Tür klopft. Tür und Teile des Hauses sind im Anschnitt zu sehen.

Der Bezug zu den erwähnten zwei Größensystemen in Gebärdensprachen wird nur über die Abbildungen sowie in der Äußerungstranskription deutlich, der ich die verwendeten Prädikate entnehmen konnte. Ausschlaggebend für die Assoziation von Film war offensichtlich der Wechsel der Perspektiven, die sich durch die Fortbewegung der Person auf das Haus zu ergeben und durch die Erzählung der entsprechenden Ereignisstationen (auf dem Weg sein, Haus sehen, zum Haus gehen, anklopfen etc.) sichtbar gemacht werden. Der Wechsel der Größendarstellungen ist organisch in die Erzählung eingefügt.

Es gibt bei Baker und Cokely (1980) keine weiteren Assoziationen zum Film. Weder im umfangreichen Kapitel 10 über Classifier (ebd.: 287-322) noch in dem Abschnitt, wo sie unter der Bezeichnung „direct address" (ebd.: 272-275) das Phänomen der Rollenübernahme behandeln, spielen sie auf Filmähnlichkeit an. Doch bringen sie die Wahl der Classifier in Verbindung mit der Distanz gegenüber einem Geschehen oder einer Sachlage. Der Detaillierungsgrad einer Beschreibung hängt davon ab, wie „nah" der Signer bei der beschriebenen Szene ‚steht' oder wie detailliert (d.h. aus welcher Nähe) er etwas darstellen will, d.h. was seine Fokussierungsabsicht ist.

Ein weiterer expliziter Hinweis auf Filmähnlichkeit, dem die genannte Zweistufigkeit zugrunde liegt, findet sich im Zusammenhang mit der Mental-Space-Theory bei Dudis

[16] Siehe Transkript und Übersetzung des Beispiels in Baker & Cokely (1980: 229).

(2004a). Die beiden Größenordnungen zeigen sich im Kontrast zwischen einem „blend with participant viewpoint“ (ebd.: 231), in dem der Körper des Gebärdenden zum Beispiel als Darsteller eines |Motorradfahrers| (ebd.: 223) involviert ist, und einem „blend with global viewpoint“ (ebd.: 230), in dem im kleineren Maßstab mit Depicting Verbs ein Geschehen dargestellt werden kann, so zum Beispiel mit der 3-Hand ein |Fahrzeug| (ebd.).

Dudis stellt dabei fest:

> The smaller scale of the global perspective depiction involving the |vehicle| is **akin to a wide-angle shot in motion-picture production**, while the real-space blend containing the participant |signer as actor| is **akin to a close-up shot**. (Dudis 2004a: 230; Herv. A.M.)

An diesem Zitat wird deutlich, dass der Vergleich mit Film hier die Funktion einer Anknüpfung an bekanntes Wissen der Rezipientin hat, um die eigenen Begriffe anschaulich nahezubringen. Dabei scheint es Dudis weniger um eine filmbegriffliche Genauigkeit der Entsprechung zu gehen als vielmehr um die Gegenüberstellung von zwei sehr unterschiedlichen Größenverhältnissen überhaupt.

Auch Liddell (2003: 311) verwendet den Begriff „close-up-view“, und zwar in Bezug auf den dargestellten Gesichtsausdruck eines Charakters, ohne jedoch an dieser Stelle auf Film Bezug zu nehmen. Im Kontext wird deutlich, dass dieser ‚Großaufnahme‘ ein Depicting Blend gegenübersteht, in dem ein Fußballteam als ganzes auf der Bank nebeneinander sitzend mithilfe der manuellen Artikulatoren dargestellt wird.

Neben der Betonung einer prinzipiellen Zweiteilung der Größenverhältnisse, die mit Einstellungsgrößen vergleichbar sind, gibt es auch Texte, in denen je Beispiele für drei verschiedene Einstellungsgrößen gegeben werden. Dies lässt sich als Andeutung lesen, dass sich zwischen den groben Oppositionen nah und fern Zwischenstufen finden lassen in der gebärdensprachlichen Bildlichkeit.

In ihrem Aufsatz zu Constructed Action in DGS richten Fischer und Kollien (2006) das Augenmerk auch auf den Wechsel von Constructed Action und Klassifikatorkonstruktionen sowie das simultane Auftreten derselben in einer parallelisierten CA (Fischer & Kollien 2006: 456-461). In diesem Zusammenhang fällt der Vergleich mit drei Einstellungsgrößen, in welchen der „Blickwinkel oder die gebärdliche ‚Kameraeinstellung‘“ (ebd.: 105) zum Tragen kommt:

> CA werden zum Beispiel mit dem **Zoom** verglichen, Klassifikatorkonstruktionen mit **Totale** und **Halbtotale**. (Ebd.: 105; Herv. A.M.)

Die Unterdifferenzierung in Halbtotale und Totale bei den Klassifikatorkonstruktionen wird später anhand eines Beispiels erläutert (s. Fischer & Kollien 2006: 459). Eine Halbtotale ist z.B. eine Klassifikatorkonstruktion, in der die Flachhand für einen Fuß steht; eine Totale ist demgegenüber eine Klassifikatorkonstruktion, in der die gekrümmte V-Hand für eine Person steht. Fischer und Kollien beschreiben, wie derselbe Vorgang in einer parallelisierten CA je nachdem, „welcher Blickwinkel, oder welche ‚Kameraeinstellung' [...] versprachlicht wird" (ebd.), d.h. je nach gewählter Einstellungsgröße für die Klassifikatorkonstruktion eine andere Information zum Schwerpunkt der Aussage macht:

> Bei CA mit Halbtotale (Fuß knickt um, Flachhand) steht der Vorgang an sich im Fokus, bei CA mit Totale (gekrümmte V-Hand für die Person, die umknickt oder fällt) geht es auch um den Ort des Umknickens in einer Szene. (Ebd.)

Es geht mit der Wahl der Klassifikatorkonstruktion parallel zur CA also um eine unterschiedliche informative Konturierung und Gewichtung. Allerdings sei, so Fischer und Kollien unmittelbar im Anschluss an dieses Zitat, diese „freie Wahl der Ausdrucksmöglichkeiten" (ebd.) mit Klassifikatoren nicht unbeschränkt gegeben.

In ihrer Anmerkung 8 „Blickwinkel" korrelieren Fischer und Kollien die Mitteilungsabsicht, die in der Abfolge von CC und CA liegt, mit der Funktionalität von Sequenzabfolgen und dem Informationsfluss im Film. Die Vorstellung einer Übereinstimmung von Aufbauprinzipien, welche die syntaktische und informationelle Struktur berühren, zeichnet sich in diesem Zitat ab:

> Gebärdensprachkompetenz manifestiert sich demnach im flüssigen und häufigen Wechsel zwischen den verschiedenen Kameraeinstellungen, in dessen Verlauf der ständig wiederkehrende CA-Zoom das Wie der in der (Halb-)Totale bereits vor Augen geführten Aktion spezifiziert und für einen Lidschlag in den Mittelpunkt rückt, bevor der Fluss der wechselnden Kameraeinstellungen neue Inhalte heranholt. (Fischer & Kollien 2006: 105)

Die CA bezeichnen Fischer und Kollien (2006) als Zoom, was ein wenig die Frage offenlässt, was genau sie damit meinen. Aus dem Kontext geht hervor, dass ein Zoom-in gemeint ist, d.h. eine optische Distanzverringerung, aber bis auf welche Einstellungsgröße?[17] Dies lassen die AutorInnen offen. Fest steht nur, dass der „CA-Zoom" eine

[17] Zoom (im Sinne von Zoom-in) bezeichnet an sich gar keine Einstellungsgröße, sondern lässt sich am ehesten als eine Art kontinuierliches Vergrößern eines Ausschnitts verstehen. Das ist sicherlich nicht gemeint.

Einstellungsgröße von größerer ‚Nähe' als Halbtotal sein muss. Die nächstnähere Stufe wäre – je nachdem, welches Einstellungsgrößensystem man zugrunde legt – Halbnah (Darsteller von Kopf bis ca. Hüfte). Doch heben Fischer und Kollien mit dieser Analogie vor allem die Ähnlichkeit zu filmischen Darstellungstechniken hervor, dass mit einer CA das Augenmerk rasch auf einen Handlungsträger gelenkt werden kann, der mit seiner Mimik und seinem körperlichen Verhalten erkennbar wird – im Gegensatz zu Darstellungen von Personen im Klassifikatorformat, wie man ergänzen könnte. Wichtig ist außerdem ein zweiter Bedeutungsaspekt, nämlich die interne Relation, die zwischen der CC-(Halb-)Totale und der CA-Einstellung besteht: die CA zeigt eine Ausschnittvergrößerung desselben Geschehens, welches die Totale bereits gezeigt hat, sie spezifiziert „das Wie der in der (Halb-)Totale bereits vor Augen geführten Aktion" (ebd.); es ist nicht eine beliebige, sondern räumlich und bildinhaltlich kohärente Aneinanderreihung von Einstellungsgrößen. Um diesen Zusammenhang begrifflich deutlich zu machen, wurde möglicherweise der Begriff Zoom anstelle von Halbnah oder Nah (oder Groß) gewählt. Filmisch korrekt hätte man von Cut-in (Heranschnitt) gesprochen; dann wäre aber der Effekt der alltagssprachlichen Verständlichkeit der Analogie verpufft, denn der Begriff Cut-in hätte selbst einer Erklärung bedurft.[18] Der Begriff Zoom ist hier also weniger filmwissenschaftlich als vielmehr alltagssprachlich verwendet. Außerdem ermöglicht dieser Begriff, die genaue Einstellungsgröße für CA unspezifiziert zu lassen.

Fischer und Kollien werfen in ihrem Aufsatz die Frage nach der Didaktik von Gebärdensprachen speziell im Fall von Constructed Action auf und nutzen die Analogie zum Film, um einige ihrer Beobachtungen und Schlussfolgerungen in Bezug auf die Verwendungsbedingungen von reiner CA und parallelisierter CA anschaulich und nachvollziehbar zu machen. Wenn sie im gebärdeten Diskurs vor allem „den flüssigen Wechsel der bewegten Bilder" (ebd.: 105) hervorheben, deuten sie an, wo große Schwierigkeiten für DGS-LernerInnen liegen, nämlich „diesem Wechsel zu vertrauen" (ebd.) und nicht zu oft oder an unnötiger Stelle mit Lexembezeichnungen zu unterbrechen.

Fischer und Kollien (2006) konzentrieren ihren Vergleich mit Film auf einen Abschnitt (und beziehen sich an späterer Stelle noch einmal hierauf). Sie nutzen diesen Vergleich, um eine wesentliche Besonderheit des gebärdensprachlichen Diskurses herauszustellen und ihn in dieser Hinsicht zu charakterisieren.

[18] Aus dem Lexikon der Filmbegriffe: Cut-in, zu deutsch Heranschnitt. „Ein Heranschnitt ist ein Umschnitt aufs selbe Motiv – die Aufmerksamkeit bleibt bei der Haupthandlung, zeigt aber nur einen gewissen, für die Handlung wichtigen Ausschnitt [...]."

Papaspyrou et al. (2008) verweisen im Rahmen ihres Kapitels 6 „Rollenübernahme“ auf die Analogie zu Einstellungsgrößen im Film. Zunächst beschreiben sie in dem Kapitel mehrere Beispiele von Rollenübernahme, doch als sie den raschen Wechsel von Rollenübernahme mit Substitutor-Verben hervorheben, erscheint die Assoziation zum Film:

> Charakteristisch für den Einsatz von Rollenübernahme ist es, dass diese – zum Teil sehr schnell – abgelöst wird von der Beschreibung einer anderen Szene bzw. eines anderen Aspekts derselben Szene. Dies ist **vergleichbar mit einer Technik, die auch in der Filmproduktion eingesetzt wird** [...]. Durch Rollenübernahme wird es möglich, eine **Szene gleichsam aus mehreren „Entfernungen“ wiederzugeben**. (Papaspyrou et al. 2008: 190; Herv. A.M.)

Mit Substitutor-Verben, d.h. Klassifikatorkonstruktionen, welche für Entitäten stehen, werde „die Anordnung von Personen oder Objekten im Raum wie in einer ‚**Totalaufnahme**‘, also mit einem gewissen Abstand“ (ebd.; Herv. A.M.) dargestellt. Der Rollenübernahme bzw. Constructed Action (ebd.) wird die Nahaufnahme zugeordnet: „Indem der Erzähler die Rolle einer Person übernimmt, ‚zoomt‘ er quasi zu einer ‚**Nahaufnahme**‘ an die Szene heran“ (ebd.; Herv. A.M.).

Eine dritte Einstellungsgröße, die Halbnahe, entsteht nach Ansicht der AutorInnen folgendermaßen: „Außerdem ist es möglich, durch die Kombination dieser beiden Techniken, eine ‚**halbnahe**‘ Einstellung zu produzieren“ (ebd.; Herv. A.M.). Als Beispiel nennen sie eine Rollenübernahme bei gleichzeitiger Verwendung einer G-Hand als Person-Substitutor, welche einen zweiten Referenten ins Spiel bringt. Warum in diesem Fall eine halbnahe Einstellung, d.h. eine Zwischengröße zwischen Total und Nah, anzusetzen wäre, wird nicht begründet. Es könnte der Versuch sein, die Gleichzeitigkeit beider Referenzrahmen, Realwelt- und Modellgröße, mit einer mittleren Einstellungsgröße quasi terminologisch zu fassen, was aber eine Entfernung von filmischen Kriterien mit sich bringt. Denn das heißt zusammengefasst, das Substitutor-Verb der aufrechten G-Hand für Person stellt eine Totale dar, wenn es allein auftritt, in Verbindung mit einer gleichzeitigen Rollenübernahme ist es Teil einer halbnahen Einstellung. Umgekehrt ist die Rollenübernahme allein eine Nahaufnahme, wird aber Teil einer halbnahen Einstellung, sobald ein Substitutor-Verb hinzutritt. Dies entspricht kaum einer aus dem Film abgeleiteten Definition, sondern ist ein frei definierter Terminus gewissermaßen nach der Rechnung „Totale plus Nah gibt Halbnah“. Es gibt auch im Film Bilder, in denen mehrere Personen in verschiedenen Einstellungsgrößen zu sehen sind – etwa bei einer großen Bildtiefe; aber man würde zur Bezeichnung der Einstellungsgröße eines solchen tiefengestaffelten Bildes nicht den Durchschnitt aus

allen Einstellungsgrößen errechnen, sondern pro Bildfigur einzeln aufzählen, sofern diese gleichgewichtig sind.

Es ist auffällig, dass in Papaspyrou et al. (2008) die Filmtermini immer in Anführungszeichen gesetzt werden; auch der Begriff „Einstellung“ fällt öfter. Sie halten dadurch die Aufmerksamkeit darauf aufrecht, dass es sich um eine metaphorische Begriffsanwendung, um einen im Rahmen der Lerngrammatik auf zwei Druckseiten begrenzten Vergleich handelt.

Cuxac spricht von Transfers, um die Structures de Grande Iconicité angemessen zu fassen. Die Ähnlichkeit zu filmischen Bildern, so Cuxac (2003), sei verblüffend. Er gibt eine kleine Aufstellung, welche sprachlichen Strukturen (Transfers) welchen Einstellungsgrößen zuzuordnen seien:

> Entre les transferts de forme et les **gros plans avec balayage de la caméra**, entre les transferts situationnels et les **plans d'ensemble**, entre les transferts personnels (et changements de rôles) et les **plans américains** (et **succession de plans sur les différents acteurs**) l'analogie est frappante. (Cuxac 2003: 23; Herv. A.M.)

Hier kommt ein dreistufiges Modell zum Ausdruck, in denen die Einstellungsgrößen Groß (Gros Plan), Amerikanische (Plan Américain) und Totale (Plan d’Ensemble) genannt werden. Vergleichbar den erwähnten Auffassungen zur DGS, entspreche der Transfer der Person einer Amerikanischen (der Halbnah-Einstellung sehr nahe) und der Transfer der Situation der Totalen. Der Transfer der Form hingegen lasse an eine Großaufnahme denken, in denen die Kamera Gegenstände wie durch abtastende Bewegung (Balayage), d.h. nach und nach zeigt.[19]

Sallandre, die bei Cuxac promovierte und dessen Terminologie der Transfers in empirischen Analysen zu einem ausgefächerten Kategorieninventar weiter ausbaute, gibt ebenfalls einige Beispiele für Einstellungsgrößen in der französischen Gebärdensprache, Langue des signes française (LSF). Sallandre (2003 und 2006) vergleicht zwei verschiedene räumliche Anordnungsstrategien bei Nacherzählungen der so genannten Horse Story.[20] Es handelt sich um die Szene, in der das Pferd über den Weidezaun springt. Es gibt einerseits die Strategie aus einer Nahsicht heraus, „comparable to the **movie technique known as the ‚close-up‘** (Sallandre 2006: 248; Herv. A.M.),[21] in der

[19] Zur „balayage de la caméra“ als einer Kamerabewegung siehe Abschnitt 3.2.2.
[20] Abbildungen der Bildergeschichte finden sich bei Sallandre (2006: 245).
[21] Dieselbe Darstellung assoziiert Sallandre (2003a: 278) entsprechend mit der Einstellungsgröße „gros plan“.

das Pferd mit einem „personal transfer“ (ebd.) und zwei U-Handformen als „proform used for the horse’s legs“ (ebd.) dargestellt wird. Diese Darstellung entspricht einer parallelisierten CA mit einer zweihändigen Klassifikatorkonstruktion für die Vordergliedmaßen des Pferdes. Die Einstufung eines Personentransfers als Großaufnahme (Entsprechung zu Close-up oder Gros Plan) verwundert ein wenig, zumal Sallandre später selbst einen Personentransfer von einer Kuh mit Cuxacs (2003) genereller Einordnung gleichziehend als „plan américain“ einstuft (Sallandre 2003a: 143). Die zweite Raumstrategie ist die einer ferneren Sicht auf die Szene, in der das Pferd mittels eines „situational transfer“ (Sallandre 2006: 248) dargestellt wird, d.h. „the proform used for the horse’s legs is the ‚inverted V‘“ (ebd.). Diese Strategie sei „comparable to the **movie technique known as the ‚long shot‘**“ (ebd.; Herv. A.M.). Im Französischen verwendet sie hierfür die Bezeichnung „plan large“ (Sallandre 2003a: 277).[22] Es sieht so aus, als habe Sallandre in dieser Gegenüberstellung zweier räumlicher Strategien vor allem die Opposition aus nah und fern ansprechen wollen.

Es gibt eine weitere, von Sallandre selbst eingeführte Kategorie, in der sie den Vergleich mit Einstellungsgrößen aufnimmt. Es handelt sich um den „transfert personnel avec effet de loupe“ (Sallandre 2003a: 143 und 284; Sallandre 2003b: 9), kurz TP Loupe, und heißt soviel wie Transfer der Person mit Lupeneffekt oder Ausschnittvergrößerung. Ein TP Loupe liegt vor, wenn mit Gesichtsausdruck, Körperhaltung und Mimik ein Transfer einer Person z.B. einer Kuh ausgeführt wird und die manuellen Artikulatoren einen Körperteil wie in einer Detailvergrößerung darstellen, z.B. das Mahlen der Kiefer.[23] In diesem Beispiel ist Aktion des Wiederkäuens zweimal sichtbar: einmal an der Mimik, einmal an der kreisenden Bewegung der manuellen Artikulatoren. Eine Dopplung findet statt:

> On a donc deux „plans“ cinématographiques dans la même image (i.e. la même structure): **plan américain (TP: ensemble du corps sauf mains)** et **plan très rapproché (effet de loupe: mains)**. (Sallandre 2003a: 143; Herv. A.M.)

Für Sallandre kommt das zwei unterschiedlichen Einstellungen gleich, vergleichbar einer mehrfachen Schichtung oder Überlagerung von Bildern auf der Leinwand (vgl. ebd.: 284). Da wäre zum einen die amerikanische Einstellung (Plan Américain), realisiert im Transfer der Person, zum anderen eine Detailaufnahme (Plan Très Rapproché) von einem kleinen Körperteil, meist der Mund (resp. Maul, Schnabel etc.),

[22] Aus diesem Grund werte ich in meiner weiter unten aufgeführten Übersicht (Tabelle 1) diese beiden Bezeichnungen ebenfalls als übereinstimmend (je nach angesetzter Skala können sie in der Semantik differieren).
[23] Nach Fischer & Kollien (2006) läge hier eine mit CC parallelisierte CA vor.

realisiert durch die Hände. Zwischen den Referenten liegt eine Teil-Ganzes-Beziehung vor: der Lupeneffekt zeigt nur Körperteile der Figur, die durch den Transfer einer Person dargestellt wird.

Aarons und Morgan (2003) verbinden einen ähnlichen Fall mit einer Filmassoziation. In ihrem Beispiel 4 (ebd.: 134-139) geht es um einen Hund, der qua Constructed Action dargestellt wird und, syntaktisch gesprochen, in der Erzählung als „discourse topic" (ebd.: 138) thematisch ist. Die Autorinnen haben herausgearbeitet, dass die Beibehaltung der „Hundemimik" (vgl. ebd.: 137) über mehrere Prädikationen hinweg dafür sorgt, dass der Hund weiterhin thematisch bleibt und neue Informationen als Themenelaboration gelten. Zunächst erfolgt eine Beschreibung des Hundes durch eine Reihung von Constructed Action und Classifier-Predicates, in welchen der Hund in einer Größenordnung präsentiert wird: mit aufgestellten Ohren (CA mit Körperteilklassifikator)[24] und mit Halsband und Leine (CA mit Size-and-Shape-Specifiers).[25] Die Äußerung, um die es mir geht, ist folgende: „the signer describes the dog's tail wagging and then the dog's moving forward with his tail in the air" (ebd.: 137). Dies ist dargestellt durch eine CA und und eine gleichzeitige zweihändige Konstruktion mit Körperteilklassifikatoren, in der die dominante 1-Hand für den wedelnden Schwanz („body part CL:1 ‚tail wags'", ebd.) und die nicht dominante B-Hand für den Körper des Hundes steht („body part CL:B ‚dog's body'", ebd.). Es ist eine „simultaneous presentation of perspectives" (ebd.: 138), was die Autorinnen später unter dem Begriff der „dual perspective" auf ein Ereignis fassen (ebd: 138).

> Thus, what we have is one articulator (the face) maintaining and elaborating the discourse topic, DOG, and the other articulators (the hands) showing a different perspective on the dog (**in the way that a camera might zoom in on a close-up of the tail wagging**). (Ebd.: 138; Herv. A.M.)

Der Fokus der Aufmerksamkeit, so lässt sich die erläuternde Bemerkung in Klammern verstehen, liegt auf einem Detail, dem Schwanz des Hundes. Diese Einschätzung der manuellen Artikulatoren als Close-up des Schwanzwedelns irritiert zunächst: Da wird der Hund als Ganzes oder doch zumindest sein Körper und Schwanz per Klassifikatoren repräsentiert, und dies wird als das Ergebnis eines Zoom-ins, d.h. einer Ausschnittvergrößerung von der CA-Darstellung von Kopf und Brust des Hundes bezeichnet.

[24] Die CA beschreiben Aarons & Morgan (2003: 136) in runden Klammern: „(tongue out, facial expression: dog)", die Klassifikatorkonstruktion notieren sie als „(2h) body part CL:B ‚erect ears'" (ebd.: 136).

[25] In der Notation bei Aarons & Morgan (2003: 136f.): „(tongue out, facial expression: dog)", „(rh) SASS CL:F ‚leash'", „(lh) SASS CL:C ‚collar'".

Dies ist eine recht paradoxe Vorstellung, ist doch der mit Klassifikatoren im Ganzen (möglicherweise jedoch ohne Kopf) dargestellte Hund maßstablich viel kleiner als das Ausgangsbild von Kopf und Brust. Die Rede von einem Zoom-in als Detailvergrößerung erscheint hier unpassend.

Es ist also erstaunlich, dass die Autorinnen von Close-up im dezidiert filmischen Sinne sprechen. Meines Erachtens liegt dieser Filmassoziation unausgesprochen eine funktionale Äquivalenz zugrunde: Im Film hat das Hineinzoomen in einen bestimmten Bildausschnitt, bzw. die Präsentation eines Objekts in der Großaufnahme immer auch die Funktion der Aufmerksamkeitslenkung und Fokussierung (vgl. z.B. Hickethier 2007: 57f.), wobei allerdings Zoomen bzw. der Sprung zur Großaufnahme nicht das einzige Aufmerksamkeitslenkungsverfahren im Film ist und eine Gleichsetzung von Fokussierung mit Zoomen auf Großaufnahme zu kurz schließt. Es sei kurz nachvollzogen: Im gegebenen gebärdensprachlichen Beispiel ist die CA des Hundes als Hintergrundinformation zu werten, schließlich ist sie bereits seit mehreren Prädikationen kontinuierlich vorhanden (vgl. Abbildungen und Beschreibungen auf S. 135f.). Neue Information stellt hingegen das Wedeln des Schwanzes dar; die Hand für den Körper des Hundes fungiert als Grund und ist gleichfalls als Hintergrundinformation zu werten. Über die Funktionsäquivalenz der Fokussierung und Aufmerksamkeitssteuerung in einem Diskursabschnitt, der von Bewegtbildlichkeit geprägt ist, mag die Assoziation der Erzeugung einer Close-up-Perspektive zustande gekommen sein. Es wird aber dadurch nicht geklärt, wie die sprachlichen Mittel diese Steuerung leisten – jedenfalls nicht über die filmische Technik des Einzoomens auf Großaufnahme, denn genau dies findet im eben besprochenen Beispiel nicht statt.

Es kann also festgehalten werden, dass Aarons und Morgan (2003) bei ihrer Beschäftigung mit „multiple perspectives“ einmal einen Vergleich zu einer filmischen Technik anstellen. Dabei stellt sich heraus, dass nicht die Anlehnung an bestimmte Größenverhältnisse oder Ausschnittsdarstellungen die Assoziation eines filmischen Close-ups motiviert hat, sondern die Funktionsäquivalenz zur Aufmerksamkeitssteuerung.

Im Folgenden wird verdeutlicht, dass mit den hochikonischen Strukturen in Gebärdensprachen ein **breites Spektrum an Einstellungsgrößen** in Verbindung gebracht werden kann.

Die Möglichkeit feinerer Größen- und Darstellungsabstufungen buchstabiert Bauman (2003 und 2007) in seinen beiden Aufsätzen gewissermaßen aus, so dass er ein sieben-

teiliges Einstellungsgrößenschema, wie es in der Filmanalyse und -produktion durchaus geläufig ist, mit gebärdensprachlichen Beispielen zu belegen weiß.

Bauman beschreibt zum Teil sehr genau, wie die einzelnen Einstellungsgrößen gebärdensprachlich realisiert werden, d.h. welche Entsprechungen er sieht. Weil Bauman nicht nur auf eine Ähnlichkeit aufmerksam machen möchte, sondern die Einstellungsgrößen zur Beschreibung von Gebärdensprachpoesie nutzen möchte, ist eine genauere Bestimmung auch erforderlich. Durch seine Beispiele werden seine Entscheidungen anschaulich. Die filmische Kategorie Einstellungsgröße wird erläutert als „distance between the camera and the objects within the frame, ranging from long to medium to close-up shots" (Bauman 2003: 37).

Klassifikatoren können die Form und Ausdehnung eines Gegenstands wie etwa einer einzelnen Zelle beschreiben und damit einen „**extreme close-up shot**" (ebd.: 38), d.h. eine Detailaufnahme abgeben. Ein „**close-up shot** of a character" (ebd.), d.h. eine Großaufnahme hingegen würde durch „nonmanual markers such as facial expressions" (ebd.: 38) wiedergegeben.

Die Einstellungsgrößen „**medium close-up shot**" (ebd.: 42) und „**medium shot**" (ebd.: 39) scheinen von Bauman zusammengefasst zu werden, da er beide Bezeichnungen wählt für die Charakterdarstellung durch die gebärdende Person. Ein Medium Shot (halbnahe Einstellung) ist gegeben, wenn die Charakterfigur „from the waist up" (ebd.) zu sehen wäre, wie etwa wenn die Gebärde DRIVE, die aus dem Bild des Lenkrad-Haltens entstanden ist, ausgespielt wird und den Fahrer des Autos ‚zeigt' (ebd.). Ein Dialog in Medium-Close-up-Shots (Naheinstellungen) werde typischerweise wiedergegeben durch den „standard role-shift in ASL, in which a narrator shifts her body to convey the presentation of another character. This is strikingly similar to the film technique common in dialogue scenes in which the camera shifts from speaker to speaker" (ebd.: 42). Auch zu den Medium-Close-up-Shots schreibt Bauman erläuternd hinzu: „waist up" (ebd.: 43). Hier zeigt sich also eine kleine Inkonsequenz (denn ein Terminus sollte reichen, wenn sie dieselbe Definition haben). In seinem späteren Aufsatz sieht Bauman (2007: 113) diese typische Rollenübernahme mit Rollenwechsel als Close-up-Shot, d.h. Großaufnahme an. So schreibt er bei seiner Analyse von Clayton Vallis „Snowflake": „the dialogue sequence of a father and a young boy is achieved through dialogue editing of close-up shots" (ebd.: 113). Allerdings gibt Bauman hier keine Definition der Einstellungsgröße, so dass nicht entschieden werden kann, ob Bauman seine Auffassung bezüglich der Zuordnung von Rollenübernahme und Einstellungsgröße oder aber seine Bemessensgrundlage geändert hat.

Ein Medium Shot (halbnahe Einstellung) kann jedoch auch durch eine Klassifikatorkonstruktion realisiert sein: so das Beispiel der Darstellung eines fast liegenden Baumes durch den entsprechend modifizierten Tree-Classifier (s. Baumann 2003: 40).[26] In seinem Aufsatz von 2007 gibt Bauman auch ein Beispiel für ein Close-up mittels Klassifikatoren: So verwendet Valli in „Snowflake" neben dem Tree-Classifier (Medium Shot) auch zwei 5-Hände, um das Fallen der Blätter zu zeigen (Bauman 2007: 113). Vergleicht man die (von der Originalquelle reproduzierten) Abbildungen bei Bauman (2007: 97), so erkennt man deutlich den Größenunterschied zwischen der Baumdarstellung und der Darstellung der Blätter.

Die nun folgenden einen immer weiteren Blick bietenden Einstellungen werden alle mithilfe von Klassifikatorkonstruktionen realisiert. Bauman (2003: 38) benennt die Bandbreite: „Classifiers easily create distant shots [...] but can also describe the shape and dimensions of an object, say a single cell, from an extreme close-up shot." Bauman gibt im Anschluss keine Definitionen, aber Beispiele. Die Einstellung „**long shot**" (Halbtotale) sei zum Beispiel realisiert, wenn ein 5-Hand-Klassifikator die landschaftliche Oberfläche visualisiert (ebd.: 40) oder der 2-Hand-Klassifikator die Beine von fallenden Personen andeutet (ebd.: 43). Für den „**distant shot** that describes the wider geographical and social context" (ebd.: 42), Totale oder auch Überblicksaufnahme, gibt Bauman das Beispiel des Person-Klassifikators (aufrechte 1-Hand) oder die Darstellung von vielen Personen, einer Horde, durch alle Finger einer Hand (ebd.). Bauman (2007: 112) bietet ein Beispiel auch für einen „**extreme long shot**", zu deutsch Panorama-Einstellung: „a cosmic perspective in which the earth is a tiny dot in the corner of the sign-space", dargestellt durch Manny Hernandez in seinem Poem „Times Squared".

Es wird anhand dieser Aufstellung deutlich, dass Einstellungsgrößen kontextabhängig sind und nicht pauschal bestimmten Artikulatoren oder sprachlichen Konstruktionen zugeordnet werden können. Die Texte von Bauman sind vor allem deshalb so ergiebig in Sachen Einstellungsgröße, weil er mehrere künstlerische Produktionen mit Filmbegriffen beschreibt, welche als Video/DVD zugänglich sind (darunter auch das berühmte Gedicht von Valli „Snowflake") – so dass man viele Zuordnungsbeispiele erhält und auswerten kann.

[26] Bauman spricht vom einem modifizierten „conventional sign for tree" – das Lexem ist hier auf jeden Fall reikonisiert und produktiv verwendet: bei Supalla (1986: 206) ist diese Handform bei den „third level classifiers" aufgeführt.

Zusammenfassung zu den Einstellungsgrößen

Bei der Übersicht über angestellte Vergleiche mit Einstellungsgrößen wurde zweierlei deutlich: die Analogie wird häufig gesehen, selten aber im Detail ausgearbeitet und ist oft mehr oder weniger genau und zutreffend – zutreffend im engeren filmwissenschaftlichen Sinne. Eine genauere Bestimmung in größerem Rahmen geschieht verständlicherweise nur dort, wo die Begriffe für die Analyse verwendet werden sollen, d.h. terminologischen Status erhalten (Bauman 2003 und 2007).

Oft wird vor allem die Opposition zweier Maßstäbe, Real-World-Scale und Model-Scale, herausgearbeitet (Baker & Cokely 1980; Dudis 2004a; Liddell 2003), die sich in der begrifflichen Opposition von Close-up (Groß) vs. Long Shot oder auch Wide Shot (Totale) niederschlägt. Diese Einteilung entspricht ungefähr der Grenzlinie zwischen CA (und Manipulatoren) auf der einen, Substitutoren auf der anderen Seite und findet sich auch wieder in Dichotomien wie etwa bei Perniss (2007a) mit der Unterscheidung von „character perspective“ vs. „observer perspective“.[27] Viele Klassifikatorkonstruktionen lassen sich jedoch nicht oder nur schlecht einordnen – so zum Beispiel Deskriptorkonstruktionen, die ein Objekt in Realgröße skizzieren oder auch nicht.

Die Möglichkeiten der Nutzung von Klassifikatoren reichen weiter, wie beispielsweise Schick (1990) sehr prägnant herausgestellt hat: Im Model-Scale ist der Maßstab als solcher überhaupt nicht vorgegeben, sondern relativ. Ein Zentimeter im Modell kann, je nachdem, in der realen Welt Metern, Kilometern, tausenden von Kilometern entsprechen (s. ebd.: 32). Der intendierte Maßstab wird festgelegt durch die Größe und Platzierung des entsprechenden Grunds für eine Figur: „By establishing a ground for the object serving as figure, the arbitrary scale is set” (ebd.: 34). Hier liegt die Möglichkeit inbegriffen, in Bezug auf dargestellte Szenen eine Vielfalt von möglichen Einstellungsgrößen zu realisieren, bis hin zu vergrößerten Darstellungen von subatomaren Vorgängen.

Für die Wichtigkeit der Unterscheidung von relativen Größen und kontextuell festgelegten Maßstäben in Gebärdensprachen gibt es Belege beim Spracherwerb. So muss die Berücksichtigung der Größenverhältnisse von Figur und Grund gelernt werden, wie Slobin et al. (2003: 290) an einem Beispiel eines fünfjährigen Kindes darlegen, das sich mit Größenverhältnissen bei der Verwendung zweier „Classifier“[28] vertut. Der vom Kind gewählte „Classifier“ für den Grund, eine Röhre, ist mit der F-Hand nicht kompatibel zur gewählten Handform für Person, V-Hand, die durch die Röhre krabbelt.

[27] Perniss (2007a) zieht keine Verbindung zum Film.

[28] In diesem Aufsatz setzen die AutorInnen den Begriff Classifier immer in Anführungsstriche – da sie an sich den Begriff „Property Marker“ (Slobin et al. 2003: 273f.) verwenden, im Rahmen dieses Aufsatzes jedoch den klassischen Terminus beibehalten.

Die Erklärung lautet: „The F-handshape represents a view from a distance, while the V-handshape represents a close-up view“ (ebd.: 290).

In einigen der in Abschnitt 3.2.1 angeführten Texte werden Beispiele für weitere Einstellungsgrößen genannt, so dass die Möglichkeit feinerer Abstufung aufscheint (Fischer & Kollien 2006; Papaspyrou et al. 2008; Cuxac 2003; Sallandre 2003 und 2006). Bauman (2003) schließlich belegt die ganze Bandbreite.

Die in Abschnitt 3.2.1 zu diesen Texten festgehaltenen Beobachtungen sind in Tabelle 1 zusammengestellt. Diese bietet einerseits einen Überblick über die angesprochenen Vergleiche, zum anderen gibt sie Aufschluss darüber, ob etwa ähnlich scheinende Phänomene in verschiedenen Sprachen bzw. bei verschiedenen AutorInnen zu ähnlichen Zuordnungen geführt haben.

Im Zentrum der Tabelle steht ein Zeilenblock mit den Filmbegriffen (auf englisch, deutsch und französisch), wobei die siebenteilige englische Skala zugrunde gelegt wird. Die jeweils angegebenen Erläuterungen sind gebräuchliche Festlegungen.[29] Die Zeilen für die jeweiligen untersuchten Texte (Sallandre, Cuxac, Bauman, Fischer & Kollien, Papaspyrou et al.) sind wie folgt aufgebaut: An erster Stelle steht das von den AutorInnen selbst vergebene Label und, soweit vorhanden, ein oder mehrere Beispiele mit Kurzbeschreibung der Form. Als letzte Angabe – durch eine andere Schrifttype abgesetzt – erfolgt eine Zuordnung zu den Kategorien CA und CC, wie sie in Kapitel 2 beschrieben wurden. Dabei habe ich die Substitutoren, die sich nach Supalla (1986) dadurch auszeichnen, dass sie Vordergliedmaßen (Limbs) oder andere Körperteile (Bodyparts) darstellen, entsprechend zusätzlich gekennzeichnet. Diese Etikettierung ermöglicht einen gewissen Vergleich über die verschiedenen Ansätze und Zuordnungen. Auffallend ist die Bandbreite der Zuordnung von CA, aber auch die Diversität von Zuordnungen überhaupt.

[29] Die frankophone Seite bezieht sich explizit auf die Amerikanische (d.h. den Plan Américain), eine Einstellungsgröße zwischen der Halbtotalen und der Halbnahen, aber näher bei der Halbnahen; der bestehende Unterschied wird durch eine leichte Verschiebung der Spaltenabgrenzung in Richtung Halbtotale angedeutet.

Tabelle 1: Übersicht Einstellungsgrößen

Sallandre			**TS** inverted V = horse legs CC	**TP loupe** Teil 1 z.B. für Kuh CA		**TP** + proform U for horse leg CA + CC limb	**TP loupe** Teil 2 z.B. Kuhmaul CC bodypart
Cuxac		**TS** Transfert Situationnel CC		**TP** Transfert Personnel CA		**TF** Transfert de Forme CC deskr	
Film frz.	[Plan Général]	Plan d'Ensemble	Plan Large	Plan Américain	[Plan Rapproché]	Gros Plan	Plan Très Rapproché
Film dt.	**Panorama**	**Totale**	**Halbtotale**	**Halbnahe**	**Nahe**	**Groß**	**Detail**
Film engl.	Extreme Long Shot	Distant Shot	Long Shot	Medium Shot	Medium Close-up	Close-up	Extreme Close-up
Erläuterung	Panorama	Überblick	Person ganz	Hüfte aufwärts	Brust aufwärts	Kopf (Schulter)	Detail
Bauman	Classifier cosmic perspective dot = earth CC	Classifier 1-hand = person all fingers = horde CC	Classifier 5-hand = surface 2-hand = human legs CC	Classifier modified sign for tree = tree CC Character / Role-Shift CA		facial expression or Role-Shift CA	Classifier (kein Beispiel) CC
Fischer/ Kollien		Klassifikator-konstruktion gekrümmt V = Person CC	Klassifikator-konstruktion Flachhand = Fuß CC limb	CA = Zoom CA			
Papaspyrou		Substitutor Zeigefinger = Person CC		Rollenübernahme + Substitutor CA + CC	Rollenübernahme CA		

CA Constructed Action; CC Substitutorkonstruktion; Zusätze limb, bodypart gemäß Unterteilung nach Supalla (1986); CC deskr – Deskriptor; CA + CC parallelisierte CA
Entsprechungen von Handformen (in Klammern von mir verwendete Bezeichnungen): 1-Hand = Zeigefinger (G-Hand), 2-Hand = V (V-Hand), U (H-Hand), 5-Hand (5-Hand)

Betrachtet man die verschiedenen Zuordnungen der CA, so bewegen sich diese insgesamt gesehen in einem Bereich von der Amerikanischen bzw. Halbnahen an bis zur Großaufnahme. Während etwa Cuxac die CA sehr pauschal mit der Amerikanischen vergleicht, weist Sallandre sie auch einmal der Großaufnahme zu (über die Gründe lässt sich allerdings nur spekulieren). Papaspyrou et al. setzen für die reine CA die Nahe an; bei Bauman sowie auch bei Fischer und Kollien lassen sich Zusammenlegungen innerhalb der Grundskala erkennen. So belassen es Fischer und Kollien unbestimmt, wo innerhalb des Bereichs, der umschrieben werden kann als ‚Halbnahe und näher' (d.h. Zoom im Sinne von ‚näher als halbtotal') die CA anzusiedeln wäre, oder ob hier sogar mehrere Möglichkeiten vorlägen. Bauman hingegen unterscheidet kategorial zwischen einer nur auf das Gesicht bezogenen CA („facial expression"), welche der Großaufnahme vergleichbar ist, und legt andererseits die Nahe und Halbnahe in Bezug auf die CA zusammen. Diese Beobachtungen könnten ein Hinweis auf eine gewisse Indifferenz oder auch Unentscheidbarkeit sein, was die Einordnung der CA angeht – ein Grund, dem im analytischen Teil nachzugehen.

Bauman hat als Einziger eine ganze Skala von Einstellungsgrößen bestückt. Im Vergleich zu Fischer und Kollien fällt auf, dass Bauman den Unterschied zwischen Totale und Halbtotale offenbar feiner granuliert – so ordnet er diesen verschiedene Entity-Classifier (d.h. eine Hand für eine Person) zu, während Fischer und Kollien hier einen Sprung von Entity-Classifier (d.h. eine Hand für eine Person) zu Limb-Classifier (d.h. eine Hand für eine Gliedmaße) tun.

Auch lässt sich in der Tabelle erkennen, dass ähnliche Phänomene sprach- und ansatzübergreifend teilweise sehr unterschiedlich zugeordnet werden. So finden sich Limb-Classifier und Bodypart-Classifier an sehr verschiedenen Stellen der Einstellungsgrößenskala. Es gibt jedoch nur eine einzige Eintragung für die Deskriptorkonstruktion, und zwar bei Cuxac.

Weniger in der Tabelle selbst ersichtlich, aber interessant unter vergleichendem Gesichtspunkt ist die unterschiedliche Behandlung des simultanen Auftretens von CA und CC, wenn also Realweltgröße und Modellgröße, Surrogate Space und Depicting Space gleichzeitig realisiert erscheinen.

Fischer und Kollien (2006) gehen bei ihrer Besprechung der parallelisierten CA nicht darauf ein, ob das Konsequenzen für die Bestimmung des Blickwinkels (und damit der Einstellungsgrößen) haben könnte. Die einfachste Lesart der Formulierung „CA mit Halbtotale (Fuß knickt um, Flachhand)" (ebd.: 459) ist eine Addition im Sinne eines Sowohl-als-auch, also eine gleichzeitige Präsentation von unterschiedlichen Bild-

ausschnitten derselben Person – in unterschiedlichen Einstellungsgrößen. So würde man auch für das dort gegebene Beispiel „CA mit Totale (gekrümmte V-Hand für die Person, die umknickt oder fällt)“ (ebd.) urteilen.

Die von Fischer und Kollien (2006), Sallandre (2003), aber auch von Aarons und Morgan (2003) angeführten Beispiele für simultane Konstruktionen von CA und CC gleichen sich darin, dass in ihnen *ein* Referent gezeigt wird mit zwei verschiedenen sprachlichen Mitteln: CA und Substitutoren, in den meisten Fällen solche, die Körperteile repräsentieren (Limb- und Bodypart-Classifier). In den Beispielen der umknickenden oder fallenden Person, der wiederkäuenden Kuh und des schwanzwedelnden Hunds könnte man von der Überlagerung zweier Bilder von einem Referenten sprechen, so wie das Sallandre (2003) für die Kategorie TP Loupe explizit assoziiert. Auch das Beispiel von Papaspyrou et al. (2008), in welchem CA und CC zwei *verschiedene* Figuren in einem Ereignis darstellten,[30] könnte man als eine solche Überlagerung auffassen. Die AutorInnen selbst sehen es eher als ein einheitliches Bild an, wie in ihrer Wahl einer eigenen, mittleren Einstellungsgröße für die Konstellation aus CA und Substitutor (Entity-Classifier) zum Ausdruck kommt.

Da solche Fälle von Einstellungsgrößen-Kombination nicht selten und gleichzeitig recht komplex sind, werden sie in der begrifflichen Ausarbeitung in Kapitel 6 besonders berücksichtigt.

3.2.2 Kamera und Kamerabewegung

Die Kamera ist im Film eine wichtige Größe, denn sie bestimmt, was in welcher Abbildungsgröße und in welchem Aufnahmewinkel (frontal, seitlich, von oben/unten oder auf Augenhöhe) zu sehen ist, außerdem macht sich die Kameraführung (Bewegung/Statik) im Bild bemerkbar.

Es gibt in der gebärdensprachwissenschaftlichen Literatur nur wenige Kommentare, welche die Kamera in einen Vergleich mit Gebärdensprache einbeziehen. Bauman verwendet in seinen Gedichtanalysen häufig den Begriff der Kamera, wenn der Eindruck, den die oder der Gebärdende visuell vermittelt, ihn an eine bewegte Kamera erinnert, oder wenn auf eine Groß-Einstellung (Beschreibung des Gesichts und der Haare einer Person) eine halbnahe Einstellung derselben Person (in ihrer Tätigkeit)

[30] In diesem Beispiel wird gezeigt, wie sich eine Person (dargestellt durch CC) einer in die Lektüre eines Buches vertieften anderen Person nähert, die durch CA dargestellt ist. Dieses Beispiel wird im Abschnitt 6.4.2 ausführlich besprochen.

folgt: „the **camera moves** back, presenting a medium close-up of the boy (waist up) carefully planting coffee beans“ (Bauman 2003: 42; Herv. A.M.).

Bauman bleibt jedoch vage in der Bestimmung, was man sich unter dem Begriff der Kamera gebärdensprachlich vorstellen soll. Der Analogiepunkt ist die Bilderproduktion:

> The signer, like a camera, can produce images from any number of angles (high, low, left, right, so on [sic]) and movements [...]. In ASL, as in film, the point of view of the camera plays a crucial role. (2007: 110f.)

Weitere Hinweise auf die Kamera gibt Bauman, indem er Stokoe und Bragg zitiert. Auf Bragg und seine filmische Gebärdenperformance, von ihm selbst als „visual vernacular“ bezeichnet, geht die von Bauman nun analytisch gewendete kinematografische Poesie zurück. Der Effekt der visuell-räumlichen Gebärdenperformances sei, so Bragg in einer persönlichen Mitteilung, „like watching ‚the camera eye in motion‘“ (Bauman 2003: 36). Diese Formulierung mutet zunächst merkwürdig an, denn gerade das Kameraauge ist etwas, was man im Film nicht sieht. Nur an den Bildern und den bewegten oder statischen Motiven ist erkennbar, ob und wie die Kamera sich bei einer Aufnahme bewegt haben muss. Nur bei einem Wechsel von Perspektive und Einstellungsgröße, bzw. bei einem Wechsel der Szenerie, hat die Kamera ihren Standpunkt verlagert, sich gedreht oder geneigt.

Braggs Äußerung, so wie Bauman sie uns mitteilt, betont den Eindruck, den ein Betrachter bekommt, der jemandem beim Gebärden zusieht und infolgedessen auch die Bilder, die dieser erzeugt, wahrnimmt, und dem sich die darin liegende imaginäre Kameraarbeit unmittelbar erschließt – so unmittelbar, dass es eben so wirkt, als sähe man „das Kameraauge in Bewegung“. Stokoe hingegen, so wird im folgenden Zitat deutlich, welches das im ersten Kapitel angeführte Zitat fortsetzt, vergleicht die Gebärdende direkt mit der Kamera:

> Not only is **signing** itself arranged **more like edited film** than like written narration, but also **each signer is placed very much as a camera**: the field of vision and angle of view are directed but variable. (Zitiert in Bauman 2003: 36 bzw. Bauman 2007: 109; Herv. A.M.)

Stokoe geht in seiner Formulierung vom Äußerungsproduzenten aus, der quasi den Platz der Kamera einnimmt, und alles, was er bildhaft gebärdet, ist für diese Kameraposition gebärdet. Hier scheint eine Sichtweise auf, in der die Darstellung von hochikonischen Strukturen offenbar mit der Aufnahmesituation in Verbindung gebracht wird und nicht mit der Situation der Filmpräsentation.

Außer den Bemerkungen zur Kamera an sich gibt es einige Anknüpfungen an den Film im Hinblick auf die **Kamerabewegung**. Im Film kann nicht von absoluten Bewegungen, sondern nur von relativen Bewegungen gesprochen werden. Wenn ein Objekt sich im Filmbild bewegt, so kann es sich, vereinfacht ausgedrückt, entweder um eine selbständige Bewegung des Objekts bei statischer Kamera oder um ein ruhendes Objekt handeln, an dem die Kamera vorbeifährt.

Eine besondere Form der Kamerabewegung mag die von Cuxac (2003: 23) angeführte sein: Transfers der Form glichen den „gros plans avec balayage de la caméra". Mit Balayage ist die abtastende Bewegung gemeint, wenn die Kamera einen Gegenstand entlangfährt und nach und nach in den Blick nimmt.[31] Die Bewegung der Hände ist in diesem Fall nicht als analog zur Bewegung von Entitäten zu interpretieren, sondern als ‚Skizzieren von Formen', und damit analog zur Bewegung einer imaginären Kamera. Diese Form ist sehr taktil. Sie gleicht einem visuellen Abtasten oder Scannen des Bildes von einem Gegenstand. Er kommt nicht als ganzer in den Blick, sondern nur nach und nach. Cuxacs Assoziation einer abtastenden (oder auch haptischen) Kamera ist bemerkenswert, denn dies ist meines Wissens die *einzige* Stelle, an der eine solche Form des taktilen Filmbilds assoziiert wird und an der überhaupt Deskriptor-konstruktionen im Rahmen eines Filmvergleichs erwähnt werden.

Bauman (2003: 40) beschreibt bei dem Gedicht „The lone, sturdy tree" von Clayton Valli einen „**moving shot**", d.h. eine Einstellung mit bewegter Kamera. Nach der Einführung der Hauptfigur, die im Auto sitzt (und in einem Medium Shot mit den Händen am Lenkrad gezeigt worden war), heißt es in Baumans Analyse: „The camera has turned away from the driver 180 degrees and is now conveying the driver's perspective, watching the dry, hilly terrain roll by the moving car" (ebd.). Dies geschieht durch zwei „5 classifier handshapes" (ebd.), sie geben wahrgenommene Bewegung wieder. Im Anschluss daran, noch in derselben Einstellung:

> **the camera moves** from facing forward to the signer's left, where it shows an object on a distant hill. At this point, **the camera comes to a standstill**, thrusting the viewers' attention directly on the distant object. (ebd.; Herv. A.M.)

[31] Siehe das vielsprachige Lexikon CineDico für Filmbegriffe, welches die einzelsprachlichen Filmfachbegriffe einander zuordnet (aber mit Vorsicht zu konsultieren ist, da nicht immer treffgenau). Für das Deutsche wird das Verb „abtasten" genannt, im Englischen „scan". Man sieht, dass diese drei Sprachen drei unterschiedliche Bildquellen für einen filmtechnischen Terminus nutzen – das Französische das „Fegen" bzw. „Über-etwas-Hingleiten", das Deutsche das „Tasten", und das englische „scan" kommt ursprünglich vom „Verse skandieren" mit der Konnotation „look at closely, examine minutely (as one does when counting metrical feet in poetry)" (Online Etymology Dictionary; vergleiche auch den Eintrag im Merriam-Webster Dictionary).

Hier findet – nach Baumans Analyse – eine Kamerafahrt statt, doch es wird nicht deutlich, was ihn zu dieser Einschätzung bringt. Da Bauman keine unabhängige Beschreibung der gebärdensprachlichen Ausführung dieses Abschnitts gibt, lässt sich nicht erschließen, wodurch der Eindruck von Kamerabewegung gebärdensprachlich zustande kommen könnte. Eine Illustration (Figure 2; ebd.: 39) zeigt zwar die Handkonstellation am Ende der Einstellung beim Stillstand der Kamera, die Hände sind aber an den Handgelenken abgeschnitten und die Zeichnung gibt keinen Aufschluss darüber, wo im Gebärdenraum sie platziert sind. Bauman expliziert den Begriff der Kamerabewegung nicht; er verlässt sich darauf, dass die Leserin die Beschreibung seines Wahrnehmungseindrucks mit einer gebärdenspachlichen Form verbinden kann und im Übrigen seine Assoziation teilt.[32] Baumans Beschreibung ist auch deshalb nicht nachvollziehbar, weil er keinen Bezugs- oder Ausgangspunkt für seine Beschreibung angibt. Was heißt „the camera moves [...] to the signer's left" (ebd.: 40) analytisch, d.h. wie äußert sich das im resultierenden Bild? Und wie ist hier die Bezugnahme auf den Signer zu verstehen? Ist er (auch) mit im Bild oder als Bildgegenstand zu denken?[33]

Ein anderes Beispiel einer bewegten Kamera gibt Bauman in der Besprechung von Hernandez' Performance „Times Squared" (Clip 5.7 in Bauman et al. 2007).

> The poem begins with what is perhaps the **most extreme long shot** possible: a cosmic perspective in which the earth is a tiny dot in the corner of the sign-space. Then **the camera moves the dot to the center of the screen**, and the world rapidly comes into focus. (Bauman 2007: 112; Herv. A.M.)

Hier kann man eine gewisse Vorstellung gewinnen, was mit Kamerabewegung gemeint sein könnte. Das Verb „move" wird transitiv gebraucht im Sinne von: Die Kamera bewegt den Punkt hin zur Bildschirmmitte, bzw. ins Zentrum des Gebärdenraums (sign-space). Dies ist ein Beispiel eines – aus der Entfernung gesehen – relativ unbeweglichen Objekts, und die rapide Bewegung dieses Objekts hin zur Mitte interpretiert Bauman nicht als die Bewegung der Erde auf ihrer Umlaufbahn, sondern wie eine Kamera-bewegung, um sie in den Blick, und zwar in den Mittelpunkt des Blickfelds, zu rücken. In der Fortsetzung wird dieser Punkt auch immer größer, mithilfe verschiedener Klassifikatorhandformen, und spätestens hier ist klar, dass der Beobachter – die Kamera – sich bewegt haben muss, da die Erde nicht so urplötzlich ihre bis eben tangential zum Gebärdenden visualisierte Bahn verlässt, um auf den Gebärdenden oder den Betrachter gewissermaßen zuzustürzen.

[32] Da das Gedicht auf DVD/Video zugänglich ist, kann die Leserin zumindest dies überprüfen. Sie erfährt allerdings nur, dass diese Sequenz Bauman an eine Kamerabewegung erinnert, aber nicht warum.
[33] Auf diese Textstelle und die hier mittels dieser Fragen nur angedeutete Problematik kommt Abschnitt 5.2.4 zurück.

Die Beispiele von Bauman (2003 und 2007) entstammen poetischem Sprachgebrauch und könnten zu diffizil oder elaboriert für die Alltagssprache sein. Doch auch Liddell (2003) bemerkt den häufigen Gebrauch von Depicting Verbs, die ihn an Kinoaufnahmen erinnern. Dabei beruft er sich außerdem auf einen Aufsatz von Lucas und Valli (1990) zu „Predicates of perceived motion".

Liddell (2003) bringt unter der Zwischenüberschrift „Depicting perceived motion" (ebd., 296) ein Beispiel, in dem die Gebärdende darstellt, wie ein Fahrzeug über eine flache Oberfläche hinwegfährt. Doch nicht die Handform für das Gefährt bewegt sich über eine Fläche, sondern umgekehrt: „The rapidly moving surface underneath the vehicle is depicted by the rapid back-and-forth oscillation of a palm-down B handshape underneath a radial side up 3 handshape" (ebd.: 297). Wiedergegeben ist in diesem Beispiel nicht die Ansicht eines stationären externen Beobachters, und auch nicht die Ansicht, die sich einem Beobachter vom fahrenden Auto aus böte (so wie die bewegte Hügellandschaft in Baumans erstem Beispiel). Die genannte Konstruktion „depicts the event from an external perspective, but nevertheless depicts a stationary vehicle and a moving surface" (ebd.). Genau dieser Umstand erinnert Liddell an filmische Darstellungsformen: Die Konstruktion

> [...] places the vehicle in the middle of a ‚viewing window' and depicts the relative movement of the surface underneath the vehicle with respect to it. This is similar to **the cinematic experience of seeing a moving vehicle from the perspective of a camera moving alongside the car at the same speed**. Since the camera (viewer) is moving at the same speed as the vehicle, the vehicle appears stationary while the environment moves past. (Ebd.; Herv. A.M.)

Anders als Bauman beschreibt Liddell genau, wie der Eindruck der Kamerafahrt mit gebärdensprachlichen Mitteln zustande kommt.

3.2.3 Kamerastandpunkt und Perspektive im Wechsel von Einstellungen

Der Kamerastandpunkt bestimmt, welches Geschehen (bzw. welche Teile des Geschehens) und aus welcher Perspektive das Geschehen sichtbar wird. Damit ist gemeint, ob die Kamera sich auf Augenhöhe mit dem Geschehen befindet, von erhöhter Position auf die Akteure herabblickt oder sie aus der Untersicht zeigt. Auch in der horizontalen Ebene sind verschiedene Winkel denkbar: frontal, seitlich, schräg von der Seite. Slobin et al. formulieren die Fähigkeit von Gebärdensprachen, ein Ereignis aus verschiedenen Perspektiven darzustellen, beispielhaft, aber ohne Bezug auf Filmähnlichkeit:

> When signing as narrator, a scene can be presented **from many different physical angles**. An event can be viewed from one vantage point and then described further from a different orientation. (Slobin et al. 2003: 291; Herv. A.M.)

Der Wechsel nicht nur zwischen verschiedenen „physical angles“ (ebd.), sondern auch zwischen verschiedenen Wahrnehmungs- und Äußerungssubjekten, den Charakteren einer Erzählung einschließlich des Erzählers selbst, stellt nach Slobin et al. eine schwierige Aufgabe im kindlichen Spracherwerb dar. Sie fassen zusammen, es gebe „three types of perspective shifts: negotiating the narrator's multiple perspectives, shifting between narrator and protagonist, and moving among different protagonists“ (ebd.: 291), d.h. Slobin et al. beziehen sich mit dem Begriff der Perspektive auch darauf, wessen Wahrnehmungsstandpunkt die gebärdende Person übernimmt, wenn sie verschiedene Protagonisten verkörpert.

Der Wechsel zwischen verschiedenen Protagonisten ist als Rollenwechsel oder Role-Shift bekannt, insbesondere bei der Inszenierung eines Dialogs mit verteilten Rollen, in dem die gebärdende Person durch eine leichte Drehung andeutet, wessen Part sie gerade übernimmt. Dies sei, so Bauman (2003: 42), „strikingly similar to the film technique common in dialogue scenes in which the camera shifts from speaker to speaker“. Bauman (2007: 111) benennt diese bekannte Figur nach der filmischen Technik „**dialogue editing**“ und erklärt diese als „cutting back and forth between participants in a dialogue (this is known as role-shift in ASL linguistics)“. Auch Cuxac (2003: 23) vergleicht entsprechend die „changements de rôles“ mit der „succession de plans sur les différents acteurs“, d.h. Abfolgen von Amerikanischen Einstellungen, welche die verschiedenen Akteure zeigen.

Diese Form von Dialogwechsel oder Constructed Dialogue wird in vielen Lehrbüchern beschrieben, so auch in der DGS-Grammatik von Papaspyrou et al. (2008: 192). Allerdings heben Papaspyrou et al. an dieser Stelle nicht auf eine Ähnlichkeit zum Film ab, obwohl die leicht seitliche Perspektive, verursacht durch die Drehung, deutlich an die klassische Position der Schuss-Gegenschuss-Kamera erinnert.[34] Auch in der Beachtung unterschiedlicher Körpergrößen, etwa wenn wie in ihrem Beispiel Rotkäppchen und der kleinere Wolf miteinander sprechen, was seinen Ausschlag in einem nach oben bzw. nach unten gewandten Kopf findet,[35] zeigt sich eine starke Analogie zum Film in der Beachtung der Blickachsen der Charaktere, die als sich treffend abgebildet sein müssen. Auch hat diese Filmkonvention mit der gebärden-

[34] Siehe z.B. Beller (2002: 16f.) mit einer Explikation der Schema-Zeichnung von Kamerapositionen beim Continuity Editing.
[35] Vgl. den mittlerweile klassischen Aufsatz von Liddell (1990) „Four functions of a locus“.

sprachlichen Form gemein, dass nur eine der beiden oder mehrerer am Gespräch beteiligter Personen zur Zeit zu sehen ist.

Neben Abfolgen von Schuss und Gegenschuss, welche die Protagonisten in korrespondierend schrägem Winkel zur Mittelachse zeigen – im Angelsächsischen entsprechend auch als Reverse-Angle-Shot bezeichnet – gibt es Abfolgen von Schuss und Gegenschuss, in welchen sich die Kamera um genau 180 Grad gedreht hat und somit den Blick eines der Protagonisten wiedergibt.

Bauman gibt hierfür zwei interessante Beispiele. Eines wurde bereits weiter oben unter dem Stichwort Kamerabewegung angeführt: Den unmittelbaren Wechsel von einer Person im Medium Shot (halbnah) –„the driver" (Bauman 2003: 40), die im Auto durch die Landschaft fährt, auf die Landschaft, welche vorbeigleitet, interpretiert Bauman so, wie man das im Film wahrnehmen würde, nämlich dass nach einer Einstellung mit einem sehenden Subjekt das, was dieses sieht, gezeigt wird: „The camera has turned away from the driver 180 degrees and is now conveying the driver's perspective, watching the dry, hilly terrain roll by the moving car" (ebd.). In dem Nacheinander zweier aufeinander bezogener Bilder – erst eine Verkörperung des Charakters,[36] dann eine Klassifikatorkonstruktion – ist ein veränderter Kamerastandpunkt erschließbar. Bauman benennt die Konstruktion mit dem filmtechnischen Fachbegriff „reverse-angle shot" (ebd.). Als Point-of-View-Shot wäre die Konstruktion noch genauer gekennzeichnet. In einem solchen übernimmt die Kamera den Blickwinkel eines Protagonisten. Sachlich, wiewohl nicht genau unter diesem Begriff, behandelt Bauman dieses Phänomen in seinem Aufsatz von 2007. Dort erläutert er, wie wichtig der Begriff des **Kamerastandpunkts** im Sinne von **Point of View** für die Gedichtanalyse sei, und zwar am Beispiel aus einem Gedicht von Peter Cook mit dem Titel „Poetry". In einer Sequenz stellt Cook abwechselnd einen Maler und das von ihm gemalte Portrait dar:

> When Peter Cook shifts between the painter and the portrait, **the position of the camera's shot shifts**: when he shows the painter painting, the camera is positioned as if on the canvas; when he shows the portrait being painted, the camera is positioned **from the point of view of the painter**. **This sequence shifts the point of view back and forth, as is common in film.** Thus, when looking at an ASL poem, one may begin to discuss its use of **camera techniques – its angles, movements, and point of view**. (Bauman 2007: 111; Herv. A.M.)

[36] Bauman verwendet den Begriff Role-Taking oder Constructed Action nicht; verweist aber auf die Analogie zum Schauspiel: „the ASL poet is [...] the actor, who embodies the characters and images" (Bauman 2003: 37).

Der Maler und sein Bild, an dem er malt, werden aus zwei Perspektiven gezeigt. Wenn der Maler gezeigt wird, ist die Kamera so positioniert, als sei sie auf der Leinwand; wenn das Bild, genauer: das Portrait gezeigt wird, dann so als sei die Kamera beim Maler. Schaut man sich das Stück an (Clip 5.4), so wird deutlich: Sowohl der Maler als auch das Portrait werden qua Constructed Action dargestellt, frontal zum Betrachter. Die Hände des Malers sind in beiden Perspektiven zu sehen; wenn er das Portrait zeigt, richtet Cook seine Hände als die *Hände des Malers* auf seinen Körper als *das Brustbild des Portraits*.

„Shot and reverse shot structure“ nennt Meurant (2008: 334f.) ein syntaktisches Muster der Südbelgischen Gebärdensprache (LSFB) nach dem filmischen Verfahren von Schuss und Gegenschuss.[37] Durch die Wahl der Bezeichnung stellt Meurant einen Bezug zum Film her. Es handelt sich um eine Struktur, die mit „double agreement verbs“ (ebd.), d.h. bidirektionalen Kongruenzverben in einer Form von „person neutralization“ (ebd.) realisiert wird. Kongruenzverben indizieren durch ihre Ausrichtung in Kombination mit dem adressatenbezogenen Blick die grammatische Person, welche Meurant als deiktische Bezugnahme auf Gesprächsrollen versteht (ebd.: 322f.).[38] In der personen-neutralisierten Form ist dieser deiktische Bezug auf die Gesprächsrollen ausgesetzt. Dies wird markiert durch den abgelenkten Blick (ebd.: 329). „Person neutralization“ ist Meurants in diesem Aufsatz insbesondere begründeter Begriff für solche Formen von „role shift“ (ebd.: 320), die keine direkte Rede oder Redewiedergabe sind (ebd.: 333). Sie sind genau durch diese Neutralisierung des Merkmals Person ausgezeichnet, weshalb es so dem Signer auch möglich ist, mit seinem Körper ikonisch den Körper eines anderen Referenten zu repräsentieren.[39]

Die spezifische Struktur von Shot und Reverse Shot besteht darin, dass ein zweistelliges Prädikat, z.B. das Kongruenzverb LOOK (sehen), zweimal unmittelbar hintereinander ausgeführt wird, dabei jedoch nur eine Handlung mit zwei involvierten Charakteren darstellt (ebd.: 335). Zunächst sind Oberkörper und Blick des Signers nach links gewendet, die Verbgebärde LOOK ist vom Signer aus ebenfalls nach links gerichtet. In der daran anschließenden Ausführung sind Oberkörper und Blick des Signers nach rechts gewendet, die Verbgebärde LOOK nimmt ihren Ausgangspunkt rechts und ist auf

[37] Shot/Reverse-Shot wird synomym gebraucht mit Angle/Reverse-Angle (-Shot); siehe z.B. Lexikon der Filmbegriffe.
[38] Beispiele für Kongruenzverben der LSFB sind SEND schicken, SAY jemandem etwas sagen, NURSE pflegen, LOOK anschauen, siehe Meurant (2008: 324f. und 334).
[39] „Defining role shift forms (out of direct speech) as unmarked for person also provides an explanation for making the signer’s space and body suitable to refer to any character of the story he or she is telling.“ (Meurant 2008: 333)

den Signer gerichtet.[40] In der ersten Ausführung wird das Agens, bei der zweiten das Patiens hervorgehoben durch Stellung und Ausrichtung der Prädikatgebärde in Bezug auf den Körper des oder der Gebärdenden. Außerdem reflektiert die Mimik den Bezug auf den jeweiligen Referenten. In Meurants Beispiel wird also zunächst derjenige, der schaut und dann unmittelbar darauf derjenige, der gesehen wird, sichtbar. Diese Struktur ist einer Schuss-Gegenschuss-Montage vergleichbar. Meurant geht in ihrem Aufsatz jedoch nicht auf eine mögliche Filmähnlichkeit ein, sondern belässt es bei der Anspielung durch die Namensgebung. Doch ist ihre Konstruktion und die in ihr gewissermaßen sichtbare Szene mit dem oben genannten Beispiel aus „Poetry" (Bauman 2007: 111) vergleichbar. Die Herkunft des von Meurant als Shot-und-Reverse-Shot-Structure bezeichneten syntaktischen Musters, das so oder ähnlich auch in anderen Gebärdensprachen vorkommt,[41] aus einer kinematographisch gedachten Einstellungsfolge ist nachvollziehbar.

3.2.4 Einstellung, Einstellungssequenzen und -verbindungen

Einstellung und Dauer

Während Bauman in seinem Aufsatz von 2003 den filmtechnischen Basisbegriff der Einstellung (Shot) – grob definierbar als ein Stück Film zwischen zwei Schnitten[42] – einfach verwendet, gibt er in seinem späteren Aufsatz eine nähere Bestimmung dieses Filmbegriffs:

> The **shot** is defined as an uninterrupted flow of presentation of the visual field with a distinct beginning and ending. (Bauman 2007: 111; Herv. A.M.)

Diese Bestimmung ist so formuliert, dass sie auch direkt auf den gebärdensprachlichen Bilderfluss beziehbar sein soll, kann aber nurmehr Anhaltspunkte bieten, da Bauman im Unklaren belässt, was als „distinct beginning and ending" (ebd.) zu zählen hat. Hinzu kommt, dass eine solche Einstellung nach Bauman einfach oder komplex sein kann, denn „within a single shot, a variety of perspectives, movements, and compositions may occur" (ebd.). Mit Composition verbindet Bauman Einstellungsgrößen. In einer komplexen Einstellung sei der unterbrechungsfreie Fluss über mehrere Einstellungsgrößen hinweg möglich. Für eine solche komplexe Einstellung zeigt Bauman ein Beispiel aus Hernandez' Poem „Times Squared". Der Punkt im Universum, am Rande des Gebärdenraums gelegen, die größere Erde im Zentrum der Bildfläche, der Poet, der

[40] Vergleiche auch die Abbildung Figure 11 in Meurant (2008: 334).
[41] Siehe z.B. für British Sign Language Morgan & Woll (2003).
[42] So ähnlich z.B. bei Hickethier (2007: 52).

sich der Erde nähert: „This all appears as an uninterrupted visual flow, or shot, reminiscent of contemporary computer graphic capability“ (ebd.: 112). Dann folgt ein Schnitt und ein „medium shot of the Statue of Liberty“ (ebd.), und so weiter fort; die Gebärden und ihre Zusammensetzungen und Übergänge werden nicht beschrieben. So gewinnt man den Eindruck, dass die Abgrenzung eines Shots eher Ausdruck einer subjektiven Empfindung ist und nicht durch ein operationales Kriterium vermittelt, da Auffassungen darüber, was als Unterbrechung des Flusses zählt, sich im Detail intersubjektiv erheblich unterscheiden dürften.

Dudis (2002) behandelt das Thema, wie in Erzählungen Mental-Space-Blends verwendet werden.[43] Dabei findet sich ebenfalls eine Analogieherstellung zur zentralen Kategorie der Einstellung (Shot) sowie ein Hinweis auf verschiedene Stile, die sich durch einen häufigen Einstellungswechsel mit hoher Schnittfrequenz einerseits und durch lang andauernde Einstellungen andererseits von einander unterscheiden.

Der erste Stil bzw. die erste Diskursstrategie ist eine des Hin-und-Her-Wechselns zwischen bereits etablierten „grounded blends“ (ebd.: 61), d.h. Verbindungen vom Signer im „Real Space“ (ebd.: 55) mit Elementen aus dem „base space“ (ebd.) der Story. Im ersten Beispiel geht es um einen qua Constructed Action dargestellten Jäger und ein in der Ferne auftauchendes Reh, realisiert durch eine Kombination aus Constructed Action und Classifier-Predicate (für die Beine des Rehs). Diese Blends werden jeweils deaktiviert und reaktiviert je nachdem, um welchen Protagonisten es gerade geht:

> This kind of sequence has a **cinematic effect of jumping among camera shots**. In the deer narrative described above, the first camera shot is on the narrator in Real Space, the second on the |hunter|, and the third on the |deer|. Continued narration can involve further jumping among any of these shots or even the adding of new ones. (Dudis 2002: 62; Herv. A.M.)

Dudis erläutert nicht, was genau dem Shot entspricht. Aus dieser Bemerkung und dem weiteren Text lässt sich ableiten, dass Dudis einen Shot am Referenten, d.h. der gezeigten Figur aus dem Base-Space (in dem die ‚Inhalte‘ der Erzählung liegen) festmacht.

Ein wenig schief ist dabei die Rede vom Springen zwischen Einstellungen durchaus: Während ein Blend reaktiviert werden kann, d.h. ein Sprung dorthin zurück gemacht werden kann, würde man im Film nicht zu einem Shot zurückspringen. Eine Reakti-

[43] In diesem Aufsatz verwendet Dudis noch nicht die – vor allem seit Liddell (2003) – terminologisch gewordenen Begriffe Surrogate-Blend und Depicting Blend, vielmehr spricht er von Constructed Action und Classifier-Predicates.

vierung wäre ein neuer Shot von derselben Szene bzw. derselben Figur. In der Hinsicht sind die Begriffe Blend und Shot nicht kongruent, werden von Dudis in diesem Aufsatz aber in vereinfachender Redeweise so verwendet.

Die dem „jumping between shots" (ebd.: 65) gegenübergestellte Diskursstrategie ist eine, in der die Erzählung aus einem einzigen Blend heraus entwickelt wird und in welcher dieser Blend lange gehalten und elaboriert wird:

> This strategy of blend maintenance is somewhat **analogous to a single, continuously nonmoving camera shot**. (Ebd.: 63; Herv. A.M.)

„Blend maintenance" (ebd.) bedeutet, dass eine Figur in einem Blend präsent gehalten wird, während stetig weitere Information durch die Hände hinzukommt. Das kann ein Lexem sein oder eine zweite Figur wie das Reh, das auf die Bildfläche kommt (allerdings in einem eigenen Blend durch eine Klassifikatorhandform realisiert, siehe ebd.: 63f.).

Abschießend fasst Dudis die beiden Strategien vergleichend zusammen und betont nochmals die Ähnlichkeit zu filmischen Techniken: „Each different strategy has its own effect on the narrative and its flow" (ebd.: 65). Es gibt einen „contrast between the effect of ‚jumping between shots' in the sequencing of grounded blends and the ‚long shot' in blend [sic] [maintenance, A.M.]" (ebd.).[44] Dieser „long shot" enthält sowohl die Figur des Erzählers (mit den von ihm produzierten Gebärden FINE und WAIT, ebd.: 69) als auch die des Rehs (die linke Klassifikatorhand), aber anders als in der ersten Strategie ist während der ganzen Zeit ein weiterer Blend, der des Jägers, durchgängig aktiv.

Dudis kontrastiert die Strategie der Sequenz von Einstellungen („jumping between shots", ebd.), die ich oben als solche mit hoher Schnittfrequenz charakterisiert habe, mit einer „langen Einstellung", d.h. eine Einstellung mit langer Dauer. Im Grunde geht es um die **Form der Montage**: kürzere, wechselnde Einstellungen von verschiedenen an einer Szene beteiligten Figuren bzw. Charakteren, die aneinandermontiert werden, versus eine lange Einstellung, in der ganze Szenen und Abläufe mit mehreren Figuren ohne Schnitt gezeigt werden – eine Art Plansequenz. Dudis verwendet mit „long shot" (ebd.) das falsche Fachwort (Long Shot steht für die Einstellungsgröße der Halbtotalen), wird aber durch den Kontext richtig verstanden. Würde er korrekterweise „long take" schreiben, würde das womöglich Leser verwirren, die sich die Frage stellen, woher auf einmal der Take kommt, wenn doch die ganze Zeit von Shot die Rede war.

[44] Hier ist offensichtlich im Druck von Dudis (2002) ein Fehler unterlaufen, so dass der Satz nicht vollständig ist – die Aussage, die getroffen werden soll, ist m. E. aber klar.

Im Resümee bekräftigt Dudis noch einmal die Ähnlichkeit zur filmischen Narration:

> The strategies have their respective effects on the narrative and its flow that are **analogous to various types of cinematic shots**. (Ebd.: 71; Herv. A.M.)

McCleary und Viotti (2010: 196f.) verwenden in ihrer Analyse der Nacherzählung der „Pear Story" zweimal den Begriff **Shot**, um auf eine gebärdensprachliche Einheit Bezug zu nehmen. Aus den Beschreibungen kann entnommen werden, dass Shot in diesen beiden Verwendungen soviel heißt wie ‚gestischer Abschnitt, in dem ein Surrogate gezeigt bzw. sichtbar gemacht wird'. So sprechen sie von einer „alternation of shots from |bike boy| to |pear man| and back to |bike boy|" (ebd.: 196). Das scheint der Ansicht von Dudis (2002) zu entsprechen.

In einer im Internet zugänglichen Vorversion dieses Aufsatzes[45] gibt es eine weitere Stelle, in welcher der Begriff „shot" auf eine zusammenhängende gebärdensprachliche Sequenz bezogen wird. Es handelt sich bei dieser um „a series of gestures and pantomime" (McCleary & Viotti 2010: 197). Der |bike boy| ist durchgängig sichtbar, doch sprechen McCleary und Viotti (2009: 17) von *drei* Einstellungen: Je eine beim Blick des |bike boy| auf den gestisch[46] dargestellten |Korb|, bei der Vorstellung des |bike boy|, diesen Korb an sich zu nehmen, und bei der tatsächlichen Ausführung dieser Tat. Diese Textstelle wurde in der 2010 veröffentlichten Version verändert, sowohl der Begriff „shot" als auch die Anzahl drei wurden gestrichen. Sie wäre ein Hinweis dafür, dass McCleary und Viotti Dudis' Vorstellung einer langen Einstellung bei Blend-Maintenance nicht teilen, sondern hier Schnitte wahrnehmen würden, obwohl ein Referent kontinuierlich gezeigt wird.

In Papaspyrou et al. (2008: 190) wird der Begriff „Einstellung" ebenfalls verwendet, und zwar durchgängig in Anführungsstrichen. Aus dem Verwendungszusammenhang kann man interpolieren, dass eine Einstellung eine Rollenübernahme oder ein Substitutor-Verb meint. Eine simultane Kombination aus beidem wird (zumindest in dem von ihnen gegebenen Beispiel) als eine Einstellung gewertet.

Es gibt also insgesamt gesehen nur wenige Hinweise auf eine Bestimmung, was die basale Filmeinheit Shot oder Einstellung, auf gebärdensprachlichen Diskurs übertragen, bedeuten könnte: eine klar abgegrenzte Einheit, in der eine zentrale Figur vornehmlich

[45] McCleary & Viotti (2009: 17f.).
[46] Nach der Beschreibung würde ich diese Geste als eine Klassifikatorkonstruktion auffassen. Vergleiche hierzu die Formulierung bei McCleary & Viotti (2009: 17): „the |narrator| makes a circular movement with his two hands facing each other to represent the borders of a basket"; McCleary & Viotti (2010: 197) sprechen über diese Stelle ganz allgemein von „gestures and pantomime".

im CA-Format zu sehen ist, bzw. das Pendant zu CA und/oder CC. So zumindest ließen sich die Bauman, McCleary und Viotti sowie Papaspyrou et al. entnommenen Andeutungen gewissermaßen zusammenfassen. Deutlich wird vor allem, dass hier Bedarf einer genaueren Bestimmung für eine terminologische Anwendung auf Gebärdensprache ist.

Einstellungssequenzen

Sowohl an der Diskussion der Perspektive als auch bei der Behandlung der Einstellungsgrößen hat sich gezeigt, dass Abfolgen oder Verbindungen von CA und CC ins Spiel kommen. Auch im Film gibt es Sequenzialisierungsmuster, die bestimmte Funktionen abdecken und damit auch eigene Bezeichnungen bekommen haben. Bauman (2007: 111) nennt diese mit dem Sammelbegriff der **„editing techniques“**, Montagetechniken. Dazu gehören Schuss-Gegenschuss-Sequenzen ebenso wie das „dialogue editing“ (ebd.) als eine typische Form von Schuss und Gegenschuss.

Bauman (2003: 41) nennt fernerhin zwei verschiedene, gegenläufig operierende Formen von Eröffnungssequenzen: „slow disclosure“ und „establishing shot“. Erstere eröffnet eine Szene in einer Großaufnahme und gibt immer mehr Information über die nähere und weitere Umgebung, den geografischen und sozialen Kontext preis, in dem die Einstellungen immer weiter werden, d.h. die Kamera zurückfährt. Das Gegenteil ist der „establishing shot“ (ebd.), indem erst eine Überblickseinstellung (Totale) über die Situation informiert und dann Protagonisten über Nah- und Großeinstellungen in den Blick genommen werden. Eine solche typische Abfolge kennzeichnen beispielsweise Fischer und Kollien (2006: 105) als funktional für eine Abfolge von Klassifikator- und Constructed-Action-Sequenzen, wenn sie schreiben, dass im „flüssigen und häufigen Wechsel zwischen den verschiedenen Kameraeinstellungen“ der CA-Zoom auf die (Halb-)Totale der Klassifikatorkonstruktion folge und die „bereits vor Augen geführte Aktion spezifiziert“ (ebd.).

Zeshan fällt auf, dass in IPSL (Indo-Pakistani Sign Language) vor allem zu Beginn von Texten oder Redeabschnitten gehäuft ausgedehnte Beschreibungen mithilfe von Gebärden für geometrische Formen – also hochgradig ikonische Gebärden – vorkommen. Sie schätzt es als eine Diskursstrategie ein „to initially create a visual setting for the action to follow“ (Zeshan 2003: 117), welche wiederum ein Beispiel ist für das gebärdensprachliche „‚film-like potential‘ that can be exploited so skillfully by sign language users“ (ebd.).

McCleary und Viotti (2010: 185) nennen in ihrem ersten allgemeinen Vergleich mit Film als Analogien „establishing shot“, „close up“ und „shot/reverse shot“, jedoch ohne diese filmischen Techniken bzw. Einheiten an einem gebärdensprachlichen Beispiel zu erläutern. Was sie in der von ihnen analysierten gebärdeten Nacherzählung „The Pear Story“ vorfinden, ist eine Analogie zu der von ihnen als „cutaway shots“ bezeichneten Technik der Einstellungsverbindung:

> This **alternation of shots** from |bike boy| to |pear man| and back to |bike boy| precisely mimics the **cinematic technique of cutaway shots** found in the input. (Ebd.: 196; Herv. A.M.)

Den Wechsel der Darstellung des Jungen mit dem Fahrrad, des Mannes im Birnenbaum und wieder des Jungen jeweils als Surrogate vergleichen die Autoren mit einer Einstellung auf den Jungen, die von einer Einstellung auf den Mann im Birnenbaum unterbrochen wird (Cut-away). Diese Einstellung ist motiviert durch den Blick des Jungen auf den Baum. Man könnte die Sequenz als dreiteilige Blickmontage lesen: (1) eine Person schaut, (2) was diese Person sieht und (3) wie diese Person wiederum auf das Gesehene reagiert.

Morgan (1999) liest sich streckenweise, als habe der Autor filmische Kategorien im Hinterkopf, die er aber nicht nennt. Einen Hinweis auf eine narrative filmische Technik bei der Darstellung von Gleichzeitigkeit zweier komplexer Ereignisse an unterschiedlichen Orten, die nur nacheinander erzählt werden können, gibt Morgan jedoch. Mit „**flashback**“ bezeichnet er eine kurze Wiederaufnahme eines zuvor erzählten Ereignisses, um einen (zeitlichen) Anschluss zu finden (ebd.: 48, 51 und 53, wobei es sich jeweils um denselben Beleg handelt). Der Flashback ist Teil einer kohärenzbildenden Erzähltechnik – gewissermaßen eine einstellungsüberbrückende Montagetechnik:

> **Signers also use** temporal devices such as **flashbacks** to link two events separated by a third. (Ebd.: 53; Herv. A.M.)

Auch Stokoe führt – ohne weitere Erläuterung – „flashback and flash-forward scenes“ an; siehe das im ersten Kapitel dieser Arbeit angeführte Zitat nach Sacks (1990: 90). Mit Flashback und -forward wird Bezug genommen auf die zeitliche Organisation der Filmnarration, mit anderen Worten auf das Verhältnis zwischen der Reihenfolge des Geschehensablaufes gegenüber der Reihenfolge seiner Darstellung.

Verbindungen und Übergänge

Zum Thema Einstellungsfolgen gehören auch Übergänge – Übergänge sowohl zwischen einzelnen Einstellungen als auch zwischen als Einheiten empfundenen Einstellungsfolgen, auch Sequenzen genannt. Bauman, der sich am intensivsten mit filmischen Konzepten in der Analyse von gebärdensprachlichen Texten auseinandergesetzt hat, verliert über Übergänge kein Wort. Er benutzt das Wort Cut, Schnitt, um damit einen Wechsel von Einstellungen zu thematisieren (vgl. z.B. Bauman 2003: 42f.),[47] aber er versucht nicht zu bestimmen, wie ein Cut gebärdensprachlich aussieht, ob es Regeln für Schnitte gibt und welche Formen von Übergängen bzw. Schnitten es geben könnte. Klassisch für den Film etwa sind Überblendungen oder Ein- und Ausblenden. Übergänge stellen die Interpunktion im Film dar, sie trennen und verbinden (siehe z.B. Wulff 2001).

Sallandre (2003a) gibt einen Hinweis auf Szenen- und Sequenzgliederung in LSF als kinematografisch: Der Informant Anthony, der einem poetischen Stil zuneige, setzt in der bereits erwähnten Pferdegeschichte eine Gliederungsform ein, die an Film erinnert:

> [...] il semble **découper les étapes** de son discours **en *séquences*, à la manière du cinéma**: à la fin de chaque *scène*, il s'arrête complètement puis fait un signe standardisé de clôture (cf. unité 103), puis l'action reprend là où elle s'était arrêtée précédemment. A chaque fin de *séquence*, il passe par une position totalement neutre (corps de face, bras le long du corps ou mains jointes) (Sallandre 2003a: 185; Herv. fett A.M.)

Für die standardisierte ‚Abschlussgebärde' („signe de clôture", ebd.) gibt Sallandre einen Beleg in der Transkription an. Dort bezeichnet sie diese lexikalisch erfasste Gebärde als „COUPURE DE SEQUENCE" und klassifiziert sie als „Std (expr ciné)", zu lesen als „Standard (expression cinématografique)" (Sallandre 2003b: 111). Diese Standardgebärde setzt eine Szene von der nächsten ab, und die Rückkehr in eine neutrale Körperpositur mit herabhängenden Armen oder mit verschränkten Händen interpretiert Sallandre als Signal für das Ende einer Sequenz. Das ist beispielsweise der Fall beim Übergang von einem Protagonisten zum nächsten, z.B. von Kuh zu Pferd (vgl. ebd.: 103).

Die Beschreibungen Sallandres für Szenen- und Sequenzenden ähneln den Beobachtungen McClearys und Viottis (2010) für die Brasilianische Gebärdensprache. Sie

[47] Ein Beispiel für die Verwendung des Verbs „cut": „From shots 4 to 20, Valli cuts between the sun, tree, wind, and narrator voice-overs to convey the tree's endurance." (Bauman 2003: 40)

bemerken, dass ihr Informant bei seiner Filmnacherzählung oft klare Signale gesetzt hat, wann eine Filmsequenz – nicht eine einzelne Einstellung – zu Ende sei: „the filmic transitions are given gestural and postural markings“ (ebd.: 187). Diese erfolgen in seiner Gebärdenwiedergabe meist durch deutliche Wiedereinnahme der Erzähler-ausgangsposition („returning to rest position“, ebd.). Anders als Sallandre schreiben McCleary und Viotti diesem Einsatz der Ruheposition selbst keine kinematografische Qualität oder Ähnlichkeit zu. Interessant ist eine Bemerkung über ihr Vorgehen bei der Einteilung der Filmvorlage in Sequenzen, die sie in einer kleinen Inhaltszusammen-fassung wiedergeben:

> Our retelling of the story closely follows the filmic demarcations of the scenes and sequences. These demarcations, however, would surely not have appeared as clearly to our untrained eyes had it not been for our narrator's signed rendition, in which the filmic transitions are given gestural and postural markings (ebd.: 187).

Während Sallandres Informant filmisch anmutende Gliederungsformen nutzt, obwohl die Stimulusgeschichte in Bildern präsentiert worden war, führen McCleary und Viotti filmähnliche Darstellungen und Einteilungen eher auf eine genaue Beobachtung der filmischen Vorlage zurück, die es nachzuerzählen galt: „We see in this brief account how the narrator has faithfully conveyed the structure of the story as found in the film“ (ebd.: 188).

Damit aber urteilen McCleary und Viotti meines Erachtens zu vorsichtig, wenn sie lieber von einer Nachahmung (der filmischen Struktur) im Sinne einer getreuen Wieder-gabe sprechen als von einer inhärent kinematografischen Struktur der Erzählung im Sinne einer Erzähltechnik.[48] Sieht man sich nämlich den Ausgangsfilm an,[49] stellt man fest, dass der Film keinesfalls klare formale Einteilungen macht, die man nur zu über-nehmen bräuchte. Die AutorInnen schreiben ja selbst, dass sie die Einteilungen nur mithilfe der gebärdensprachlichen Erzählung so vornehmen konnten – und das spricht dafür, dass die „filmic demarcations of the scenes“ (ebd.: 187) eher der Erzählung, d.h. dem Erzähler und seinen Erzählabsichten geschuldet sind als der Filmvorlage, welche keine oder kaum Zäsuren aufweist. Die deutliche Markierung einzelner Szenen ist also eine erzählerische Leistung des „narrators“ (ebd.) und nicht als im Film vorgefunden lediglich wiedergegeben. Seine Nacherzählung des Films zeigt zugleich, wie der Informant den Film selbst verstanden und für sich strukturiert hat.

[48] Vergleiche in diesem Zusammenhang auch die folgende Formulierung: „This alternation of shots from |bike boy| to |pear man| and back to |bike boy| **precisely mimics the cinematic technique of cutaway shots found in the input**.“ (McCleary & Viotti 2010: 196; Herv. A.M.)
[49] Der Stimulusfilm „The Pear Story“ ist online einsehbar.

Eine der vom Erzähler verwendeten Markierungen für ein Szenenende ist eine Geste des „Sauberwischens“, und zwar nach dem Auftritt eines Ziegenbauern, der eine Ziege vor sich her treibt: „[the] scene ends with the narrator gesturing that he is wiping the slate clean, and returning once again to rest position“ (ebd.: 187). Diese Geste hat kein Vorbild in der Filmvorlage, zeigt aber deutlich, dass der Erzähler das Auftreten des Ziegenbauern für nicht weiter relevant hält. „Wiping the slate clean“ – das ist das Bild einer Schiefertafel, die saubergewischt wird. Dieses Bild ist vergleichbar mit der Wischblende, d.h. einer Trickblende im Film.[50] Was McCleary und Viotti als Geste interpretieren, ist, der Funktion nach identisch, dem zugrunde liegenden Bild nach verschieden, unter der Bezeichnung Coupure (Schnitt, Bruch) bei Sallandre (2003) als Lexem identifiziert worden. In der DGS gibt es eine Gebärde mit ähnlicher Funktion, die ich eher als ein „Beiseite-Schieben“ des eben Thematisierten beschreiben würde. Hierzu passt eher die Assoziation der Schiebeblende, zum brasilianischen Beispiel das der Wischblende (Wipe). Beides sind klassische Formen von Trickblenden im Film. McCleary und Viotti konnotieren hier aber keinen Bezug zu filmischen Übergängen.

3.2.5 Einzelne Phänomene

Um den Überblick zu Assoziationen von Filmähnlichkeit abzuschließen, bleiben noch ein paar Fundstücke zu nennen, die nicht zu den vorangegangenen Sammelkategorien passen; es handelt sich gewissermaßen um Einzelstücke aus der Restekiste.

Filmbildlichkeit in einzelnen Gebärdenzeichen

So gibt es die Assoziation von Film, wenn einzelnen Gebärdenzeichen ein Bild aus dem Bereich Film zugrunde liegt. Am Ende der Filmnacherzählung des Birnendiebstahls kommentieren **McCleary** und **Viotti** (2010: 197) eine gestische Gebärde („gesture-sign“), welche in ihrer Bildlichkeit im Wortsinne kinematografisch sei. Sie geben ihr die Glosse „DISAPPEAR-INTO-THE-DISTANCE“. Es ist eine maßanzeigende „L handshape, indicating the height of a certain object“ (ebd.). Indem der Arm sich immer weiter ausstreckt, wird das angezeigte Maß immer kleiner, bis Daumen und Zeigefinger sich berühren. Dies illustriert „the object getting smaller and smaller until it disappears“ (ebd.) und zeigt darin eine Art von „imaginative and graphic gesture that is typical of the iconic creativity found in sign language discourse, in this case literally cinematic“ (ebd.). Die von den Autoren geschilderte Geste der Szenenendmarkierung, „wiping the slate clean“ (ebd.: 187), könnte ebenfalls als eine im Wortsinne kinematografische

[50] Blenden oder Trickblenden können einer größeren szenischen Interpunktion dienen. Wulff (2001: 141) gibt eine anschauliche Aufstellung unterschiedlicher Formen von Trickblenden.

Geste oder Gebärde aufgefasst werden (was die AutorInnen, wie oben bereits gesagt, allerdings nicht so werten).

Zeitlupe

Verlangsamungen des Gebärdens bei Klassifikatorkonstruktionen oder Constructed Action, gern zu dramatisierenden Zwecken eingesetzt, können als Zeitlupen-Darstellung betrachtet werden. Sallandre verwendet den Begriff „ralenti cinéma“ zweimal in ihrer Transkription (2003a: 184 und 2003b: 81). Im Ralenti Cinéma setzt das Pferd über den Zaun, dargestellt durch einen Transfer der Situation. Auch Bauman erwähnt die Zeitlupe als poetisches Mittel in ASL-Dichtungen. Ihre Verwendung als formales Mittel hat, wie Bauman (2003: 43f.) aufzeigt, keine festgelegte Funktion, sondern lässt sich nur im Gesamtkontext und unter Bezug auf die inhaltliche und intentionale Seite deuten. Das gilt für Gebärdensprache gleichermaßen wie für Film.

Morphing

Der Begriff des Morphens stammt aus der Filmtechnik, und zwar aus dem Bereich der Postproduktion, insbesondere der digitalen Bildbearbeitung. Anders als bei einer Überblendung werden zwei Figuren durch Berechnung von Zwischenbildern ineinander überführt, so dass es so wirkt, als transformiere sich eine Figur in die andere (s. Lexikon der Filmbegriffe). An Morphing denken Sutton-Spence und Napoli (2010) in einem Aufsatz über BSL-Poesie. Gegenstände oder auch Massen, in jedem Fall unbelebte Entitäten können anthropomorphisierend dargestellt werden, als hätten sie Hände, Augen etc. Gleichzeitig wird über Klassifikatoren die Bedeutung der jeweiligen Substanz bzw. Materialität bewusst gehalten, so in dem Beispiel des Meeres, welches – anthropomorphisierend – handartige Wellen ausbildet, mit welchen es berühren und kommunizieren kann. Das Schillern zwischen Welle/Meer-Sein und Hand-Sein, den steten Wechsel von einer Form zur anderen bezeichnen die Autorinnen als Morphen:

> The entity classifier WAVES-WASH-UP-THE-MOUNTAINSIDE uses an open 5 hand. In the context of washing against the mountain, however, it can **morph into** a real hand tapping the mountain. (Ebd: 470; Herv. A.M.)

3.3 Zusammenfassung und Konsequenzen für die Untersuchung

Der Überblick über Erwähnungen von Filmvergleichen in gebärdensprachwissenschaftlicher Literatur zeigt, dass Vergleiche mit einer Fülle von verschiedenen filmischen Phänomenen gezogen werden: mit Einstellungsgrößen und ihrem raschen Wechsel, Perspektivwechseln, Kamerabewegungen, Typen von Einstellungsfolgen und

ihren narrativen Funktionen (hierzu gehört auch der Flashback) sowie Markierungen von Sequenzgrenzen. Auch werden einzelne technische Tricks wie Zeitlupe und das Morphen assoziiert. Das Gros der Vergleiche ebenso wie der größte Detailreichtum in den Ausführungen lässt sich bei den Einstellungsgrößen und dem raschen Wechsel von Einstellungen aufgrund von Veränderungen von Kameraeinstellungen finden. Kameraeinstellung ist dabei der allgemeinste Begriff, der die Kategorien Einstellungsgröße und Kameraperspektive gleichermaßen umfasst. Zu weiteren Grundbegriffen des Films wie Kamera oder Einstellung (Shot) finden sich nur wenige Aussagen.

Die meisten Assoziationen zum Film konnten überdies mit Bezug zu CA und Klassifikatorkonstruktionen zusammengetragen werden. Darüberhinaus gab es vereinzelte Beobachtungen zu prosodischen Markern der Körperhaltung zur Abschnittsgliederung (Sallandre 2003, McCleary & Viotti 2010), einzelne kinematographisch motivierte Lexeme (ebd.) sowie eine komplexe syntaktische Struktur bei bidirektionalen Kongruenzverben (Meurant 2008).

Zwei der Texte, welche die Vergleichbarkeit zu ihrem eigentlichen Thema machen, benennen auch Unterschiede zwischen gebärdensprachlichen hochikonischen Strukturen und Film. Bauman (2003: 37) zeigt einige Grenzen der Vergleichbarkeit auf, um sein Projekt der Erstellung eines „cine-poetic lexicon“ im Ganzen voranzutreiben; McCleary und Viotti (2010) zählen die Unterschiede auf, wohl um nicht missverstanden zu werden mit ihrer heuristischen Idee, einen Vergleich zwischen Gebärdensprache und Film analytisch fruchtbar zu machen. Bei ihnen nimmt sich dieser Vergleich allerdings wie ein großer Vorbehalt aus, der letztlich die Umsetzung ihrer eigenen Idee zum Stoppen bringt. Cuxacs (2003) Pointierung der grundlegenden Vergleichbarkeit hat, weil er dezidiert von terminologischen Anleihen absteht, von vornherein den eingeklammerten Charakter eines hinterhergerufenen „Und sie dreht sich doch“.

In den übrigen Texten gibt es Vergleiche entweder bezogen auf ganz bestimmte Hinsichten (z.B. in der Hinsicht des Abwechselns von Größenverhältnissen) oder punktuell bezogen auf einzelne Beispiele, so wie etwa Liddell (2003: 297) bei einem Beispiel der Verwendung eines „predicate of perceived motion“ an eine Kamerafahrt denkt. Oft wird der Vergleich im Sinne einer erklärenden Metapher eingesetzt, um ein gebärdensprachliches Phänomen anschaulich zu machen und einen Wiedererkennungswert zu schaffen, durchaus auch im Sinne einer Namensgebung (Sallandre, Meurant). In vielen Fällen hat der Vergleich eine didaktische Funktion oder dient dazu, gebärdensprachliche Besonderheiten zu charakterisieren.

Das Vergleichen lässt sich als eine wissenschaftliche Praxis betrachten. Meistens wird in den durchgesehenen Texten ein Vergleich sehr dezidiert ausgesprochen. In manchen Fällen allerdings werden konsequent Anführungsstriche gesetzt oder Hedges gebraucht, d.h. Wendungen, die ein Ungefähr, eine Annäherung ausdrücken wie „in the way that ... might ...“ oder „is somewhat analogous“. Mit solchen Markierungen wird implizit die bestehende Differenz betont, die in jedem Vergleich enthalten ist.

Außerdem werden die Filmbegriffe häufig in einem alltagssprachlichen Verständnis verwendet, weil mit diesen Begriffen ja etwas anderes (in der Zieldomäne Gebärdensprache) erklärt oder veranschaulicht werden soll, was in der Quelldomäne Film selbst nicht als erklärungsbedürftig markiert sein sollte – mit dieser Einstellung sind durchaus Ungenauigkeiten in Kauf genommen worden. Denn es geht ja darum, etwas weniger Bekanntes durch ein bekanntes Konzept zu erhellen oder zu erschließen, d.h. es wird als kognitive Metapher eingesetzt.

Bei etlichen der angeführten Themengebiete ergeben sich weiterführende Fragen – so etwa nach der Bemessensgrundlage bei den Einstellungsgrößen oder auch das Desiderat einer genaueren Erörterung, was gebärdensprachliche Realisierungen von Kamerabewegungen ausmacht. Von großem Interesse und Anlass zu genauerer Bearbeitung ist auch der Begriff der Perspektive. Er hat viele Facetten und ist – im Gegensatz zur strikten Kameraperspektive – als solcher nicht filmspezifisch. „Perspektive“ wird in den gebärdensprachlichen Texten häufig in der Verbindung mit dem „Wechsel“, d.h. dem Perspektivwechsel, gebraucht. Darunter fällt dann auch die wechselnde Distanz der Kamera zum Objekt, aber auch der Wechsel des Bildmotivs aufgrund eines veränderten Standpunkts in der Szenerie – oder aufgrund der Übernahme des Standpunkts unterschiedlicher Charaktere.[51] Diese Beobachtung eines vielfältigen Perspektivbegriffs ist ein gegebener Anlass, den Begriff Perspektive ausgehend von der Kameraperspektive zu begründen, welche in der Filmbeschreibung eine klare analytische Kategorie darstellt.

Am Ende der Literaturübersicht wird deutlich, dass zwar vielerorts eine gewisse Vergleichbarkeit zwischen Gebärdensprachen und Film angenommen und in der Verwendung von Vergleichen auch vorausgesetzt wird, dass aber für eine mögliche terminologische Nutzung von Filmbegriffen noch einiges aussteht. Die Kriterien der Zuordnung gebärdensprachlicher Einheiten zu Filmbegriffen müssen jeweils klar dargelegt werden, weil die Begriffe nur so konsistent und über ein Vergleichsbeispiel

[51] Vergleiche hier beispielsweise die Rede von „Observer Perspective“ für Model-Scale und „Character Perspektive“ für Real-World-Scale (Perniss 2007a).

hinaus angewendet werden können und zu einer eigenen Aussagekraft gelangen. Ziel ist die Bereitstellung anwendbarer Filmbegriffe einschließlich der Darstellung und Reflexion ihrer Anwendungskriterien, um sie operationalisierbar zu machen. Dies setzt voraus, dass die Vergleichsbasis zwischen Film einerseits und gebärdensprachlichem Diskurs andererseits geklärt wird und den verschiedenen Begriffskategorien einheitlich zugrunde gelegt wird.[52]

Darauf aufbauend können Begriffe bzw. Definitionen erarbeitet werden, bei denen sowohl auf filmwissenschaftlicher wie auf gebärdensprachwissenschaftlicher Seite geklärt ist, was diese bedeuten und worauf sie sich beziehen. Die Entwicklung der einzelnen Begriffe wiederum bedarf der Erprobung an empirischen Sprachdaten sowie die sorgfältige Evaluation, ob die Filmbegriffe in der Anwendung Bestand haben. So geht es nicht darum, Filmbegriffe in irgendener Weise zu stipulieren und dann zu testen, sondern sie im gegebenen Vergleichskontext bestmöglichst zu begründen und diesen Arbeitsschritt zu reflektieren. Auf diese Weise lässt sich klären, ob Filmbegriffe sich über die Beobachtung einer gewissen Ähnlichkeit hinaus in einer systematischen Weise anwenden lassen. Darüberhinaus ergibt sich daraus ein neuer Blick auf den gebärdensprachlichen Diskurs, in dem der Vergleich zwischen Film und Gebärdensprache auf einer neuen begrifflichen Ebene fruchtbar gemacht werden kann.

[52] Dass Bauman eine solche weder geliefert hat noch darüber reflektiert, kann durchaus als Hinweis auf die Schwierigkeit des Unterfangens gewertet werden. So komme ich auf Bauman in methodischer Hinsicht an zwei Stellen zurück; einmal bei der Festlegung der Basisanalogie und einmal bei der Festlegung der Kriterien, nach denen Einstellungsgrößen überhaupt bestimmt werden können.

4 Untersuchungsmaterial und Aufbereitung der Daten

In diesem Kapitel wird das verwendete Datenmaterial sowie die Aufbereitung zum Zweck der Untersuchung, wie Filmbegriffe auf hochikonische Strukturen im gebärdensprachlichen Diskurs anzuwenden seien, vorgestellt und erläutert.

4.1 Untersuchungsmaterial

Für die Zusammenstellung von Texten unterschiedlicher Diskurs- und Texttypen konnte auf bereits erstellte Sprachaufnahmen zurückgegriffen werden. Die verwendeten gebärdensprachlichen Diskursausschnitte stammen im Wesentlichen aus dem zu unterschiedlichen Zwecken erhobenen Sprachdatenmaterial von Fischer und Kollien (Korpus DGS und Deutsch, 1999-2015). Ergänzt wurden diese durch eines der in Heßmann (2001) veröffentlichten Interviewgespräche sowie durch einige Aufnahmen, die im Internet oder als Lehr-/Lernmaterialien veröffentlicht wurden.

Alle in den verwendeten Quellen gebärdenden Personen sind gehörlos; ihre Basissprache ist DGS. Mit Ausnahme der Internetfilme bzw. Lehr-/Lernmaterialien handelt es sich um Face-to-Face-Interaktionen in dem Sinne, dass ein gehörloser Adressat und Interaktionspartner anwesend ist, der das Interview führt oder entsprechende Fragen stellt.

Bei der Auswahl der Quellen war es wichtig, eine große Bandbreite von Textsorten zu haben, die jedoch eine reichhaltige Verwendung der Objektphänomene Constructed Action und Klassifikatorkonstruktionen aufweisen; hier sind insbesondere monologische Strukturen geeignet, die der gebärdenden Person die Gelegenheit zur Äußerungselaboration geben (s. Fischer & Kollien 2010: 503). Constructed Action kommt typischerweise in narrativen Formen vor[1] und so sind vier der herangezogenen Texte Erzählungen: Zwei Nacherzählungen eines kurzen Puppenanimationsfilms sowie zwei Ich-Erzählungen von Selbsterlebtem – hier Erlebnisse in der Schule. Bei den Filmnacherzählungen ist die größte Filmhaftigkeit oder Filmähnlichkeit zu erwarten, weil der Stimulus selbst ein narrativer Film mit Handlung, Konflikt und Pointe ist. Insbesondere die Inszenierung von Handlungen und Interaktionen, aber auch Deskriptionen des Schauplatzes, einzelner Objekte und der Protagonisten sind zu erwarten, ebenso wie größere szenische Zusammenhänge.

[1] Constructed Action wurde – als Rollenübernahme – schon früh als Form des Erzählstils wahrgenommen (s. z.B. Boyes Braem 1992); neuere Arbeiten zeigen, dass CA auch in nicht narrativen Textsorten vorkommt; so Fischer & Kollien (2010) zu Bedeutungserklärungen.

Bei den Erzählungen von Selbsterlebtem handelt es sich um Erfahrungen aus der eigenen Schulzeit. Das jeweilige Situations- und Geschehenskonzept basiert auf dem Erfahrungswissen der Gebärdenden und muss von ihnen nicht einer Vorlage (wie einem Film oder einer Bildergeschichte) entnommen und rekonstruiert werden. Bedingt durch den Schulkontext sind Interaktionen sprachlicher Natur zu erwarten, d.h. die Verwendung von Constructed Dialogue als Form von Constructed Action.

Als nicht narrativ kann die Textsorte Bedeutungserklärungen aus dem Korpus DGS und Deutsch von Fischer und Kollien gelten. Die Bedeutungserklärungen wurden sowohl durch eine gebärdensprachliche Frage als auch begleitend durch ein Kärtchen mit daraufgeschriebenem Wort eliziert. Die Befragten waren frei in der Wahl der sprachlichen Mittel: Die Gestaltung kann mehr an Deskriptionen oder mehr an beispielhaften Szenen orientiert sein. Eine Anbindung an die eigene Erfahrung im Sinne einer Ich-Rolle ist möglich, in DGS sogar typisch (s. Fischer & Kollien 2010). Erwartbar sind Deskriptionen, beispielhafte Szenen, typisierte bzw. generische Personen. Bei der Erklärung von sozialen oder beruflichen Rollen ist CA oder CD erwartbar, bei der Erklärung von Gegenständen nicht unbedingt – hier ist es abhängig von der Darstellungsabsicht, ob ein Artefakt eher beschrieben wird oder beispielhaft durch die Art und Weise seines Gebrauchs erklärt wird (zu sprachlichen Mitteln in Bedeutungserklärungen im Einzelnen vgl. Fischer & Kollien 2010).

Einige Texte wurden für Belegstellen zu Einzelfragen zusätzlich herangezogen. Es handelt sich bei ihnen um Lehr-/Lernmaterialien: Zwei Beispielfilme aus Papaspyrou et al. (2008) sowie eine im Internet veröffentlichte Märchenerzählung des Gebärdensprachdozenten Costrau. Diese Texte haben gemein, dass bei ihnen im Gegensatz zu den in einem Gespräch entstandenen Texten kein ko-präsenter Adressat zugegen ist, d.h. eine Produktionssituation vorliegt, die an die von Schrifttexten erinnert.

Folgende Sprachaufnahmen sind die Grundlage der Untersuchung, in Klammern Angabe der Länge:

Nacherzählungen des Kurzfilms „Balance“ (Korpus DGS und Deutsch, 2005)

1. LK_Balance (5 min 8 s)[2]
2. AS_Balance (5 min 33 s)

Erzählungen von Selbsterlebtem in der Schule

3. Straferfahrung (Korpus DGS und Deutsch, 2001) (1 min 37 s)
4. Schule_SuP (Heßmann 2001) (6 min 17 s)

Bedeutungserklärungen (Korpus DGS und Deutsch, 2001)

5. BE_Brücke (29 s)
6. BE_Uhr (26 s)
7. BE_Meister (1 min 21 s)

Märchenerzählung (Costrau)

8. Rotkäppchen (4 min 10 s)

Lehr-/Lernmaterialien (DGS-Grammatik, Papaspyrou et al. 2008)

9. DGS 114 „Wiedersehen nach langer Zeit“ (21 s)
10. DGS 137 „Zum Clubheim“ (Rollenübernahme) (59 s)

Die Texte lassen sich nach ihrer Produktionssituation in drei Gruppen zusammenfassen. Die erste Gruppe sind monologisch angelegte Diskurse, die durch Aufzeichnung fixiert und zu Texten geworden sind (Texte 1, 2, 5, 6 und 7). Zwar waren sie schon immer vorgesehen für eine nachgeordnete ‚Lektüre‘, aber eben zu Forschungs- und Unterrichtszwecken. Dies war den Probanden bewusst; dennoch handelt es sich primär um Diskurssituationen, in denen ein Interviewer oder Adressat anwesend ist und Feedback-Signale gibt oder nachhakt, und die Befragten haben *ihm* etwas erzählt, erklärt oder beschrieben, nicht mit Blick auf mögliche spätere Rezipienten.

Das ist in der zweiten Gruppe von Texten anders – die Interviews zu Straferfahrungen in der Schule (Text 3) sowie die in Heßmann (2001) versammelten Texte, zu denen Text 4 gehört. Hier kann man von einer intendierten Mehrfachadressierung auch seitens der Interviewten sprechen. Einerseits haben sie ihre Geschichten dem oder der jeweiligen InterviewpartnerIn erzählt, andererseits hat die Sammlung von Erzählungen den Zweck einer Selbstdarstellung von Gehörlosengeschichte und -kultur – so lautet der Titel der einen Veröffentlichung entsprechend „GEHÖRLOS SO!“. Die Interview-

[2] Die Länge der monologischen Nacherzählung ohne Vorbemerkungen (Information über Filmemacher und den Erfolg des Films) beträgt 4 Minuten 57 Sekunden; inklusive des teilweise dialogischen Schlusses über die Moral der Geschichte sind es 5 Minuten 8 Sekunden.

beiträge waren also im Sinne einer ‚oral history' für eine allgemein zugängliche Veröffentlichung vorgesehen,[3] und so ist ihnen eine intendierte Textlichkeit im Sinne einer von der Produktionssituation zeitlich und räumlich entkoppelten Rezeptionssituation inhärent.

Die dritte Gruppe sind solche Gebärdenfilme, die von vornherein intendierte Texte im Sinne einer Entkopplung von Produktionssituation und Rezeptionssituation sind und die auch bei ihrer Aufnahme keinen kopräsenten Adressaten haben (Texte 8, 9 und 10). Ob jemand bei der Aufzeichnung anwesend war, kann natürlich nicht beurteilt werden; jedenfalls fließen keine Rezipientensignale ein und in der Adressatenansprache wird direkt und frontal in die Kamera hineingebärdet. Hier ist die Kamera in der Aufnahmesituation tatsächlich ein Stand-in für die Adressatin.

Auch in einer weiteren Hinsicht kann man in den Materialien zwei Gruppen unterscheiden: Texte, in denen vor allem Constructed Dialogue zur Inszenierung von Szenen benutzt wird und Klassifikatorkonstruktionen einen geringeren Umfang haben. Dies trifft vor allem auf die Erzählungen aus dem Kontext Schule zu. In den Bedeutungserklärungen wurde sowohl auf Dialoginszenierungen zurückgegriffen (BE_Meister, BE_Uhr), aber auch Darstellungen von Szenerien mittels Klassifikatorkonstruktionen vorgenommen (BE_Brücke). Die größte Vielfalt sowohl in der Verwendung von Klassifikatorkonstruktionen als auch von CA-Konstruktionen zeigte sich in den Nacherzählungen des Films „Balance". Dies bot die Möglichkeit, innerhalb eines Textes vergleichend vorzugehen und beispielsweise in der Unterschiedlichkeit der Veranschaulichung ein und derselben Figur zu prüfen und zu befragen, ob und auf welche Weise hier unterschiedliche Ausprägungen der Filmbegriffe zum Tragen kommen. Weil das Material in dieser Hinsicht so reichhaltig war und so eine sehr vertiefende, kontextuell vergleichende Untersuchung überhaupt durchgeführt werden konnte, wurde der Schwerpunkt der Untersuchung entsprechend auf den Text LK_Balance gelegt, den Text AS_Balance zum Vergleich im Hintergrund. Entsprechend wird die Nacherzählung LK_Balance im Folgenden ausführlicher behandelt.

[3] Straferfahrung ist ein Auszug aus Fischer et al. (2001), eine Seminarprojektarbeit, und wurde innerhalb der Materialien von „DaZiel. Deutsch als Zielsprache – Zweisprachige Bildungsarbeit mit gehörlosen ArbeitnehmerInnen" veröffentlicht, s. Fischer (1999-2010); GEHÖRLOS SO! (Heßmann 2001) gibt es in Buch- und Videoform, aber zur Ermöglichung einer sprachwissenschaftlichen Nutzung auch im Internet veröffentlicht in einer Korpussammlung des Max-Planck-Instituts.

4.1.1 Nacherzählung eines narrativen Animationsfilms

Die beiden verwendeten Filmnacherzählungen wurden im November 2005 im Rahmen des Projektes „Constructed Action“ von Fischer und Kollien am Institut für Deutsche Gebärdensprache in Hamburg mit dem Ziel aufgenommen, sie als Lehr-/Lernmaterial in Seminaren im Bereich Gebärdensprachlinguistik zum Thema Constructed Action (hier insbesondere rezeptive Kompetenz in Constructed Action) einzusetzen. Nacherzählt wird der Puppentrickfilm „Balance“ der Brüder Lauenstein aus dem Jahr 1989, der 1990 einen Oscar für den besten Kurz-Animationsfilm erhalten hat. Er hat eine Länge von 7 Minuten 41 Sekunden; wenn man Vor- und Abspann abzieht, resultiert eine Filmzeit von 7 Minuten und 15 Sekunden.

Vorlage: Kurzfilm „Balance“

„Balance“ ist eine Filmparabel über eine abgeschlossene Welt, in der ein hinzukommender begehrenswerter Gegenstand das Gleichgewicht empfindlich stört.

Der Film „Balance“ zeigt eine Welt, die aus einer frei schwebenden Scheibe besteht, auf der fünf fahle Männer bei ihren Bewegungen immer auf eine gleichmäßige Gewichtverteilung achten müssen. Andernfalls gerät die Scheibe in eine gefährliche Schräglage. Die Männer stehen auf der Scheibe verteilt und angeln, als einer, der Angler, einen unbekannten roten Kasten nach oben befördert, der das Gleichgewicht stört. Jeder der Männer will den Kasten, aus welchem Musik dringt, für sich haben und zugleich das Gleichgewicht halten; so ist immer nur einer im Besitz des Kastens, indem er durch eine Gewichtsverlagerung mit einem Ausfallschritt den Kasten an sich bringt. Es kommt zu einem immer härter werdenden Kampf um den Kasten. Zwei Männer prügeln sich, einer rutscht aus und hängt nur noch mit den Händen an der Scheibe (der Hängende), einer setzt sich schließlich auf den Kasten drauf (der Kastensitzer), um ihn nicht mehr hergeben zu müssen. Die Scheibe schwankt hin und her, der auf dem Kasten mitrutschende Kastensitzer stößt einen Mann nach dem anderen von der Scheibe. Auch den letzten an der Scheibe Hängenden tritt er weg, nachdem er zum Gewichtsausgleich vom Kasten aufstehen und sich von diesem entfernen musste. Am Ende ist die Scheibe zwar im Gleichgewicht, aber der Kasten befindet sich auf der einen Seite an der Kante, auf der gegenüberliegenden Seite an der Kante steht der letzte Mann.

Die fünf Protagonisten sind nicht von einander zu unterscheiden, mit Ausnahme der Nummer, die auf der Rückseite ihres Mantels angebracht ist. Allerdings lässt sich beim Betrachten nicht immer klar zuordnen, wer mit welcher Nummer welchen Schritt macht. Dennoch können drei der Männer durch ihre Position oder Rolle gekennzeichnet werden – es sind für die Analyse vergebene Namen: der Angler, welcher den Kasten an

der Angel hat; einer, der eine geraume Zeit sich nur noch mit den Händen an der Kante festhält – der Hängende, sowie einer, der sich zu einem bestimmten Zeitpunkt auf den Kasten setzt – der Kastensitzer.

Der Film hat eine sehr klare, einfache Struktur. Er setzt sich aus 104 Einstellungen zusammen. Es liegt eine zeiträumliche Einheit vor, es gibt keine nennenswerten erzählerischen Ellipsen. Die Filmhandlung entwickelt sich geradlinig und wird kontinuierlich in chronologischer Abfolge gezeigt. Die Kamera ist sehr beweglich, wechselt ihren Standpunkt und die Einstellungsgrößen.

Der Film ist durch die Sparsamkeit seiner darstellerischen Mittel charakterisiert. Er kommt ohne Dialoge aus, aber nicht ohne Interaktion durch Blicke und Gesten. Es herrscht eine eingeschränkte Palette an Farben vor, es gibt keine Hintergründe oder Raumdetails, die fünf Protagonisten sehen alle gleich aus und haben eine minimale Mimik: nur die Augäpfel und die Augenlider sind beweglich.

Nacherzählung LK_Balance

Da diese gebärdete Nacherzählung in den Kapiteln 6 bis 8 den meisten Raum einnimmt, wird sie hier etwas ausführlicher dargestellt und charakterisiert. Gesprächspartner und Kameramann bei der Aufnahme war Kollien. Der Erzähler LK ist gehörlos und DGS ist seine Basissprache.

Der Erzähler sitzt vor dem Hintergrund einer weißen Wand frontal zur Kamera, die etwas unterhalb der Augenhöhe aufgestellt ist. Sein Gesprächspartner ist hinter der Kamera, d.h. Kamerablick und Blick des Gesprächspartners zum Erzähler liegen auf einer Achse, wobei die Augen des Gesprächspartners etwas höher als das Kameraobjektiv liegen.

Die Nacherzählung lässt sich in neun Abschnitte gliedern, die inhaltlich motiviert sind und für die der Erzähler selbst Signale setzt, wie zum Beispiel die eröffnende Floskel „INDEX ANFANG WAS?“, also „Am Anfang war ...“, oder die markante Vorbereitung eines mit „PF“ – „in diesem Augenblick“ – einsetzenden Ereignisses, welches die eigentliche Filmhandlung auslöst; auch Marker wie „SPÄTER“, die auf einen Sprung in der Ereigniszeit verweisen, geben Anlass zur Abschnittbildung. Eine Einteilung allerdings ist weniger inhaltlich oder dramaturgisch bestimmt, als vielmehr Resultat einer erzählerischen Unsicherheit, wie die Geschichte weiterging. Überbrückt wird das Problem durch einen Nachtrag, also eine Art Flashback (Abschnitt 6). So gesehen gehören Abschnitt 5 und 7 eigentlich zusammen, sind aber durch das Flashback und die Kurzwiederholung von Ereignissen voneinander getrennt.

Abschnitt 1 (ca. 00:48 bis 1:30; Unterabschnitte 1-1 bis 1-14)[4]
– Darstellung des Orts der Handlung und der Protagonisten –

(1-1) Worum geht es in dem Film? (1-2 bis 1-5) Da ist eine riesengroße Scheibe, auf der stehen fünf dünne, depressiv wirkende Männer. (1-6, 1-7) Um zu essen, holt jeder eine Angel aus der Mantelinnentasche und wirft sie aus. (1-8 bis 1-14) Die Scheibe scheint im Weltall zu schweben, darunter geht es ins Bodenlose.

Abschnitt 2 (ca. 1:30 bis 1:52; Unterabschnitte 2-1 bis 2-7)
– Einführung in die Lebensbedingungen auf der Scheibe –

(2-1, 2-2) Am Anfang stehen die Männer verteilt auf der Scheibe. (2-3) Wenn sie sich auf einer Seite gruppieren, gerät die Scheibe in Schieflage; (2-4) die Männer müssen kooperieren, um die Scheibe im Gleichgewicht zu halten. (2-5) Deshalb gehen sie von der Mitte aus gleichmäßig auseinander und stehen dann auf der Scheibe verteilt. (2-6) Sie ziehen jeder ihre Angel hervor, werfen sie aus, lassen Leine und fangen an zu angeln. (2-7) Zum Essen holen sie gewöhnlich irgendetwas von unten herauf.

Abschnitt 3 (ca. 1:52 – 2:44; Unterabschnitte 3-1 bis 3-19)
– Beginn der eigentlichen Geschichte mit dem Einbruch eines Ereignisses –

(3-1 bis 3-3) Während sie so angeln und die Scheibe leicht und ruhig schwankt, (3-4) beginnt plötzlich bei einem von ihnen die Angel sich zu bewegen, (3-5) und etwas Schweres an der Angel zieht den Angler mit sich nach unten. (3-6) Die Scheibe senkt sich stark herab – die anderen vier Männer erkennen, (3-7) dass sie kooperieren müssen; (3-8) der eine bleibt an Ort und Stelle, (3-9) die anderen laufen zur Herstellung des Gleichgewichts auf die andere Seite. (3-10) Der Mann an der Angel hört auf und holt die Angel ein. (3-11) Dabei schwankt die Scheibe stark hin und her, auf der einen Seite der Mann mit der Angel, auf der anderen Seite die vier anderen. (3-12, 3-13) An der Angel hängt ein ein großer Kasten, den der Angler auf die Scheibe hievt. (3-14) Er guckt und fragt sich, was das wohl ist; auch die anderen, die hinten stehen, gucken und finden den Kasten interessant. (3-15) Der Angler untersucht den Kasten und stellt fest, (3-16) dass man an einer Kurbel drehen kann und dass dann dem Kasten wunderschöne Musik wie aus einer heilen Welt entströmt. (3-17, 3-18) Nach jahrelangem Trott von Angeln, Essen, Angeln, Auseinandergehen und Wieder-Zusammenkommen auf der öden Scheibe ist dieser Kasten etwas Besonderes, (3-19) an dem nun der einzelne sitzt und lauscht.

[4] Da die Vorbemerkungen nicht in die Untersuchung mit aufgenommen wurden, beginnt Abschnitt 1 bei Filmsekunde 48.

Abschnitt 4 (ca. 2:44 – 3:12; Unterabschnitte 4-1 bis 4-10)
– Phase der Kooperation und des Teilens –

(4-1, 4-2) Bei einem der vier anderen entsteht nun der Wunsch, selbst beim Kasten zu sein. (4-3) Er nähert sich einfach dem einzelnen an der Kiste. (4-4) Da senkt sich die Scheibe – er ist doch schwer! (4-5) Der Angler am Kasten ist kooperativ und wechselt mit dem Herankommenden den Platz. (4-6) Der wirft sich auf den Kasten, sehr zufrieden. (4-7) Die anderen gucken etwas unwillig, die Scheibe kehrt ins Gleichgewicht zurück. (4-8) Ein zweiter will auch und strebt auf den einzelnen am Kasten zu – (4-9) der ist einverstanden und die beiden tauschen die Plätze; dabei schwankt die Scheibe einige Male heftig hin und her. (4-10) So geht das eine ganze Weile.

Abschnitt 5 (ca. 3:14 – 4:09, Unterabschnitte 5-1 bis 5-14)
– Konkurrenz um den Kasten in zwei Steigerungsstufen –

(5-1) Eine Weile später beschließt einer der Männer eigensinnig, den Kasten zu behalten, und lehnt sich mit den Armen darauf. (5-2) Ein anderer, ebenso stur, ist nicht einverstanden und geht schrittweise auf den Kastenbesetzer zu – ebenso schrittweise senkt sich die Scheibe. (5-3) Zuerst kommt einer ihm noch kooperativ schrittweise entgegen, dann ändert er aber seine Meinung, holt aus und versetzt dem Herausforderer einen Schlag. (5-4) Erschrocken rennen Männer zur Rettung des Gleichgewichts nach hinten zu den anderen.[5] (5-5) Das nützt ein dritter aus, er flitzt an den übrigen vorbei zum Kasten und schlingt die Arme um ihn. (5-6) Nun streiten alle miteinander um den Kasten, die Scheibe schwankt, der Kasten rutscht, die Leute rennen, der Kasten wechselt mehrfach den Besitzer in einem Hin und Her. (5-7) Dabei passiert es, dass ein Mann von der Scheibe rutscht. Er kann sich noch mit den Händen festhalten und hängt nun mit baumelnden Beinen an der Scheibe. (5-8) In der anderen Ecke schüttelt derjenige, der den Kasten besitzt (und auf ihm sitzt) den Kopf und sagt sich entschlossen: Der ist jetzt meiner! (5-9) Zwei andere laufen zum Ausgleich in eine Ecke, der auf dem Kasten rutscht mit dem Kasten zusammen an ihnen vorbei in die andere Ecke, ihm ist das egal. (5-10) Wo er nach heftigem Schwanken der Scheibe (5-11) zum Halt kommt, ist aber derjenige, der an der Scheibe hängt. (5-12) Der Kastensitzer kickt ihn einfach mit dem Fuß in hohem Bogen von der Scheibe. (5-13) Da sind es nur noch vier Männer, einer (mit dem Kasten) auf der einen Seite, auf der anderen Seit drei. [5-14 Abbruch]

[5] Die Erzählung ist an dieser Stelle ungenau und vage in der Referenz.

Abschnitt 6 (ca. 4:09 – 4:20; Unterabschnitte 6-1 bis 6-4)
– erzählerische Schwierigkeiten, inhaltlicher Nachtrag –

(6-1, 6-2) Ich habe vergessen zu erzählen, dass die Männer vorher ihre Angelstäbe alle schon wieder eingepackt hatten, (6-3) dann guckten sie alle auf den Kasten, (6-4) dann hatte der Angler die Kurbel gedreht und verzückt gelauscht.

Abschnitt 7 (ca. 4:20 – 4:41; Unterabschnitte 7-1 bis 7-9)
– Fortsetzung von Abschnitt 5, Streit um den Kasten –

(7-1, 7-2) Später dann möchte einer von den dreien auf der einen Seite zum Kasten und läuft in diese Richtung los. (7-3) Der Kastenbesitzer schüttelt energisch den Kopf: „Der gehört mir!“ – (7-4) die Scheibe neigt sich stark zu seiner Seite hin. (7-5/7-6) Die anderen zwei laufen vorne herum Richtung Kasten, (7-7) der rutscht auf die andere Seite herüber und sie verfolgen ihn. (7-8) Da sagt sich der auf dem Kasten sitzende „Egal!“ und stößt in laufender Fahrt mit der Hand einen Mann von der Scheibe, der fliegt in hohem Bogen herab. (7-9) Da sind es nur noch drei.

Abschnitt 8 (ca. 4:41 – 5:36, Unterabschnitte 8-1 bis 8-18)
– Höchste Steigerung des Kampfes, Finale –

(8-1) Der Mann auf dem Kasten bleibt stur. (8-2) [...][6] (8-3, 8-4) Das Gleichgewicht ist hergestellt. (8-5) Auf der einen Seite sind zwei Männer, auf der anderen Seite einer, der sitzt (auf dem Kasten). (8-6) Einer der beiden sagt „Nö!“ und geht fordernd auf den Kastensitzer zu. (8-7) Ein Kampf um den Kasten entbrennt mit Streit, Chaos und Konflikt. (8-8) Am Ende hat es der Kastensitzer geschafft, die Oberhand zu behalten: (8-9) Einer ist vorne von der Scheibe gefallen – (8-10) gegen etwas gestolpert, das Gleichgewicht verloren und von der Scheibe geflogen. (8-11) Ein anderer ist ausgerutscht und hängt zuletzt auch nur noch mit den Händen an der Scheibe, während die Beine in der Luft baumeln. (8-12) Der Kastensitzer guckt und geht – ohne Kasten, mit der Scheibe im Gleichgewicht – hämisch grinsend nach vorne und stößt den Hängenden mit dem Fuß von der Scheibe. (8-13) In diesem Moment wird ihm klar: „Oh, ich bin jetzt alleine!“ (8-14) Er blickt entsetzt in die Tiefe, hechtet zurück auf die andere Seite der Scheibe, (8-15) da der Kasten ins Rutschen geraten ist (der andere war schon gefallen) dorthin wo er eben noch stand – deshalb springt der Mann also zurück ans andere Ende, wo er mit balancierend ausgebreiteten Armen zum Stehen kommt. (8-16) Er steht auf einmal in der hintersten Ecke, (8-17) und der schwere Kasten steht in der

[6] Eigentlich heißt es in (8-2): „Dann steht er auf und geht zur Seite.“ Diese Äußerung wird aber abgebrochen und mit (8-3, 8-4) korrigiert.

gegenüberliegenden Ecke. (8-18) Jetzt ist die Scheibe wieder im Gleichgewicht, der Mann ganz hinten an der Kante, der Kasten ganz vorne. Und der Mann fragt sich: „Und jetzt?“

Abschnitt 9 (ca. 5:36 – 5:56; Unterabschnitte 9-1 bis 9-3)
– dialogisch: Moral der Geschichte –

(9-1) Es bleibt eine offene Frage, ob der Mann es einfach so belässt und da stehen bleibt für immer, oder ob der Kasten selbst stehen bleibt bis wann auch immer. Tja! (9-3) Das Thema des Films ist Egoismus, wie einer erst alle davonjagt – und plötzlich fällt er selbst auf die Nase mit seinem Verhalten.

Interessant ist ein Blick darauf, in welchem Verhältnis jeweils Telling und Showing stehen in den einzelnen Abschnitten. Das eher unanschauliche Telling wird vor allem für sprachliche Handlungen wie Erklärungen, Begründungen, Kommentare, Beurteilungen und knappe Zusammenfassungen herangezogen, Showing als Erzählmodus der Veranschaulichung tendiert dazu, vor allem in szenischen Abschnitten verwendet zu werden.

In der Erzählung LK_Balance entsteht der Eindruck, dass es Phasen von überwiegendem Showing gibt, in dem einzelne Lexeme und operative Gebärden insertiert oder auch Referenten benannt werden; dann wieder Phasen, in denen das Telling überwiegt und einzelne hochikonische Strukturen nur eingeordnet werden. Oft sind beide Phasen in einer Äußerung enthalten, so dass sich zum Teil eine Relation der wechselseitigen Paraphrasierung (Erläuterung) ergibt. Gerade bei LK spielt auch das Mundbild eine große Rolle. Es ist ein Telling-Anteil, der sich durch die ganzen bilderzählerischen Strukturen zieht. Dabei sind Mundbild und gezeigtes Bild teilweise voneinander abgekoppelte, selbständige Einheiten.

Insgesamt verwendet der Erzähler sehr viele CA- und CC-Konstruktionen, vor allem in den Abschnitten, in dem es um den Fortgang der Handlung geht. Auch CD kommt vor, um Intentionen, Wünsche und Einstellungen einzelner Scheibenbewohner zu verbalisieren (und nicht nur in der Mimik sichtbar werden zu lassen); sprachlich kommuniziert wird eher gar nicht – was der Vorlage entspricht. Mithilfe von Klassifikatorkonstruktionen zeigt der Erzähler die räumlichen Konstellationen und Aktionen (Stehen, Laufen, Herabstürzen). Deskriptorkonstruktionen kommen vor allem am Anfang zur Beschreibung der Scheibe und später bei der Einführung sowie einer weiteren Bezugnahme auf den Kasten vor. Die Entitäten und Figuren, die in „Balance“ eine Rolle spielen und in irgendeiner Form gezeigt werden, sind: Die Scheibe, der Kasten, Angeln, ein Angel-

haken und schließlich die Männer, einzeln und in verschiedenen Gruppierungen uns Konstellationen.

Schwierig für die Erzählung der Geschichte – und folglich auch für die Analyse – ist es, dass die Geschichte nicht mit individuellen Charakteren als Figuren aufwartet, sondern mit fünf im Grunde genommen gleichwertigen und austauschbaren Aktanten, die einen Typus repräsentieren, aber nicht weiter unterscheidbar sind. Im Film ist erkennbar, dass die Männer auf ihren Mantelrücken Nummern tragen, aber auch im Film ist nicht immer rekonstruierbar, wer gerade was macht. In der gebärdeten Erzählung ist es „einer" oder „ein anderer", „einer von den anderen" oder „dieser", der eben noch „ein anderer" war – es ist schwierig, im Grunde aber auch nicht erforderlich, hier den Überblick zu behalten. Es ist zum Beispiel nicht zu erkennen, ob derjenige, der den Kasten heraufgeangelt hat, auch derjenige ist, der sich auf ihn setzt und darauf sitzen bleibt – es ist sogar zu einem gewissen Punkt offen, ob derjenige, der sich zuerst auf den Kasten gesetzt hat, auch derjenige ist, der zuletzt darauf sitzt (allerdings ist dies sehr wahrscheinlich). Für einzelne Szenen lassen sich durchaus Referenzkontinuitäten dingfest machen, so wie LK sie erzählt. In diesen Szenen sind beispielsweise ein Protagonist und ein Antagonist herausgesondert, die man verfolgt, bis wiederum „ein anderer" einen neuen Handlungsplan verfolgt. Manchmal ist die lokale Referenzkontinuierung auch eine Frage der Interpretation und LK selbst lässt bisweilen offen, ob eine Kontinuität besteht oder nicht, oder er referiert unspezifisch.

Die zeitliche Ordnung in der Erzählung ist komplexer als in der Filmvorlage. Die Handlung im Film ist linear und geradezu in Echtzeit. Der Film macht keine Angaben über das „Alltagsleben". Der Erzähler hingegen gibt Erläuterungen zur Handlungsmotivation, die eine Interpretation seinerseits darstellen (z.B. tagein tagaus dasselbe tun). Er schiebt auch Erläuterungen ein, wie man sich die Aktionen vorstellen soll, greift vor und zurück, resümiert. So nutzt er zur Spannungssteigerung die Erzählstrategie des Countdowns, in dem die Abschnitte 5, 7 und 8 refrainartig jeweils damit enden, wie viele Männer noch auf der Scheibe sind. Außerdem, da er Schwierigkeiten bei der Rekonstruktion des Handlungsablaufs bekommt, rekapituliert und revidiert der Erzähler zum Teil schon Erzähltes. Auch Wiederholungen (mehrfaches Zeigen derselben Szene) setzt der Erzähler zur Gestaltung von Handlungshöhepunkten ein. Dies geschieht einmal bei einem dramatischen Wendepunkt in der Geschichte in Abschnitt 5, kurz bevor der erste Mann von der Scheibe gestoßen wird (5-9 und 5-10), sowie beim Finale in Abschnitt 8 (8-14 und 8-15). Diese Wiederholungen sind keine Korrekturen, sondern sie zeigen besonders komplexe situative und aktionale Zusammenhänge. Das mehrfache

Zeigen ist eine Form der Verständnissicherung, aber auch der Dramatisierung und Hervorhebung, was der Erzähler als besonders wichtig erachtet.[7]

Auch in der Konklusion in Abschnitt 9 sind hochikonische Strukturen im Gebrauch, allerdings stark reduziert. Auf diese Weise geben Anfang und Ende der Erzählung eine Rahmung, in dem dort jeweils die Telling-Anteile überwiegen.

4.1.2 Bedeutungserklärungen und Schulerzählungen

Drei Aufnahmen entstammen dem elizitierten Material der Bedeutungserklärungen (s. Fischer & Kollien 2010: 503). Das Korpus wurde im Rahmen gemeinsamer kontrastiv-linguistischer Lehrveranstaltungen in den Jahren 1999 und folgende erstellt und enthält neben Daten in DGS auch solche in gesprochenem Deutsch. Die befragten gehörlosen Informantinnen in meiner Auswahl waren Teilnehmerinnen einer Berufsausbildung und wurden von Kollien befragt. Als Adressat für die jeweilige Bedeutungseklärung fungiert der Befrager, welcher von einer eigenen Kamera aufgenommen wurde. Es sind manchmal Zwischenfragen, ein Kommentieren oder ein Nachhaken an der Reaktion der Informantinnen erkennbar, aber die Äußerungsleistung hat dennoch monologischen Charakter. Zwei der Aufnahmen stammen von derselben Person (BE_Meister und BE_Uhr). Die Kamera steht bei der Aufnahme jeweils rechts neben dem Befrager, wobei der Aufnahmewinkel ungefähr 20° bei den Bedeutungserklärungen für Meister und Uhr, und ungefähr 25° bei der Bedeutungserklärung für Brücke beträgt. Dieser Winkel ist bei Fragen zur Perspektive zu beachten.

Die Begriffe „Meister“, „Uhr“ und „Brücke“ wurden aufgrund der Verschiedenartigkeit der Erklärungsgegenstände und damit einhergehender Diversität der Konstruktionen gewählt. Es handelt sich um eine soziale Rolle (Person), um einen sehr kleinen, möglicherweise aber auch sehr großen Gebrauchsgegenstand sowie ein Landschaftselement, das ein funktionelles Artefakt ist. Unterschiedliche filmbildliche Qualitäten werden durch diese drei Erklärungsgegenstände abgedeckt: einmal ist ein Zusammenhang herstellbar zu sozialer Interaktion und Stellung; der Mensch in seiner Umgebung steht im Zentrum; sodann zwei sehr unterschiedlich groß ausfallende Kategorien von Gegenständen, die eng mit der Lebenswelt des Menschen verbunden sind. Die Uhr kommt in verschiedenen Größenausstattungen vor, was in der ausgewählten Bedeutungserklärung thematisiert wird.

[7] Eine solche Erzählstrategie erinnert an die Ausschnittwiederholungen bei der Übertragung von Fußballspielen: wie der Ball ins Tor geht, wird mehrfach und womöglich auch in Zeitlupe oder aus verschiedenen Blickwinkeln gezeigt.

Die **Bedeutungserklärung BE_Uhr** wurde in 19 Äußerungsabschnitte eingeteilt. Die Informantin beginnt mit einer ostentativen Definition, indem sie auf ihre Armbanduhr zeigt (Äußerung 1), aber sogleich die wesentliche Gestalt von Uhr vorführt: etwas, das im Gleichtakt vorrückende Zeiger hat (Äußerung 2). Die Erzählerin verwendet viele CD- und CA-, aber auch CC-Konstruktionen. Sie baut zwei szenische soziale Situationen auf, in denen eine Uhr gebraucht wird. Die erste ist ein Dialog von Passanten etwa beim Bahnhof (Äußerungen 3 bis 7): Auf die Frage nach der Uhrzeit deutet die befragte Person auf die Bahnhofsuhr. Die zweite Szene ist die Inszenierung einer Verabredung zu einer bestimmten Uhrzeit, weshalb eine Uhr wichtig ist (Äußerungen 8 bis 10). Dies wird vorwiegend mit Telling-Elementen mit illustrierenden CA-Konstruktionen erläutert. (Äußerung 11 bis 18). Die Konklusion (Äußerung 19) ist Telling: Die Uhr hilft einem.

Das wesentliche Konzept der **Bedeutungserklärung BE_Brücke**, die in sieben Abschnitte eingeteilt wurde, ist die Funktion der Überbrückung eines Tales oder Flusses, um einen Weg fortsetzen zu können. Die Informantin baut gleich zu Anfang eine landschaftliche Szenerie mit unüberquerbarem, tief liegendem Fluss auf. Dies ist der Problemfall, für den eine Brücke das entsprechende Hilfsmittel darstellt (Abschnitt 1); es folgen verschiedene Situationen von Überbrückung – über einen Fluss (Abschnitt 2), über eine Straße oder über Schienen (Abschnitt 6); für Fußgänger und für Autos (ebenfalls Abschnitt 6). Die Konklusion in Abschnitt 7 fasst zusammen: Das, was eben präsentiert wurde, heißt Brücke. Die Informantin verwendet anfangs vor allem CC-Konstruktionen, elaboriert die Situation einer bequemen Brückenüberquerung zu Fuß qua CA, um die Bedeutungserklärung mit die Ausgangssituation variierenden CC-Konstruktionen und Lexemen mehr im Telling-Modus zu beenden. Eingeschoben sind Telling-Elemente wie die Definition als Hilfsmittel (Abschnitt 2), Erläuterungen zu Materialformen von Brücken (Abschnitte 3 und 4)[8] sowie die Referentenbezeichnungen (Auto, Zug).

Die **Bedeutungserkärung BE_Meister** ist in elf Abschnitte eingeteilt. In den ersten zehn Abschnitten wird das Konzept des Meisters mit entsprechender beruflicher Qualifikation und als Ausbildender behandelt, im letzten Abschnitt die Bedeutung Meister im Sinne eines Wettkampftitels im Sport erwähnt. Die Informantin führt dazu in die typische Situation eines Lehrlings in einem Metallbetrieb ein (Abschnitte 2 bis 4), der, wenn er nicht mehr weiter weiß, den erfahrenen Meister befragen kann (Abschnitte

[8] Abschnitt 5 zeigt eine Art sichtbares Nachdenken.

5 und 6), der alles fachkompetent erklärt (Abschnitte 7 und 8). Dies wird mit teils kurzen CAs sowie in mehreren CD-Konstruktionen inszeniert, mit Erläuterungen und Resumees. Die soziale Rolle des Meisters innerhalb der Firma wird charakterisiert – unterhalb des Chefs (Abschnitt 9), aber in leitender Position in enger Zusammenarbeit mit Kollegen im Team (Abschnitt 10). Auch hier spielen CA-Konstruktionen und komplexe CD-Sequenzen eine große Rolle.

Die Erzählungen von Selbsterlebten in der Schule weisen besonders komplexe CD-Konstruktionen auf. Aufgrund der oben angeführten Schwerpunktsetzung finden diese nur auszugshaft Eingang in die weitere Darstellung. Beide Materialien sind online zugänglich.

Die Materialien in Heßmann (2001) wurden im Mai 1993 in Form von Studiogesprächen an der Universität Hamburg aufgezeichnet. Für alle Informanten ist DGS die Basissprache.[9] In **Schule_SuP** geht es im Wesentlichen um die Auseinandersetzung mit Lehrern und Schuldirektor um die Verwendung von Gebärdensprache. Die Erzählerin engagiert sich sehr und berichtet episodisch vom Austausch mit Mitschülern, Auseinandersetzungen im Klassenzimmer und beim Direktor sowie, zum Finale, von der Abitursfeier, auf der sie einen Triumph erlebt, als sie, entgegen der Tradition, ihre Rede vor Eltern und Lehrern gebärdensprachlich hält. Die Erzählung ist geprägt durch die Verwendung von vielen CD-Inszenierungen.

Straferfahrung ist ein Auszug aus einem insgesamt 18-minütigen Film, der in einer Seminarprojektarbeit an der Universität Hamburg erstellt wurde (s. Fischer et al. 2001). Es handelt sich um einen Zusammenschnitt mehrerer Interviews, in denen Gehörlose unterschiedlichen Alters von teils traumatischen Erlebnissen im Schulalltag, in dem Gebärden verboten wurde, erzählen.[10] In diesem Auszug, der in 55 Äußerungssegmente eingeteilt wurde, geht es um ein Erlebnis, in dem die Erzählerin, bekannt fürs Gebärden im Unterricht, vom Lehrer empfindlich gestraft wird in einem Fall, in dem sie nicht ‚geplaudert', sondern einer Mitschülerin im Unterricht beim Verstehen des Lehrers geholfen hat. Vom Schlag mit dem Lineal ist ein Striemen am Bein zu sehen, und so gehen Mutter und Tochter am nächsten Tag zum Lehrer und beschweren sich erfolgreich. Die Erzählung ist vor allem durch CD- und CA-Konstruktionen geprägt; zur Beschreibung von Sitationen werden einige wenige Klassifikatorkonstruktionen eingesetzt.

[9] Vgl. im Einzelnen Heßmann (2001), Bd.1; Information zur Datenerhebung s. ebd.: 18ff.
[10] Vgl. zu dieser Thematik Fischer (2001).

Mit dem Ziel, vor allem die Möglichkeit der Anwendung von Filmbegriffen zu eruieren und systematisch zu hinterfragen, wurden aus dem Material vor allem aussagekräftige Beispiele herangezogen; dabei insbesondere diejenigen, die sich einer einfachen Behandlung entziehen. Gerade solche Beispiele führen jedoch zur Schärfung der Begriffe, machen Grenzen deutlich und vermögen es, gebärdensprachliche Charakteristika zu konturieren.

4.2 Aufbereitung der Daten und Darstellung der Beispiele

Die gebärdensprachlichen Materialien, Ausschnitte aus im Wesentlichen monologisch organisierten Diskursen, wurden mithilfe des Transkriptionsprogramms ELAN [11] segmentiert und annotiert. Ziel dieses Arbeitsschrittes ist die Identifikation und Markierung der Ausgangsphänomene CA und CC sowie eine Grundübersicht über Inhalt und Äußerungsstruktur, um die filmbildanalogen Stellen einordnen zu können und relevante Informationen bei der Hand zu haben: den manuellen und nonmanuellen Kontext sowie Hinweise zu inhaltlichen und prosodischen Abschnitten. Alle Analysen im Detail wurden anhand des Filmmaterials selbst geleistet, gestützt durch die Kodierungen im Transkript. Es handelt sich nicht um Transkripte im engeren Sinne, d.h. die Äußerungen sind aus den einzelnen Annotationen heraus nicht rekonstruierbar. So wurden Angaben über räumliche Strukturen nicht annotiert, da sie beim Sichten gut erkennbar sind.

Zwei Zeilen zur **Gliederung** (inhaltlich und prosodisch)

- zur Einteilung in größere inhaltlich organisierte Abschnitte
- für kleinere inhaltlich und prosodisch gegliederte Unterabschnitte.

Vier Zeilen für **nonmanuelle** sprachliche Einheiten

- für Blinks (kürzere und auch längere Phasen von Augenschließen und -öffnen)
- Blickbewegungen und -richtungen
- für nickende und schüttelnde Kopfbewegungen
- für sämtliche Aktivitäten des Mundes, d.h. Mundbilder, Mimik und Mundgestik.

[11] ELAN wurde vom Max-Planck-Institut für Psycholinguistik (Nijmegen) entwickelt und steht für EUDICIO Linguistic Annotator, wobei EUDICIO das Akronym für European Distributed Corpora Project ist.

Zwei Zeilen für **manuelle** sprachliche Einheiten

- sämtliche Artikulationen der rechten Hand
- sämtliche Artikulationen der linken Hand.

Drei Zeilen für **hochikonische Strukturen**

- für CA (CA und CD) mit der Angabe ihres Typs
- pro Hand eine Zeile für Klassifikatorkonstruktionen und ggf. als filmähnlich interpretierbare Konstruktionen.

Die gebärdensprachlichen Materialien wurden in Abschnitte gegliedert, welche vor allem Sinneinheiten wiedergeben und darüberhinaus zu Referenzzwecken dienen, um eine Stelle besser auffindbar zu machen. Zur Einteilung in Sinnabschnitte wurden Phrasierungsmarkierungen der gebärdenden Person berücksichtigt, z.B. Längung einer Gebärde an einem Phrasenende, Nicken, Blink, die Geste ‚Palm up' und ähnliche das Ende einer Äußerungseinheit anzeigende Gesten. Aufgrund der Verzahnung unterschiedlicher artikulatorischer Ebenen sind solche Abgrenzungen nicht immer einfach zu ziehen, da einzelne Elemente bereits auf die nächste Äußerungseinheit vorgreifen oder noch nachklingen – dies gilt beispielsweise für mimische Elemente, aber auch das Mundbild.[12]

Um die Abschnittsbildung zu unterstützen, wurde eine eigene **Zeile für Blinks** angelegt, denn diese haben – zwar nicht ausnahmslos, aber doch sehr häufig – eine gliedernde Funktion. Zusammen mit der Information aus den manuellen Zeilen, der Mundartikulation und den Kopfbewegungen geben Blinks wertvolle Hinweise für prosodische Untereinheiten.

Die **Zeile für Blickbewegungen** ist relevant wegen ihres Signalcharakters bei CA bzw. CD, aber auch für indizierende oder lokalisierende Blicke, wie sie im Zusammenhang mit Klassifikatorkonstruktionen auftreten. Außerdem markiert der Wechsel der Blickrichtung Digressionen, Unterbrechungen und Planungsprozesse. Auch am Ende von Phrasen tritt manchmal eine kleine Ablenkung auf, d.h. der direkte Blickkontakt zum Gesprächspartner wird kurz unterbrochen.

In den beiden Zeilen für **manuelle sprachliche Einheiten** wurden in einer einfachen Glossennotation Gebärden und Gebärdentypen erfasst: Lexeme, Indexgebärden, manueller Anteil von CA-Konstruktionen, Klassifikatorkonstruktionen und Gesten. Zwei

[12] Ein Unterabschnitt (8-15) in LK_Balance fiel aufgrund dieser kohäsiven Verzahnung von Teiläußerungen besonders lang aus und wurde deshalb in nochmalige Unterabschnitte geteilt (8-15/1 bis 8-15/3).

manuelle Zeilen wurden vor allem mit Blick darauf angelegt, bei den Klassifikatorkonstruktionen die Hände unabhängig von einander erfassen zu können. Aber auch die übrigen Gebärden wurden in beide Zeilen eingetragen. Lexeme wurden mit einer Glosse[13] bezeichnet, Indexgebärden mit *index* (im Defaultfall ist es die G-Hand).[14]

Die Gebärden wurden einschließlich der Übergangsbewegungen segmentiert, d.h. die Vorbereitungsphase und Auflösungsphase wurden der jeweiligen Gebärde zugerechnet. Beim Übergang ist nicht immer leicht zuzuordnen, wo die Auflösung der einen Gebärde aufhört und die Vorbereitung der nächsten anfängt. In der Regel wurde mit Beginn der Entspannung der Hand auch der Schlusspunkt der Gebärde gesetzt. Ein Grund, die Übergangsbewegungen zu den Gebärden dazuzuzählen ist die pragmatische Erwägung, dass nur eine Trennung zwischen zwei Formen gesetzt werden muss und nicht zwei. Gestützt wird diese Entscheidung durch linguistische Gründe: So liegt bereits in den Übergangsbewegungen linguistische Information, welche GebärdensprachnutzerInnen auch wahrnehmen und nutzen (vgl. die Studie von Ten Holt et al. 2009 zur Erkennbarkeit von Gebärden aus Teilphasen).

Die Klassifikatorkonstruktionen wurden zusammen mit den CA-Konstruktionen nochmals kodiert in den drei Zeilen für hochikonische Strukturen. Dies hat den übersichtlichen Zugriff auf den Gegenstandsbereich zum Hintergrund. Außerdem wurden die Klassifikatorkonstruktionen um die Übergangsbewegungen gekürzt segmentiert, d.h. nur der Stroke und damit das eigentliche Bild wird erfasst.

Wie in Abschnitt 2.2 dargelegt, werden CA und CD zusammen mit parallelisierten CC-Elementen als eine Konstruktion angesehen. Doch das bedeutet nicht, dass erstere und letztere zeitgleich anfangen und aufhören müssen. Häufig setzt eine Klassifikatorkonstruktion schon vor der CA ein. Dieser kurze Vorlauf (oder gegebenenfalls Nachlauf) wird nicht als eine eigene CC segmentiert, es sei denn, es wird eine Eigengewichtigkeit deutlich (z.B. durch eine gewisse Länge oder mimische Markierung). Wenn allerdings bei einer unverändert weiterlaufenden CA- oder CD-Aktivität eine neue Klassifikatorkonstruktion einsetzt, so greift die Arbeitsdefinition, die Fischer und Kollien (2006: 100) angeben, und die CA bzw. CD wird an dieser Stelle segmentiert. Diese kleinteilige Segmentierung hat den Vorteil, als feingliedrige Referenz zu dienen.

Die Zeile für Klassifikatorkonstruktionen enthält Angaben über die Handform, die Art des Klassifikators sowie die Entität, die gezeigt wird. Die dargestellte Bewegung oder

[13] Als solche markiert durch Schreibung in Kapitälchen.
[14] Mit Ausnahme der Index-Gebärde mit der Bedeutung „ich“, die mit der Glosse ICH annotiert wird.

Aktivität ist nicht mitangegeben, um die Angaben nicht zu überfrachten. Für die Notation einer bestimmten Klassifikatorkonstruktion folgt also auf die kategoriale Einteilung als CC (im Gegensatz zu einer CA) zunächst die Handform, z.B. „G“ für den ausgestreckten Zeigefinger, auch Zeigehand. Als Defaultfall gilt die Substitutorkonstruktion, die als solche nicht eigens ausgezeichnet wird. Handelt es sich um eine Deskriptor- oder Manipulatorkonstruktion, so wird dies mit „deskr“ bzw. „manip“ abgekürzt. In der Regel sind Manipulatoren jedoch Teil der CA, zu der sie gehören, oder stellen eine Hand als |Hand| dar. Abschließend ist die – unter Berücksichtigung des Diskurszusammenhangs – kontextinduzierte Denotation des Klassifikators angegeben, um die Notation möglichst konkret zu halten. Beispiele für solche Notationen sind CC: Y-flugzeug für eine Substitutorkonstruktion mit der Y-Hand, welche ein Flugzeug darstellt; CC: Q-deskr-fluss für eine Deskriptorkonstruktion, mit welcher Lage und Verlauf eines Flusses mittels Q-Handform dargestellt wird, oder CC: S-manip-stock, da die Hand als einen Stock haltend gezeigt wird.[15] Handelt es sich um zweihändige Klassifikatorkonstruktionen, die zusammen eine Figur zeigen wie etwa die mit zwei G-Händen dargestellten zwei Beine eines Menschen, ist dies vor der Handform mit „2h“ angezeigt, z.B. CC: 2h G-beine.

Bestimmte Klassifikatorhandformen sind auf bestimmte Gegenstände und Lebewesen beziehbar und können entsprechend eingesetzt werden. Eine aufrecht gestellte G-Hand in der Erzählung „Balance“ wird mit CC: G-mann notiert, weil in dieser Erzählung fünf Männer eine Rolle spielen, in anderen Fällen mit CC: G-person. Die tatsächliche Denotation dieser Klassifikatorhand mag noch allgemeiner sein, etwa ‚bewegliche, längliche Entität‘ (was auch Stöcke oder Telegrafenmasten einschließt, die ja zumindest als bewegt wahrgenommen werden können). Es ist aber nicht zweckmäßig, auf diesen Grad von Allgemeinheit zurückzugreifen. Ähnliches gilt für die durch Klassifikatoren veranschaulichten Gegenstände – sie werden so spezifisch bezeichnet, wie nach Maßgabe des Textzusammenhangs möglich ist. Dabei ist zu beachten, dass dies keine Angabe über Referenzidentität einschließt: zwei Vorkommen von CC: G-mann können sich auf denselben oder jeweils einen anderen |Mann| der Erzählung beziehen. Die konkrete Referenz kann – wie in jeder sprachlichen Äußerung – nur im Äußerungs- und Situationszusammenhang erfahren oder zum Teil auch nur erschlossen werden. In den Darstellungen der Beispiele werden Koreferenzen gegebenenfalls mit eingeklammerten Zahlen wiedergegeben.

[15] Im Falle der Handhabung eines nicht sichtbaren Gegenstands wird dieser so spezifisch genannt, wie der Kontext es zulässt.

CA-Konstruktionen wurden nach Typ und Referenzentität annotiert sowie gegebenenfalls mit einer Kurzfassung der Aktivität. Als Typ kommen reine CA (rCA, rCD) sowie parallelisierte CA (parCA, parCD) vor.[16] Eine CA denotiert im allgemeinsten Sinne eine belebte Entität. Die konkrete Referenz ergibt sich aus Kontext und Zusammenhang. Dabei ist diese jedoch nicht notwendig spezifisch. Zur Bezeichnung eines konkreten CA-Vorkommens ist nach der Typangabe der verkörperte Charakter in der von Liddell (2003) übernommenen Schreibweise zwischen zwei Senkrechtstriche genannt und in einer Kurzform die Tätigkeit vermerkt, z.B. rCA: |Mitschüler| glotzend.[17] Wenn die Hände einen Gegenstand handhaben, kann es sinnvoll sein, dies in Form einer Manipulatorkonstruktion anzugeben, allerdings ohne den Zusatz CC, denn das würde irrtümlicherweise eine parallelisierte CA indizieren, was aber ja nicht der Fall ist.

Defaultmäßig ist die parallelisierte CA mit Klassifikatorkonstruktion parallelisiert. Ist die CA mit einem Lexem parallelisiert, ist dieses mit angegeben. Hiermit ist nicht die Verwendung von Lexemen in CD, also in wiedergegebenen Äußerungen gemeint, sondern dass die Aktivität der CA-Figur gleichzeitig mit einem Lexem spezifiziert wird. Eine zusätzliche Parallelisierung mit Mundgestik ist nicht eigens vermerkt.

Für die Darstellung der ausgewählten Beispiele aus dem Material wurden in den folgenden Kapiteln der Anschaulichkeit wegen Standbilder herangezogen. Angegeben sind die abgebildeten hochikonischen Strukturen bzw. Lexeme sowie im Bedarfsfall weitere Informationen, wie etwa die Mundaktivität. Der Timecode macht die Standbilder in Bezug auf die Quellen identifizierbar. Bei den unveröffentlichten Quellen entspricht dieser meinen ELAN-Transkripten sowie der Einteilung nach Äußerungsabschnitten; bei den veröffentlichten Quellen nach Timecode, und zwar in der kombinierten Form von Zeit- und Frameangabe (Minute:Sekunde:Frame). Bei Schule_SuP kann der Code von Heßmann (2001) direkt übernommen werden, in den anderen Fällen wurde analog verfahren. Dabei muss beachtet werden, dass die online zugängliche Fassung von Straferfahrung eine Bildrate von 12,5 fps hat, während der Normalfall 25 fps sind. Diese Genauigkeit konnte jedoch nicht bei Rotkäppchen erzielt werden, da dieser Film auf YouTube gesichtet wurde.

Die gelabelten Standbilder werden durch linguistische Beschreibungen der hochikonischen Strukturen sowie des jeweiligen Textzusammenhangs ergänzt. Dabei wird unterschieden zwischen einer vorgängigen linguistischen Beschreibung und einer dann

[16] Während der Terminus CA bzw. CA-Konstruktion als übergeordneter Begriff den CD inkludiert, wird in der Typ-Angabe eines konkreten Vorkommens nach CA im engeren Sinne und CD differenziert.
[17] Bei Abbildungsbeschriftungen fehlt oft ausreichend Platz; dort entfällt gegebenenfalls die eine oder andere Angabe.

darauf bezogenen Beschreibung mittels Filmbegriffen (je nach thematischem Schwerpunkt). In der linguistischen Beschreibung werden Aspekte der Räumlichkeit (Orientierung und Lokalisation) folglich von der gebärdenden Person als deiktischem Zentrum aus beschrieben, d.h. in Relation zum Körper der Gebärdenden. So werden die Hände und ihre Bewegungsrichtungen mit Bezug auf das deiktische Zentrum des Gebärdenden ausgedrückt. Das heißt, wenn die rechte Hand sich nach rechts bewegt, bewegt sie sich im Defaultfall von der Körpermitte nach außen. Auch Distanzen werden mit Bezug zum Gebärdenden angegeben. Im Brustbereich gilt, dass im horizontalen Bereich Lokalisationen nah oder dicht am Körper des Gebärdenden, vorn oder (mit ausgestrecktem Arm) weit vorn sind. Die Lokalisationen im Körpernahbereich werden in Papaspyrou et al. (2008: 47) als „nah vorn“ bezeichnet, was ich für meine Zwecke übernehme (bzw. abkürze mit nah). Oben und unten sind unmissverständliche Bezeichnungen.

5 Begriffsentwicklung und Analyse

Die Voraussetzungen, auf denen die Übertragung von Filmbegriffen auf gebärdensprachliche Diskursphänomene basiert, werden in diesem Kapitel ausgewiesen, diskutiert und begründet. Nach der Bestimmung hochikonischer Strukturen als Vergleichsobjekt im Sinne von Bewegtbildern (Abschnitt 5.1) wird eine Analogiebeziehung zwischen der gebärdensprachlichen Verwendung hochikonischer Strukturen und den Sequenzen von Bewegtbildern im Film aufgebaut und begründet (Abschnitt 5.2). In den Folgekapiteln 6 bis 8 werden zentrale Filmbeschreibungskategorien im Einzelnen sowohl in ihrer filmtheoretischen und -praktischen Bedeutung, als auch in der Übertragung auf den gebärdensprachlichen Diskurs auf der hier erzielten Grundlage behandelt.

5.1 Das gebärdensprachliche Ausgangsbild

Der Abschnitt 5.1 dient der Klärung der deskriptiven Basis der Untersuchung. Mit Bezug auf die Gegenstandsbestimmung in Kapitel 2 wird abgesteckt, inwiefern die hochikonischen Strukturen ein Analogon zu den Filmbildern im Rahmen dieser Untersuchung darstellen – mit anderen Worten, wie sich in ihnen das Gebärdenbild konstituiert. Hierfür wird ein philosophischer Ansatz einer allgemeinen Bildtheorie herangezogen (Sachs-Hombach 2006), um gebärdensprachliches „Zeigen im Sagen" als eine Art Bildhandeln einordnen zu können. Dabei geht es nicht darum, gebärdensprachliche Ikonizität oder verschiedene bildtheoretische Standpunkte zu erörtern,[1] sondern es wird umrissen, was für die Zwecke dieser Arbeit als gebärdensprachliches Bewegtbild mit seinen Bildelementen zählt.

5.1.1 Zum Bildbegriff

Neben dem Aspekt des Inszenierens und Aufführens, der durch die Begriffe Constructed Action und Role-Taking konnotiert wird, wird ein zweiter Aspekt der hochikonischen Strukturen häufig benannt oder angespielt, und das ist der der anschaulichen Darstellung, kurz: der Abbildung. In einem auf englisch nur im Internet veröffentlichten Aufsatz hat sich Dudis (2007) von der Begrifflichkeit Liddells entfernt. Er spricht nicht mehr von Surrogates, um sich auf die qua CA verkörperten Charaktere zu beziehen, sondern fasst auch Constructed Action und Constructed Dialogue ausdrücklich als Formen von Depiction. So heißt es „depiction of dialogue" (ebd.: 6)

[1] Eine gute zusammenfassende Darstellung über die Diskussion zur gebärdensprachlichen Ikonizität aus philosophisch akzentuierter Sichtweise findet sich z.B. bei Bergermann (2001: 111-148).

und „depiction of action“ (ebd.: 9).[2] Dies ist insofern interessant, als Dudis in der Qualität der Abbildungsfähigkeit die Gemeinsamkeit von Constructed Action und Klassifikatorkonstruktionen sieht und in seiner Wortwahl zum Ausdruck bringt.[3] Letztere waren bereits von Liddell (2003) in der Bezeichnung „depicting verbs“ als Depiction, Abbildung, ausgewiesen.

Im Folgenden wird erörtert, inwiefern die hochikonischen Strukturen als (Bewegt-)Bild aufgefasst und beschrieben werden können. Dabei möchte ich einen Schwerpunkt auf einige Aspekte des Bildbegriffs legen, die für den Vergleich von gebärdensprachlichen hochikonischen Strukturen mit Filmbildern relevant sind.

Sachs-Hombach (2006) legt im ersten Teil seiner Veröffentlichung einen Theorierahmen für eine allgemeine Bildtheorie vor, um Grundlagen bereitzustellen, die sowohl für semiotische als auch phänomenologische Ansätze gelten können sowie für alle Typen und Formen von Bildern, d.h. auch für filmische Bilder.[4] Filmische Bilder sind Bilder, die eine zusätzliche zeitliche Dimension haben. Sie stellen nicht nur – wie etwa Comics – zeitliche Prozesse dar, sondern sind auch selbst zeitlich (vgl. ebd.: 228). Ihre Besonderheit liegt „in der wahrnehmungsnahen Gestaltung von zeitlichen Ereignissen: im ‚mimetischen Erzählen‘“ (ebd.: 229).

Durch die Zusammensetzung mehrerer Bildsequenzen zu einem Ganzen haben filmische Bilder eine hohe Komplexität, weil die Bilder innerhalb eines Filmes sich ihren gegenseitigen Kontext schaffen. Sachs-Hombach (ebd.: 227) charakterisiert Film als „synästhetisches Medium (und in dieser Hinsicht der Oper vergleichbar), das sehr verschiedene Komponenten und damit auch sehr verschiedene Ursprünge besitzt“. Denn im Film spielen nicht nur Bilder und ihre Interrelationen eine Rolle, sondern auch Ton, Sprache und Schrift. In dieser Gleichzeitigkeit von Zeichen unterschiedlichsten Typs und Funktion, die sich wechselseitig aufeinander beziehen, ähnelt die Verwendung hochikonischer Strukturen im gebärdeten Diskurs dem Film (vgl. zum polyphonen,

[2] Dieser Aufsatz sollte in dem von Müller de Quadros herausgegebenen Sammelband der Proceedings of 9th Theoretical Issues in Sign Language Research Conference von 2008 erscheinen. In der portugiesischen Ausgabe findet sich eine Übersetzung, im englischsprachigen Band ist der Aufsatz nicht abgedruckt. Der englische Titel „Types of depiction in ASL“ wurde übersetzt mit „Tipos de representação em ASL“ – der Begriff „depiction“ wird durchwegs immer mit representação, Repräsentation, wiedergegeben.

[3] Dudis scheint seitdem bei dieser terminologischen Entscheidung geblieben zu sein. Vgl. hierzu auch die Erläuterungen in Dudis (2011: 4ff.).

[4] Im zweiten Teil von Sachs-Hombach (2006) findet sich – immer noch auf theoretisch-begrifflicher Ebene – eine Ausdifferenzierung nach verschiedenen Bildtypen und Bildmedien, unter anderem Film (als Medium); s. ebd.: 227ff.

multiperspektivischen Charakter des Films und des gebärdeten Diskurses, insbesondere von CA und CD, zusammenfassend Müller 2011: 233f.).[5]

Grundlegend für Sachs-Hombach (2006) ist das Verständnis von Bildhandeln als Zeigeakt, die Begriffe der Wahrnehmungsnähe und des Bildspiels sowie die Auffassung, dass Bilder in ihrer Grundfunktion generellen Begriffen gleichen und im Sinne der Prädikation verwendet werden. Diese Punkte werden im Folgenden erläutert und jeweils auf die gebärdensprachlichen Bilder der hochikonischen Strukturen bezogen.

Bilder sind für Sachs-Hombach in erster Linie ein kommunikatives Medium und insofern auch als Zeichen charakterisiert.[6] Sie werden von Menschen gebraucht, um anderen Menschen damit etwas zu zeigen. Bildhandeln, so Sachs-Hombach in seinem Abschnitt zur Bildpragmatik, ist weniger als Äußerungsakt, sondern vielmehr als „Malakt oder Bildzeigeakt“ (ebd.: 164) anzusehen, d.h. kommunikatives Handeln mit Bildern „würde wesentlich in dem Vorzeigen eines Gegenstandes bestehen, um etwas von diesem Gegenstand Verschiedenes zu veranschaulichen“ (ebd.). Thesenhaft formuliert Sachs-Hombach: „Bildhandeln ist in elementarer Funktion eine Form der Prädikation” (ebd.: 159) und „besteht in der Veranschaulichung bzw. in der visuellen Charakterisierung” (ebd.: 158). In diesem Sinne sind die hochikonischen Strukturen, für welche die Zeigeabsicht des Gebärdenden konstitutiv ist, als Bilder aufzufassen.

Anstelle eines Ikonizitätsbegriffs, der die Problematik der Erörterung einer wie auch immer gearteten Ähnlichkeit vom Bild zum Abgebildeten mit sich bringt, führt Sachs-Hombach den Begriff der „Wahrnehmungsnähe“ ein. Dieser hat den Vorteil, dass er Gegenständen, die als Bild fungieren, zugesprochen wird, aber gleichzeitig den Bezug zum Betrachter enthält. So wird nach Sachs-Hombach (ebd.: 88) ein Gegenstand als ein „wahrnehmungsnahes Zeichen aufgefasst, wenn wir ihm einen Inhalt auf der Grundlage unserer Wahrnehmungskompetenzen zuweisen“. Wahrnehmung ist hierbei eine komplexe Tätigkeit, welche begriffliche oder kulturell bedingte „konzeptuelle Vorgaben“ voraussetzt, um etwas als etwas Bestimmtes wahrzunehmen (vgl. ebd.: 89). Wahrnehmungsnähe bei Bildern soll nun nicht heißen, dass sie überhaupt „im Kommunikationsprozess wahrgenommen“ werden (ebd.: 88), denn dies, so Sachs-

[5] Auch Hohenberger & Happ (2001: 158) heben eine Vielstimmigkeit hervor, wenn sie den Gebärdenden mit einem Orchester vergleichen. Sie bezeichnen ein Transkript als Partitur („score“): „We feel that the metaphor of the signer-as-orchestra is a fair description which captures the immense but almost imperceptible achievement of signers when they orchestrate these various ‚instruments‘, such as manual signs, non-manual components like facial gestures, mouth gestures, mouthings, bodily movements [...], and so forth.“

[6] Vgl. den Titel von Sachs-Hombach (2006): „Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft“.

Hombach weiter, gelte als Bedingung für den Zeichengebrauch generell, sondern entscheidend sei,

> dass auch für die *Interpretation* bildhafter Zeichen, mit der ihnen ein Inhalt zugewiesen wird, der Rekurs auf Wahrnehmungskompetenzen konstitutiv ist und die Struktur der Bildträger damit – im Unterschied zu arbiträren Zeichen – zumindest Hinweise auf die Bedeutung enthält.[7] Diese Besonderheit der wahrnehmungsnahen Interpretation liegt am stärksten bei illusionistischen Bildern vor. (Ebd.)

Mit dieser Auffassung von Wahrnehmungsnähe ist die Rückbindung der Bildwahrnehmung an die Wahrnehmungskompetenz und die spezifische Einstellung bzw. Haltung des Betrachters erfolgt, so dass nicht Ähnlichkeit, sondern die Kompetenz des *Etwas-in-etwas-Sehens* ausschlaggebend ist. Auf ein gebärdensprachliches Beispiel angewendet führt dies bei einer gebärdensprachlichen Adressatin dazu, dass sie etwa eine aufrechte menschliche Gestalt in einem senkrecht gestellten Zeigefinger sehen kann. Nach dem Philosophen Richard Wollheim, auf den diese Formulierung des Seeing-in zurückgeht, ist die Bildwahrnehmung immer zwiefältig in dem Sinne, dass sowohl der als Bild geltende Gegenstand (hier: der senkrecht gestellte Zeigefinger) als auch der darin dargestellte Gegenstand (hier: eine aufrechte menschliche Gestalt) gesehen würde (vgl. ebd.: 92). Diese Wahrnehmung ist nicht bedingungslos, sondern basiert auf begrifflichen Konzepten und bezieht den sprachlichen Kontext mit ein, der Hinweise über die Intention des Gebärdenden gibt.

Bildhandeln als Zeigeakt setzt eine Praxis des Zeigens voraus. Je nach Bildtyp gibt es unterschiedliche, definierte Situationen, welche das Zeigen und Verstehen von Bildern leiten. Sachs-Hombach führt hierfür in Analogie zu Ludwig Wittgensteins Begriff des Sprachspiels den des **Bildspiels** ein: Bilder werden in Kontexten verwendet, die eine bestimmte Betrachtung und Verständnis nahelegen. Es handelt sich hier um die

> Annahme, dass ein Gegenstand nicht durch eine besondere Eigenschaft zum Bild wird, sondern durch seine Einordnung in ein spezifisches Zeichensystem. Diese Annahme zu akzeptieren heißt, eine anti-essentialistische Position (und damit eine Gebrauchstheorie des Bildes) einzunehmen. (Ebd.: 161)

Auf Gebärdensprache bezogen, heißt dies: Hochikonische Strukturen können demgemäß als ein besonderer Typus von Bildern betrachtet werden, der im Bildspiel des gebärdensprachlichen Diskurses auftaucht und nur durch den Einbau in diese übergreifende Ordnung sinnvoll erscheint.

[7] Diese Formulierung erinnert an Liddells Definition von Depicting Verbs: „in addition to their encoded meanings, these verbs also depict certain aspects of their meanings" (Liddell 2003: 261).

Für ein Verständnis von Bildern kommt zur konkreten Information aus der Wahrnehmungsnähe eine Bildpragmatik zum Tragen, um den Inhalt des Bildes „innerhalb einer bestimmten Interpretationsumgebung“ zu spezifizieren (ebd.: 175): Kotext, Kontext und Typikalität.

Der **Kotext** ist der Bildzusammenhang, d.h. die Information innerhalb eines Bildes sowie zwischen zusammenhängenden Bildern (wie im Film). Der **Kontext** meint im engeren Sinne „alle relevanten Aspekte der physischen Bildumgebung“ (ebd.: 175) – so ist das Verständnis von Piktogrammen häufig abhängig vom Ort und den in ihm angelegten Handlungsoptionen. Unter dem Begriff der **Typikalität** fasst Sachs-Hombach zusammen, dass prototypische Merkmale von etwas dargestellt werden. Was als prototypisch gilt, ist häufig kulturell spezifiziert.

Übertragen auf die gebärdensprachliche Situation lässt sich in Bezug auf hochikonische Strukturen, als Bild betrachtet, sagen: Den *Kotext* stellen die Vorkommen hochikonischer Strukturen innerhalb einer Äußerung selbst dar, und zwar sowohl innerhalb eines zeitlichen Segments als auch in sequenziellen Strukturen, auch wenn diese nicht unmittelbar aneinander grenzen.[8] Das heißt, eine ganze Erzählung oder diskursive Großform stellt mit ihren hochikonischen Einheiten die jeweiligen Kotextelemente im prozessualen Verlauf dar. Der *Kontext* hingegen ist einerseits die Äußerungssituation mit all ihren relevanten Komponenten (z.B. die physische Umgebung, mit Liddell: Real Space), aber auch im engeren Sinne die rahmende Äußerung als solche mit ihren nicht hochikonischen Anteilen, also der Lexeme und deiktischen Ausdrücke, und ihrer syntaktischen Verschränkung mit den hochikonischen Strukturen. Für die Bildinhaltsbestimmung in Gebärdensprachen sind die sprachlichen bildexternen Kontexthinweise (z.B. Lexeme zur Benennung) unerlässlich. Dieser Zusammenhang zwischen Kontext und Kotext, der zugleich ein Zusammenhang von *Telling* und *Showing* ist, gehört zum Bildspiel des gebärdensprachlichen Diskurses.

Ein letzter Punkt, der für den Vergleich mit gebärdensprachlichen Bildern aufschlussreich ist, betrifft die Gleichsetzung von Bildern mit **generellen Termini**. Sachs-Hombach (ebd.: 165) argumentiert dafür, dass Bilder „in elementarer Verwendung (...) generellen Termini entsprechen“. Alle anderen Verwendungsformen sind, so Sachs-Hombach, daraus abgeleitet oder setzen sie voraus (s. ebd.: 164ff.). Mit generellen Termini hätten Bilder dann vor allem die Funktion der Prädikation gemein, d.h. sie sind primär „ein Akt der visuellen Charakterisierung oder Veranschaulichung mehr oder

[8] Hier wäre an simultane Konstruktionen wie parallelisierte CA zu denken oder an sequenzielle Abfolgen von CA und CC, zwischen die lexikalische und deiktische Gebärden eingeschoben sein können.

weniger komplexer Eigenschaften“ (ebd.: 165). Weiter heißt es bei Sachs-Hombach: „In allgemeinster Formulierung ist dann das So-und-so-Aussehen der Inhalt bzw. der prädikative Gehalt eines Bildes“ (ebd.). Mit Blick auf Gebärdensprache bzw. Film wäre hinzuzufügen, dass das So-und-so-Aussehen ein So-und-so-Tun oder So-und-so-Bewegen mitumfasst.

Anders als in sprachlichen Äußerungen, in denen zwischen Nomination (Benennung eines Gegenstands) und Prädikation (Zuschreibung von Eigenschaften) unterschieden wird, weil in der Regel syntaktisch verschiedenartige Komponenten für das eine oder andere verwendet werden, ist in Bildern dasjenige, dessen Eigenschaft im So-und-so-Aussehen (und -Tun) gezeigt wird, auch zugleich als Entität sichtbar, d.h., um Sachs-Hombachs Formulierung an dieser Stelle aufzugreifen, „dass die nominatorische und die prädikatorische Funktion bei Bildern gewissermaßen ineinander geschoben sind. Die Identifizierung eines bestimmten Gegenstands in einem Bild brächte dann zugleich immer auch die Eigenschaft ins Spiel, die zugeordnet werden soll“ (ebd.: 167).

Bezogen auf den gebärdensprachlichen Diskurs ist hier weniger die Schlussfolgerung interessant, dass in den hochikonischen Strukturen im Wesentlichen Prädikate vorliegen – als solche sind sie bereits von linguistischer Seite bestimmt worden. Vielmehr interessant ist die Amalgamierung von Nomination und Prädikation, das Zugleich-Auftreten von Gegenstand und Aussehen bzw. Aktion in CA und CC, was damit eine gewisse Form von Wahrnehmungsnähe zur Konsequenz hat. Die syntaktische Struktur einer gebärdensprachlichen Äußerung mag nach wie vor unterscheiden zwischen Gegenstandsbenennung (Nomination) und Prädikation; besteht diese Prädikation jedoch in einer CA oder CC, so wird innerhalb der Prädikation der benannte Gegenstand außerdem als eine Entität sichtbar, die einige ihrer Eigenschaften wahrnehmungsnah zeigt. Es wird also beispielsweise in einer CA nicht nur sichtbar, dass Figur A ‚höhnisch lacht‘, sondern in einem gewissen Grade wird Figur A selbst sichtbar. Dieses Sichtbarsein ist einerseits konkret (nicht schemenhaft), andererseits unterbestimmt – individuelles Aussehen, Haarschnitt und -farbe, das Geschlecht und so weiter sind nicht erkennbar. Bei den Klassifikatorkonstruktionen ist eine Figur noch stärker unterbestimmt, doch auch hier kann man immer noch von einer gewissen Wahrnehmungsnähe sprechen, und auch hier gilt, dass in der Prädikation selbst auch der Gegenstand als solcher sichtbar ist, der sich bewegt oder verhält.

Eine solche Ansicht wird auch deutlich in Auffassungen von Klassifikatoren als Einheiten, die der Repräsentation dienen. Mandel (1977: 65) spricht bei einer bestimmten Gruppe von Klassifikatoren von „substitutive depiction“ – im Glossar fügt er jedoch hinzu: „I now prefer the term ‚**substantive** depiction‘“ (ebd.: 97; Herv.

A.M.).[9] Der Grund ist sicherlich, dass Substitut – ähnlich wie Liddells Begriff des Surrogates – eine Ersetzung, ja einen Ersatz bedeutet. Dies kann einerseits im Sinne von Zeichenrelation allgemein gedeutet werden – so steht ein Zeichen für etwas anderes. Dann jedoch bleibt die besondere Zeichenrelation dieser Klassifikatoren unbenannt. Oder aber es legt die Konnotation nahe, dass eigentlich an der Stelle eines Substituts oder Surrogates etwas anderes, Wirklicheres oder Richtigeres erwartet würde, was aber nicht verfügbar ist. Eine solche Konnotation ist sicherlich nicht beabsichtigt. Mandel kommt es mit dem Begriff der „substitutive depiction" vielmehr darauf an auszudrücken, dass, im Gegensatz zur „virtual depiction" (d.h. „sketching, stamping, measuring", ebd.: 97), „the signer's articulator actually **becomes** the picture" (ebd.: 65; Herv. im Orig.). Auf der Ebene der Hände findet also etwas Ähnliches statt wie auf der Ebene der körperlichen Rollenübernahme oder Verkörperung von Lebewesen: die Hand wird substanziell zu einer anderen Entität, und deswegen sind die Bewegungen dieser Hand zugleich die Bewegungen dieser anderen Entität. „Substitutive" oder „substantive depiction" bezeichnet im Wesentlichen eine Form von **figürlicher Repräsentation**. Allerdings ist nicht der Begriff der „substantive depiction", sondern der „substitutive depiction" terminologisch geworden mit einer Reichweite bis heute (was sicherlich damit zusammenhängt, dass „substantive" linguistisch anderweitig besetzt ist, nämlich für die Wortart Substantiv und damit ein Synonym für „noun").

5.1.2 Die Konstitution des gebärdensprachlichen Bilds

Hochikonische Strukturen können als Formen von Bildhandeln, d.h. Zeigehandlungen innerhalb des gebärdeten Diskurses aufgefasst werden. Sie lassen sich als wahrnehmungsnahe figürliche Repräsentationen beschreiben. Dies gilt nicht nur für Substitutorkonstruktionen, wie unter Verweis auf Mandel (1977) oben angedeutet, sondern insbesondere für CA-Konstruktionen, durch welche Figuren und Charaktere *verkörpert* werden. Im Folgenden wird das Prinzip der Figürlichkeit sowie die Einbindung in den gebärdensprachlichen Diskurs genauer dargestellt. Im Vorfeld einer Analyse mit Filmbegriffen ist zu klären, was als Bild gilt.

5.1.2.1 Hochikonische Strukturen als figürliche Bildelemente

Bei einer reinen CA entspricht der ganze artikulierende Körper einschließlich Armen und Händen, Blick, Mimik und Mundbewegungen genau einer Figur. Eine solche Figur wird im gebärdeten Diskurs in der Regel durch vorgeschaltete Bezeichnungen eingeführt. Dies stellt einen großen Unterschied zur Art und Weise dar, wie Figuren im Film

[9] Auch in Fußnote 17 heißt es: „I now prefer to call this device ‚substantive depiction'" (ebd.: 103).

präsentiert und identifiziert werden. Allgemeine Kategorien wie Art und Geschlecht des Lebewesens sind im Film ohne sprachliche Identifizierung zu erkennen. In Dokumentarfilmen und Nachrichtensendungen allerdings gibt es ein Äquivalent in der so genannten Bauchbinde, ein eingeblendeter Textstreifen, der Namen und häufig Funktion der gezeigten Person angibt, insbesondere wenn es sich um Redebeiträge von ExpertInnen handelt. Während man also in Gebärdensprache individuelle oder artspezifische Züge nicht in illusionistischer Form geboten bekommt, scheint der Grad der Erkennbarkeit in manchen Fällen und bei manchen Adressaten dennoch beachtlich hoch zu sein. Cuxac (1999: 324) beschreibt die Verwandlung der Erzählerin in eine andere Gestalt und Figur wie folgt: „The narrator ‚becomes' so to speak the person he is talking about, to the point of looking like him physically for certain signers."

Im Falle von reiner CA oder CD gehört zum Bild alles, was der Gebärdende tut, d.h. das Tun und Aussehen einer Charakterfigur einschließlich Mundbewegungen, Blick und benutzte Gebärden. Bei den Klassifikatorkonstruktionen bewegen sich als Figuren die Hände, gegebenenfalls auch einmal Unterarme, und auch als feststehende Grundelemente werden Hände bis allenfalls Ellenbogen benutzt. Kopf, Körperhaltung, Blick und Mimik sind aus dem Bild ausgeschlossen, weil sie keine Figuren oder Hintergrundelemente darstellen.

Bei Substitutorkonstruktionen ist die Einordnung als Figur oder figurales Element recht unproblematisch. Es gibt sowohl einhändige als auch zweihändige Konstruktionen. Zweihändige Klassifikatorkonstruktionen können gemeinsam eine Figur bilden (wie z.B. die beidhändige Darstellung einer Scheibe oder Platte) oder aber eine Konstellation von Figuren, wobei eine Hand die Figur im gestalttheoretischen Sinne darstellt und die andere den Grund bzw. das Bezugsobjekt. Besonders im Fall der Darstellung von bewegten oder statischen Konstellationen spielt auch der Raum zwischen und um die Hände herum eine Rolle im Bild. Deskriptorkonstruktionen scheinen auf den ersten Blick eine Ausnahme zur *Figürlichkeit* zu bilden – denn hier ist die Bewegung der Hände nicht als Bewegung des Bildgegenstands zu werten. Andererseits hat Cuxac (2003: 23) diese Formen explizit mit Filmbildern gleichgesetzt. Was häufig als Nachzeichnung einer Form beschrieben wird, kann aber auch anders interpretiert werden: Was eine Deskriptorkonstruktion zeigt, ist nicht eine Figur und ihr Verhalten, sondern das nach und nach in Erscheinung tretende bzw. sichtbar werdende Aussehen und die Positionierung im Raum, das nur momenthaft gegeben ist und so eine zeitliche Form figuralen Vorhandenseins darstellt.

Bei einer parallelisierten CA ergibt sich eine größere Komplexität des Bildes, welches analytisch in seine einzelnen Komponenten zerlegt werden muss. Eine Hand kann ausgegliedert sein und ein Lexem gebärden, welches nicht Teil des Bildes ist, aber sehr wohl Information zum Verständnis des Bildes gibt. Realisiert der Mund eine Mundgestik, so handelt es sich nicht um die Mundbewegung der Figur; der Mund der Figur erscheint vielmehr wie verdeckt.

Auch in zeitlicher Hinsicht kann die Erscheinung einer Figur abgegrenzt werden. Für die CA ist das der Zeitraum, in dem der Gebärdende eine Figur verkörpert; für die CC ist es die Substanzialisierung einer Figur. Dabei zählen Übergangsbewegungen nicht als Bewegung der Figur. Im einfachen Fall einer Substitutorkonstruktion entspricht das Bild, also der Moment, in dem die Hand als Substitutor eine Figur *ist* und als diese mit ihrer Aktivität beginnt, dem Stroke. Jouison (1992: 206ff.) nennt diese Phase auch das „Bild" der Gebärde, was besonders in seinem gewählten Beispiel „Flugzeug beim Halt" (ebd.: 208) deutlich wird: in der Phase der Fingerauswahl, Orientierung und Platzierung der Hand[10] wird das nicht als ein Geschehen interpretiert (etwa von etwas, das sich in ein Flugzeug verwandelt und dabei nach unten bewegt). Erst wenn die Informationen von Handformen und Ausführungsstellen akkumuliert sind, beginnt das Bild, und was die Hand dann tut, ist genau als So-Sein oder -Tun des Flugzeugs zu erkennen (vgl. ebd.: 207). Jouison bezeichnet sein Beispiel nicht als Klassifikatorgebärde, doch ist dieses Beispiel besonders geeignet, den Unterschied der Übergangsbewegungen (hier: der Vorbereitungsphase) zur Kernbewegung zu erklären.

Vergleicht man, was die Artikulatoren substanziell anschaulich machen, mit dem, was man darin erkennen kann, so wird hier ein Unterschied deutlich zwischen den sichtbaren Elementen einerseits und der bildlichen Vorstellung, die hervorgerufen wird, andererseits. Diese Untersuchung befasst sich mit den Bildelementen ausschließlich in ihrer sichtbaren Form. Dies soll im Folgenden näher erläutert werden. Für die Analyse und Zuordnung der einzelnen Bildelemente ist die Herangehensweise von Dudis (2004a) besonders geeignet – für jeden Artikulator und Körperteil kann bestimmt werden, welche Bezugsfiguren und Figurenteile (oder -ausschnitte) darin sichtbar werden. Sind die Elemente zugeordnet, lässt sich die Frage nach der Bildzusammensetzung (im Verhältnis auch zu ihrer Kategorienzugehörigkeit zu CA oder CC) stellen. Dudis legt großen Wert auf die Unterscheidung von „visible blend elements" und „non-

[10] Hanke et al. (2011: 2) weisen darauf hin, dass empirisch die Reihenfolge der Parameterauswahl nicht so strikt ist wie von Jouison vorgesehen, und dass manchmal sogar die Kernbewegung gar nicht alle Parameter (mehr) zeigt. Dennoch bleibt die Grundvorstellung von Jouison logisch zutreffend – gerade für Klassifikatorkonstruktionen, bei denen jede Formänderung zu Änderungen in der Bedeutung führt.

visible blend elements“ (ebd: 227). Sichtbare Elemente sind die von Artikulatoren substanzialisierten Elemente. Gleichzeitig gehört zum Inhalt des Bildes aber auch mehr dazu als das, was die Artikulatoren aktuell zeigen. Prinzipien der Gestalttheorie wie etwa die Gestaltschließung (Pattern Completion) spielen hier eine große Rolle (Dudis 2004a: 228 und 2007: 14f.; s. auch Fischer & Kollien 2006: 100). Wenn zwei Flachhände mit der Handfläche nach unten in schulterbreitem Abstand im neutralen Gebärdenraum gehalten werden und im Diskurskontext als Scheibe wahrzunehmen sind, so sind zwar nur zwei nicht zusammenhängende Teilbereiche materialisiert bzw. sichtbar, gleichwohl ist durch die Gestaltschließung klar, dass sich keine klaffende Lücke zwischen diesen Teilbereichen der Scheibe auftut. Ein anderer Typus von Gestaltschließung, auf den besonders Dudis immer wieder hinweist, kommt zum Tragen, wenn eine CA durch eine CC ergänzt wird. Die CA-Figur wird nach wie vor als eine Person mit Händen wahrgenommen (Dudis 2004a: 228). Auch wenn die Hand (der Person) nun nicht mehr sichtbar ist, ist sie konzeptuell präsent. Eine große Rolle spielen zudem Weltwissen und die Kohärenzannahme in Bezug auf die Verhältnisse in der erzählten Welt. Sichtbarkeit und Nichtsichtbarkeit sind auch im Zusammenhang mit Manipulatoren relevant, da die gehandhabten Gegenstände immer unsichtbar sind, nur aus der Handform bestimmte Eigenschaften abgesehen werden können; das Gleiche gilt für bestimmte Handlungen charakterisierende Bewegungen. Während also Gestaltschließung ein kognitiv reales Phänomen ist, gründet die Beschreibung der hochikonischen Strukturen als filmanaloge Bilder so genau wie möglich auf den tatsächlich körperlich und artikulatorisch sichtbaren Strukturen.

Die Abgrenzung der als filmanalog geltenden Elemente des gebärdensprachlichen Diskurses ist auch in einer weiteren Hinsicht nicht ganz einfach. Zwar wurden die hochikonischen Strukturen als Ausgangselemente festgelegt und Standardgebärden, d.h. Lexeme und Index-Gebärden, ausgeschlossen, doch im Gebrauch ergeben sich bei den Lexemen Zwischenformen und Übergangsphänomene, die sich ebenfalls als filmanalog interpretieren lassen. Das ist auch erklärlich, setzen sich Lexeme ja in den meisten Fällen aus den gleichen Bauelementen wie CC und CA zusammen, nur eben stärker konventionalisiert und mit spezifizierter Bedeutung. Im Diskurszusammenhang können solche Lexeme reikonisiert werden, d.h. das ihnen zugrunde liegende bedeutungsmotivierende Bild wird aktiviert und das Lexem so im Sinne seiner ursprünglichen Bildhaftigkeit verwendet. Dies kann sowohl auf Seiten der Gebärdenden geschehen – meist ist dann die Gebärde in irgendeiner Form auch modifiziert – oder aber auch, wenn der Kontext es zulässt, vom Adressaten als entsprechend bildhaft wahrgenommen

werden. Das Lexem ANGELN beispielsweise wird mit zwei Faust-Händen (Manipulatoren) gebildet, welche mit einer charakteristischen Auf- und Abbewegung eine imaginäre Angelrute halten. Im Verwendungskontext können solche Lexeme etwa unter Weglassung des ggf. gewohnheitsmäßig dazu artikulierten Mundbilds[11] als CA eingesetzt werden – oder eben im Sinne einer Film-Darstellung als Figuren-Präsentation angesehen werden. Um in der Beschreibung deutlich zu machen, dass der Lexemcharakter sehr hoch ist, werden solche modifizierten oder produktiv gewendeten Lexeme in dieser Arbeit als *Quasi-CC* und *Quasi-CA* bezeichnet. Beispielsweise wäre die Verwendung des Verbs DRIVE, das Bauman (2003: 39) in Vallis Gedicht „The sturdy lone tree" als ein filmanaloges Bild interpretiert, als eine Quasi-CA zu werten. Die Übergänge sind fließend, denn wenn DRIVE mimisch theatralisch ausagiert wird, dann handelt es sich nicht mehr um das Lexem mit der Bedeutung Autofahren, sondern um eine CA mit Manipulatorhänden, die ein imaginäres Steuerrad halten. Wichtigstes Kriterium für eine Interpretation als Quasi-CA oder Quasi-CC ist, dass das im Lexem sichtbare Bild in den bildlichen Kontext der im Äußerungszusammenhang aufgebauten szenischen Bildlichkeit passt. Dazu muss das motivierende Bild zur kontextuellen Bedeutung umfunktionalisiert werden, so dass dann wiederum Liddells Beschreibung greift, dass die Bedeutung zugleich auch (in einigen Aspekten) vorgeführt wird (s. 2003: 261). Das ist bei ikonisch motivierten Gebärden in der Regel nicht der Fall. Einem bestimmten Gebärdenlexem BROT (mit der Bedeutung Brot) liegt das Bild zugrunde, dass ein runder Gegenstand mit einer Manipulator-Hand gehalten und mit einer zweiten Manipulator-Hand ein imaginäres Messer parallel zur Handkante geführt wird. Würde diese Gebärde bezeichnen, was sie zeigt, dann wäre ihre Bedeutung so etwas wie „Brot-abschneiden", würde also eine Handlung bezeichnen und keinen Gegenstand.[12]

5.1.2.2 Hochikonische Strukturen im Diskurszusammenhang

CC und CA kommen als zeigende Strukturen nur im Diskurs vor, das heißt, dass sie sich kaum losgelöst vom jeweiligen Diskurskontext verstehen und analysieren lassen. Eine einzelne Handform kann viel bedeuten; bei einer orientierten und sich bewegenden Handform sind die Möglichkeiten schon eingeschränkter, aber erst im Äußerungskontext kann einer Handform zugeordnet werden, was für eine Entität – und je nachdem vielleicht auch, welche Entität (im Falle einer singulär spezifischen Referenz) – sie in

[11] Fischer & Kollien (2006: 100) halten fest, dass es während einer CA kein Mundbild im Sinne eines „Ablesewortes" gibt; eine Ausnahme stellt CD dar, wenn die in der CD präsentierten Gebärden mit Mundbild artikuliert werden.

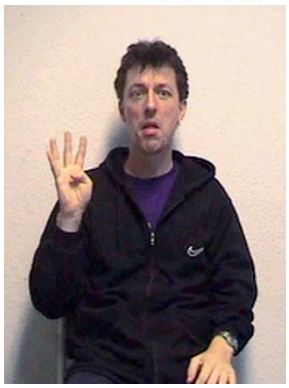
[12] Das Beispiel BROT stammt aus Konrad (2010: 174); zu Bilderzeugungstechniken in DGS s. Langer (2005).

der betreffenden Konstruktion darstellt oder ggf. handhabt. Ähnliches gilt für eine CA, die in einem nicht weiter determinierten Fall zwar immer noch einen (menschlichen) Typ demonstrieren kann; aber für genauere Eingrenzungen und für die singulär-spezifische Referenz ist der Äußerungskontext nötig. Im einfachsten Falle sind CA und CC eingebettet in Äußerungen, welche die syntaktische Struktur Argument + Prädikat(e) aufweisen, d.h. die Benennung eines Aktanten oder einer Entität durch ein Lexem, ggf. verbunden mit einer Deixis auf einen Raumpunkt und die anschließende Prädikation durch CA und/oder CC. Die Benennung sagt in diesem Fall also, um welche oder was für eine Figur es sich handelt, die wir im prädikativen Teil dann dargestellt sehen. CA und CC können im Diskurs nicht nur die sprachliche Funktion von Prädikaten, sondern auch von Benennungen, d.h. die Nomination übernehmen. Diese Möglichkeit führt in letzter Konsequenz zur Bildung von Lexemen, wenn die Formen konventionalisiert werden und mit einer vom Bild losgelösten Bedeutung versehen werden.

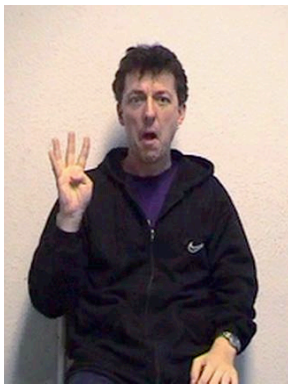
In dieser Eigenschaft, sowohl bildlich zu zeigen als auch innerhalb von Äußerungen sprachliche Funktionen einzunehmen, weisen CA und CC ein Spezifikum auf, das es so im Film nicht gibt und das bei der Analyse besonders berücksichtigt werden muss. Es ergibt sich häufig eine Diskrepanz zwischen der Aussage, die man aus den gezeigten Bildern und ihrer Folge entwickeln kann, und der Aussage, die in einer gebärdensprachlichen Äußerung zu sehen ist, wenn die syntaktische Integration der gezeigten Bilder in die Interpretation mit einfließt. Hier scheint also eine filmische Betrachtungsweise auf den ersten Blick unzulänglich; auf den zweiten Blick ergibt sich durchaus ein Vorteil in der Beschreibung. Dies soll an einem Beispiel aus LK_Balance exemplarisch vorgezeigt werden.

Die Äußerung besteht aus einer CC der rechten Hand, mit der die vier anderen Männer rechts hinten auf der |Scheibe| platziert werden (Abb. 5-1a). Dann folgt eine parallelisierte CA: die rechte Hand zeigt nach wie vor die |Vier Männer| an ihrem Platz; die CA wird realisiert durch ein Vorbeugen des Oberkörpers und den Ausdruck eines neugierigen, verwunderten Glotzens im Gesicht (Abb. 5-1b). Die CC übernimmt hier als Argument die Funktion der Nomination, zugleich ist sie ein filmanaloges Bild: Die Rezipientin sieht die vier Männer an ihrem Ort stehen. Die CA übernimmt die Funktion der Prädikation, und das bedeutet, dass die durch die CA gezeigte Verhaltensweise auf die vier Figuren zutreffend ausgesagt wird.

Kontext: Soeben hat einer der fünf Männer ein unbekanntes Objekt, einen Kasten, heraufgeangelt und betrachtet ihn.



CC: 4-4männer



(CC: 4-4männer)
CA |Mann| sich vorbeugend
Die übrigen Männer beugten sich vor und glotzten

3-14 (02:21.040)

Abb. 5-1a

3-14 (02:21.200)

Abb. 5-1b

Filmisch würden die beiden Bilder so beschrieben, dass zuerst eine Überblickseinstellung vier Männer hinten auf der Scheibe stehend zeigt, dann kommt im zweiten Bild eine gleichzeitig projizierte Einstellung einer Nahaufnahme hinzu, in der ein einzelner Mann gezeigt wird, wie er sich vorbeugt und glotzt. Man sieht also in der CA genau einen der vier Männer in einer Nahaufnahme, die anderen sind im Bild nicht zu sehen, d.h. filmisch im Off. Handelte es sich um eine Filmszene, so könnte man, müsste aber nicht denken, dass alle vier Männer den Kopf vorstrecken. In DGS ist es hingegen klar, weil über der bildlichen Struktur die syntaktische Argument-Prädikationsstruktur liegt, so dass man als Adressat weiß, dass alle vier den Kopf vorstrecken, auch wenn man es nur von einem – selbst wenn man nicht weiß welchem – sieht.

Eine Konsequenz aus der Bildanalyse dieser Untersuchung ist, dass eine CA immer als ein Filmbild einer einzelnen Figur interpretiert wird, sei sie Träger der Handlung oder nur ein Platzhalter für eine beliebige Person. Auch wenn die Aussage wie in diesem Beispiel vier Männer betrifft, *zeigt* die CA im Sinne eines Filmbilds nur einen. In der logischen Verknüpfung von Prädikat und Argumenten liegt die sprachliche Leistung einer solchen gebärdensprachlichen Äußerung; die filmisch-ikonische Leistung besteht in der recht detailgenauen Präsentation einer singulären Figur.[13]

[13] Diese Figur kann, folgt man Fischer & Kollien (2006: 455), als durchschnitthaft oder als „idealtypischer Vertreter“ (ebd.: 105), also als exemplarisch gewertet werden. Fischer und Kollien weisen in ihrer Anmerkung 16 darauf hin, dass „innerhalb einer CA kein Plural ausdrückbar ist“ (ebd: 455), d.h. es gibt keine Pluralmorphologie.

CA- und CC-Konstruktionen sind in einer weiteren Hinsicht in den Diskurs und ins Sprachsystem verflochten. Dies ist bei den Klassifikatorkonstruktionen noch stärker zu bemerken als bei den CA-Konstruktionen. Klassifikatorkonstruktionen können grammatische Morpheme aufnehmen, wie z.B. die Aspektmodifikation durch einen bestimmten iterierten Bewegungstyp. Aber auch CAs können Aspektmodifikationen aufnehmen, wie Erlenkamp (2009: 17) am Beispiel „drive steadily" aus der Norwegischen Gebärdensprache zeigt. Sowohl die Mundgestik als auch die Bewegungsmodifikation der Manipulatorhände, die ein nicht sichtbares Lenkrad halten, sind Hinzufügungen. Erlenkamp stellt fest, dass in der reduplikativen Vor- und Zurückbewegung der Hände „only the forwards movement is an iconic part of the meaning construction in the blend" (ebd.). Die Rückbewegung ist jedoch mehr als eine Übergangsbewegung, so Erlenkamp weiter, denn an ihrer Form entscheidet sich, um welchen grammatischen Aspekt es sich handelt (z.B. bogenförmig für Iterativ vs. direkt und gerade für Durativ). Solche reduplizierten Formen gibt es auch mit Substitutorkonstruktionen. Ferner weist Erlenkamp auf Stilisierungen in der Bewegungsform von CC hin, die eben keine „one-to-one resemblance of the movement in the event space" (ebd.: 21) aufwiesen. Eine hohe Bogenbewegung der Gebärde bedeutet nicht eine ebensolche Bewegung einer Figur durch die Luft, sondern dass die gerade Strecke, welche die Figur zurücklegt, sehr lang ist.

Für eine Filmanalyse gebärdensprachlicher Strukturen heißt das, auf solche Verbindungen von Bildlichkeit und sprachlich-grammatischer Enkodierung zu achten und die sich verschieden gestaltenden Informationen durch eine rein bildliche Rezeption gegenüber einer dekodierenden Rezeption auseinanderzuhalten und zu dokumentieren. Dies gilt, auch wenn man hochikonische Strukturen weniger mit Realfilm, als vielmehr mit den Gestaltungselementen aus Comic und Filmen mit computergenerierten Bildern (CGI) vergleicht. So fühlt sich Erlenkamp (ebd.) an den Stil von übertriebenen Bewegungen von Puppentheater wie etwa in der „Muppet Show" erinnert. Im Comic bzw. Zeichentrickfilm werden Figuren durchaus mit rotierenden Beinen in der Luft gezeigt, wenn sie sich in Wirklichkeit zwar in höchster Geschwindigkeit, doch immer noch ebenerdig, fortbewegen. Doch ist dies nicht die Entsprechung grammatischer Funktionalität, wie sie sich in der Aspektmodifikation zeigt.

Zusammenfassend lässt sich also festhalten, dass CC und CA niemals rein bzw. ausschließlich bildlich sind: Sie sind organisch eingefügt in den gebärdensprachlichen Diskurs und würden ohne die semanto-syntaktische Einbindung nicht so funktionieren, wie sie es tun. Sie übernehmen bestimmte sprachliche Funktionen in der Äußerung, meist als Element der Prädikation, aber auch einsetzbar zur Nomination, d.h.

Benennung. Sie haben Eigenschaften, die sie eher als sprachlich-grammatische Einheiten auszeichnen denn als bildhafte.

5.1.2.3 Zur Rolle von Mundgestik und Blick

Begreift man die Figürlichkeit als konstitutiv für das aus hochikonischen Strukturen aufgebaute Bild, so führt das zum Ausschluss bestimmter Informationen insbesondere bei den Klassifikatorkonstruktionen: Informationen aus Körperhaltung, Mimik, Blick und Mundgestik. So kommt auch aus diesem Blickwinkel eine Übernahme des Cuxac'schen Konzepts des Situationstransfers nicht in Frage. Gleichwohl handelt es sich um Elemente, die ihre Rolle auch bei der Bildwahrnehmung spielen. In dieser Untersuchung wird die Mundgestik aus Gründen des Umfangs nicht weiter bearbeitet, wiewohl sie ein eigenständiges Element in hochikonischen Strukturen darstellt und als solches legitimer Gegenstand der Untersuchung wäre. Ähnliches gilt für den Blick. Im Rahmen dieses Abschnitts wird skizziert, in welche Richtung eine Bearbeitung gehen könnte.

In den in Kapitel 3 angeführten Beobachtungen zu gebärdensprachlichen Filmanalogien wird Mundgestik in keinem Fall als filmähnlich erwähnt. Lautmalerische Mundgestik wird aber als integraler Bestandteil von CA (Fischer & Kollien 2006 und 2009) oder Multiple-Real-Space-Blends (Wulf & Dudis 2005) angesehen. Die Mundgestik ist ein Bestandteil von Transfers der Situation sowie Transfers von Form und Größe (Cuxac & Sallandre 2007). Sie unterstützt, so Fischer und Kollien (2009: 476), den Eindruck, „dass eine DGS-Äußerung wie ein Bild des Ereignisses erscheint". Sie „trägt zur Qualifizierung der Aktion bei" (ebd.: 464), aber „sie ist kein Verhaltensmerkmal des Referenten der CA" (ebd.).

Anstatt ‚lautmalerische' Mundgestik aus der Betrachtung als filmanaloges Bewegtbild auszuklammern so wie Lexeme, wenn deren gegebenenfalls vorhandene ikonische Motivierung nicht mit zeigender Intention als Bild reaktiviert wird, und Indexgebärden, die ein hinweisendes, aber nicht abbildendes Zeigen sind, kann die attestierte Anschaulichkeit der lautmalerischen Mundgestik als Argument gewertet werten, dass gerade sie wie ein bildliches, intendiertes Zeigen wirkt (auch dann, wenn sie konventionalisiert ist, vgl. Dudis 2004a: 232f.), und zwar in einer zeitlichen Mimesis eines zeitlichen Sinneseindrucks, der von einem ebenfalls gezeigten Ereignis herrührt. So kann die lautmalerische Mundgestik durchaus als ein Bewegtbild (oder zumindest ein Teil eines Bewegtbildes) qualifiziert werden. Aber sie zeigt anders als eine CA oder CC keine Figur, Entität oder Landschaftselement etc. in Bewegung, d.h. sie ist kein Bild in dem Sinne, dass die Entität, der eine Eigenschaft zukommt, selbst zugleich mit dieser Eigenschaft sichtbar ist.

Das heißt, dass Mundgestik nicht als Bildelement im Sinne einer Figur beschrieben werden kann. Die Möglichkeit zeichnet sich ab, der Beschreibung als *imaginiertem Sound* (s. Wulf & Dudis 2005: 329) zu folgen und eine Analogie zur filmischen Tonspur aufzubauen. Sowohl Wulf und Dudis als auch Fischer und Kollien (2009) beschreiben trotz unterschiedlicher Auffassung über die sinnliche Qualität, die mit lautmalerischer Mundgestik zur Anschauung gebracht wird, denselben Zusammenhang, nämlich dass eine kausale Verbindung des in der Mundgestik visualisierten Wahrnehmungseindrucks zum Ereignis und in der Regel damit auch zu bestimmten Referenten besteht, ohne dass dieser *am* Referenten selbst sichtbar wird. Es besteht lediglich eine assoziative Verbindung, so wie im Film der Ton dem Bild beigefügt ist: Geräusche und Töne werden mit bestimmten sichtbaren oder auch nicht sichtbaren Ereignissen auf der Leinwand in Verbindung gebracht, ohne dass der Zusammenhang selbst erkennbar wäre. Wenn sich etwas auf der Leinwand bewegt, z.B. ein Pferd, werden mit dieser Bewegung koordinierte Geräusche, etwa ein rhythmisches Klappern, als von dieser Bewegung herstammend wahrgenommen, auch wenn der Ton im Kino aus Lautsprechern ringsum kommt und nicht im Bild vom Pferd selbst lokalisiert werden kann. In einer analogen Beziehung stehen Mundgestik und zugeordneter Geräusch- oder Druckerzeuger. Bei einer mit Mundgestik parallelisierten CA ist es nicht der Mund des Protagonisten, der den betreffenden Sinneseindruck erzeugt, sondern – um ein Beispiel von Fischer und Kollien (2009) aufzugreifen, das Aufprallen des Stocks, welchen der CA-Protagonist irgendwo aufschlägt. Sichtbar wird der Sinneseindruck hingegen am ‚abgetrennten' Mund des Gebärdenden. Bei einer CC wird beispielsweise das Geräusch einer rotierenden Maschine am Mund sichtbar, aber die rotierende Maschine selbst ist mit den manuellen Artikulatoren im neutralen Gebärdenraum präsentiert. Der Verursacher des visualisierten nicht visuellen Wahrnehmungseindrucks und die Visualisierung desselben sind räumlich getrennt und müssen von der Adressatin verbunden, d.h. einander zugeordnet werden, genau wie Ton und Tonquelle im Film. Eine Konsequenz aus den hier angeführten Überlegungen wäre es also, die ‚lautmalerische' Mundgestik analog zu Ton und Geräuschen im Film zu analysieren. So wie im Film alle akustischen Erscheinungen, also Geräusch, Musik und gesprochene Sprache, getrennt vom Bild auf der Tonspur liegen, so könnten in der Filmanalyse von Gebärdensprachen dann auch visualisierte Geräusche (oder Vibrations- und Druckempfindungen) und Visualisierungen von Mundbewegungen gesprochener Sprache (bei Constructed Dialogue hörender Personen etwa) versammelt auf einer eigenen Bildspur liegen. Für die Kategorie CA treten hier interessante Konstellationen auf: Im Falle eines CD können auf dieser Bildspur die Aktivitäten im Sinne von Mund-

bewegungen einer Figur auftreten, aber auch komplexe Stimmenüberlagerungen; im Falle einer parallel zur CA auftretenden Mundgestik oder eines als Kommentar fungierenden Mundbilds handelte es sich um ein eigenständiges Bild nicht figuraler Natur.

Ebenso wie die Mundgestik könnte die spezifische Rolle des Blicks bei der Präsentation filmanaloger Bewegtbilder betrachtet werden, um den Zusammenhang zwischen Blick und Filmbild zu erhellen. Hier zeichnet sich eine mögliche metabildliche Funktion ab. So haben Blinks und Augenbewegungen eine grenzmarkierende Funktion und leiten häufig hochikonische Strukturen ein. Kaneko und Meesch (2013: 390) stellen bei ihrer Untersuchung poetischer Sprache Überlegungen zur Einordnung des Blicks in die poetischen Aussageweisen an und finden beispielsweise für ein Betrachten der Hand durch den Poeten das Wort des Scheinwerfer-Blicks („spotlight gaze“), was eine Form von Aufmerksamkeitslenkung ist und nebenbei an die Beleuchtungseffekte in Filmen erinnert.

5.1.3 Zusammenfassung – Prinzipien der Untersuchung

Mit Blick auf die Beschreibbarkeit wird die materielle Basis der Artikulatoren zum Ausgangspunkt genommen, ungeachtet kognitiver Effekte wie Gestaltschließung und ohne Berücksichtigung der Entstehung mentaler Bilder, auf die kein objektiv beschreibender Zugriff besteht. Zugleich wird dem Umstand Rechnung getragen, dass hochikonische Strukturen immer innerhalb eines Diskurskontexts auftreten, d.h. Informationen, die außerhalb ihrer selbst liegen, in die Konstitution des Bildes mit eingehen. Die leitenden Prinzipien der nachfolgenden Untersuchung sind Deskriptivität, Sichtbarkeit, Einbeziehung des Gesamtdiskurses und die Konzentration auf die Bildebene.

Deskriptivität und Sichtbarkeit

Bildelemente werden sowohl für sich betrachtet als auch in ihrer Konstellation zueinander. Nur Sichtbares wird als Bildelement gezählt, und nur das, was die Artikulatoren substanziell anschaulich machen, gilt als im Bild dargestellt. Das bedeutet beispielsweise, dass bei einer Manipulatorkonstruktion die Art und Weise der Handhabung eines Gegenstands sichtbar ist, nicht aber der Gegenstand selbst.[14] Den Artikulatoren werden, Dudis (2004a) und Liddell (2003) folgend, die jeweils gezeigten (Teile von) Figuren zugeordnet. Das heißt, wenn eine Referentenzuordnung aufgrund einer Verkörperung oder substanziellen Repräsentation vorgenommen werden

[14] Das bedeutet nicht, dass der Gegenstand nicht verfügbar wäre – er ist konzeptuell präsent und spielt eine Rolle bei der mentalen Konstruktion des Geschehens.

kann, handelt es sich um ein Bildelement. Sollte die Mimik die Repräsentation der Mimik einer Figur sein, so wird diese als eine partiell ausgeführte CA behandelt. Auch Arm und Hände, die als |Arm und Hände| eines ansonsten nicht weiter sichtbar gemachten Aktanten fungieren, sind solche figuralen Elemente und gehen in die Filmanalyse ein. Auch Lexeme werden Gegenstand der Filmanalyse, wenn ihre zugrunde liegende Bildlichkeit aktiviert und resemantisiert wird.

Einbeziehung des Gesamtdiskurses

Sprachliches Wissen aus dem Kontext geht in die Bildinterpretation ein. Information über das Figurenensemble und die Szenerie wird aus dem gesamten betrachteten Diskurs entnommen, insbesondere bei syntaktischen Strukturen der Form „Benennung (durch Lexem) und/oder Indizierung plus Prädikation durch CA oder CC“.

Konzentration auf die Bildebene

Die Untersuchung dieser Arbeit stellt die aus hochikonischen Strukturen figural zusammengesetzte Bildebene in den Mittelpunkt. Das heißt im Einzelnen:

- Der sprachliche Kontext wird als Untersuchungsgegenstand strukturell ausgeklammert, ebenso wie die mögliche metabildliche Funktion des Blicks.
- Parallelisierte Mundgestik wird als ein Ausdruckselement auf einer eigenen Bildspur mit eigener Qualität betrachtet.
- Bewegungen von Figuren werden so beschrieben, wie sie sich auf der Bildebene darstellen, d.h. möglicherweise kodierte bzw. grammatische Formen werden identifiziert, gehen aber nicht als solche in die Analyse ein.

5.2 Basisanalogie und grundlegende Beschreibungskonzepte

Thema des Abschnitts 5.2 ist die Analogiegrundlage, welche für die Übertragung von filmtechnischen und -theoretischen Begriffen als Basis und Ansatzpunkt dienen soll. Es handelt sich um Strukturanalogien, die in der jeweiligen Bildzeigesituation im Film bzw. im gebärdensprachlichen Diskurs aufgemacht werden können. Hierzu gehören auch Aspekte der Rezeption. Im Anschluss werden die Beschreibungsmittel der Filmanalyse, ihre Quellen und Referenzrahmen dargestellt (Abschnitt 5.2.2) und Entsprechungen für die Analyse des gebärdensprachlichen Diskurses erörtert (Abschnitt 5.2.3). Ein methodisch relevanter Punkt mit Auswirkungen auf die Fundierung der Begriffe ist dabei die Frage der Ausrichtung des gebärdensprachlichen Bilds. Diese wird abschließend in Abschnitt 5.2.4 behandelt.

Was Film und die hochikonischen Strukturen (Constructed Action und Klassifikator-konstruktionen) im gebärdensprachlichen Diskurs eint und ausmacht, ist die Kunst, ‚bewegte Bilder' zu generieren und aufeinander zu beziehen. Dies ist die Grundlage für diese Untersuchung und auch für alle vorangehend zitierten Vergleichspunkte zwischen Film und Gebärdensprachen. Film und hochikonische Strukturen in Gebärdensprachen weisen bildhafte Ausdrucksformen auf, die Vorgänge, Ereignisse, Situationen und räumliche Verhältnisse von Charakteren, Gegenständen und Umgebungen zeigen sowie Aktionen, Kommunikation, Verhalten und Emotionen von Lebewesen. Diese Bilder bezeichne ich im Folgenden als **Filmbilder** bzw. als **Gebärdenbilder**.

Die Bandbreite dessen, was alles als Film bezeichnet wird, ist sehr groß und reicht vom Dokumentarfilm bis zum Spielfilm, vom Trickfilm bis zu Überwachungskamerabildern, von narrativen Darstellungen mit zugrunde liegender Geschichte über essayistische Bebilderungen bis hin zu abstrakten selbstbezüglichen Sequenzen, die weder figural noch narrativ sind. Weil Film ein künstlerisches Medium ist und damit offen, entstehen immer neue Formen und Gestaltungen.[15] Im Vergleich mit alltagssprachlichen gebärdensprachlichen Äußerungen wird hier eine Form von Film zugrunde gelegt, die figural-darstellend und auf einer basalen Ebene narrativ in dem Sinne ist, dass Figuren erkennbar sind, die miteinander und in Situationen agieren.[16] Für den gebärdensprachlichen Diskurs gilt gleichfalls, dass es viele nicht narrative Textsorten gibt, die

[15] Auch Sprachen und Sprachsysteme (Grammatiken) ändern sich im Laufe der Zeit und folgen darin geradezu poetischen Prinzipien, wie etwa Gerber in „Die Sprache als Kunst" (1871-1874) darlegt. Allerdings geschieht dies i.d.R. nicht in dieser hohen Geschwindigkeit, mit Ausnahme von dezidiert künstlerischen Sprachverwendungen, für welche die gleiche Offenheit wie für filmische Darstellungen festzustellen ist. Dies lässt sich im Vergleich von poetischen Praktiken in Gebärdensprache über die Jahre bzw. über diverse KünstlerInnen hinweg beobachten.

[16] Vgl. Kuhn (2011: 55): „*Narrativ* im *weiteren* Sinne sind Repräsentationen, die die Veränderung eines Zustands oder einer Situation darstellen." Hier wird keine Erzählerfigur präsupponiert.

gleichwohl filmanaloge, d.h. hochikonische Strukturen enthalten. In einer solchen Textsorte, z.B. einer Bedeutungserklärung oder Sachdarstellung, können die hochikonischen Strukturen dennoch als szenische oder situative Darstellungen betrachtet werden, die in der insgesamt nicht narrativen Textsorte einen illustrierenden oder veranschaulichenden Beitrag leisten. Sie würden der Minimaldefinition von Narrativität (Kuhn 2011) genügen.

Für Bilder ist charakteristisch, dass sie in spezifischen Verwendungszusammenhängen *gezeigt* werden, und das heißt insbesondere: *jemandem* gezeigt werden. Bilder sind gemacht für einen Betrachter – Zuschauer beim Film, Adressat im gebärdensprachlichen Diskurs. Dies ist für Gebärdenbilder als Bestandteile *sprachlicher* Äußerungen selbstverständlich, aber auch Filme werden immer in Bezug auf die Rezeption gestaltet. Diese Dimension der Ausrichtung auf ein Publikum (auf eine Zuschauerin) ist für den Film konstitutiv,[17] so wie eine Gesprächspartnerin für den gebärdensprachlichen Diskurs konstitutiv ist.[18]

Diese geteilte Grundkonstellation von Bild und Adressat, d.h. die Bildzeigesituation, ist der Ausgangspunkt für folgende beiden Fragestellungen:

- Welche Elemente der jeweiligen Bildzeigesituation werden analog gesetzt und wo sind Differenzen erkennbar, die entsprechend berücksichtigt werden müssen?
- Wie werden filmische Bilder beschrieben, welche Begriffe und Beschreibungsrahmen sind hierbei wichtig?

5.2.1 Analogiebeziehungen zwischen Film und gebärdetem Diskurs

Abbildung 5-2 veranschaulicht die Projektionssituation im Film sowie die gebärdensprachliche Äußerungssituation (als Kontext der Bildverwendungen). Zur Bildzeigesituation gehören die Betrachterin und ihre Rezeption sowie das gezeigte Bild selbst, das einmal in seiner Bildqualität betrachtet wird und einmal in Bezug auf seine Präsentationsform. Die einzelnen Bestandteile werden im Folgenden erläutert.

[17] Es gibt zwar den Topos (oder auch Mythos) des für sich existierenden Film, den keiner, auch der Kameramann oder die Kamerafrau nicht, gesehen hat. Wenders widmet diesem Thema seinen selbstreflexiven Film „Lisbon Story“ (1994); auch „Der Blick des Odysseus“ (1995) von Angelopoulos handelt u.a. von der Suche nach verschollenen Filmrollen aus der Pionierzeit des Kinos, die schließlich noch unentwickelt gefunden werden.

[18] Dies gilt auch für Selbstgespräche und Gedanken, die eine internalisierte Diskursstruktur aufweisen.

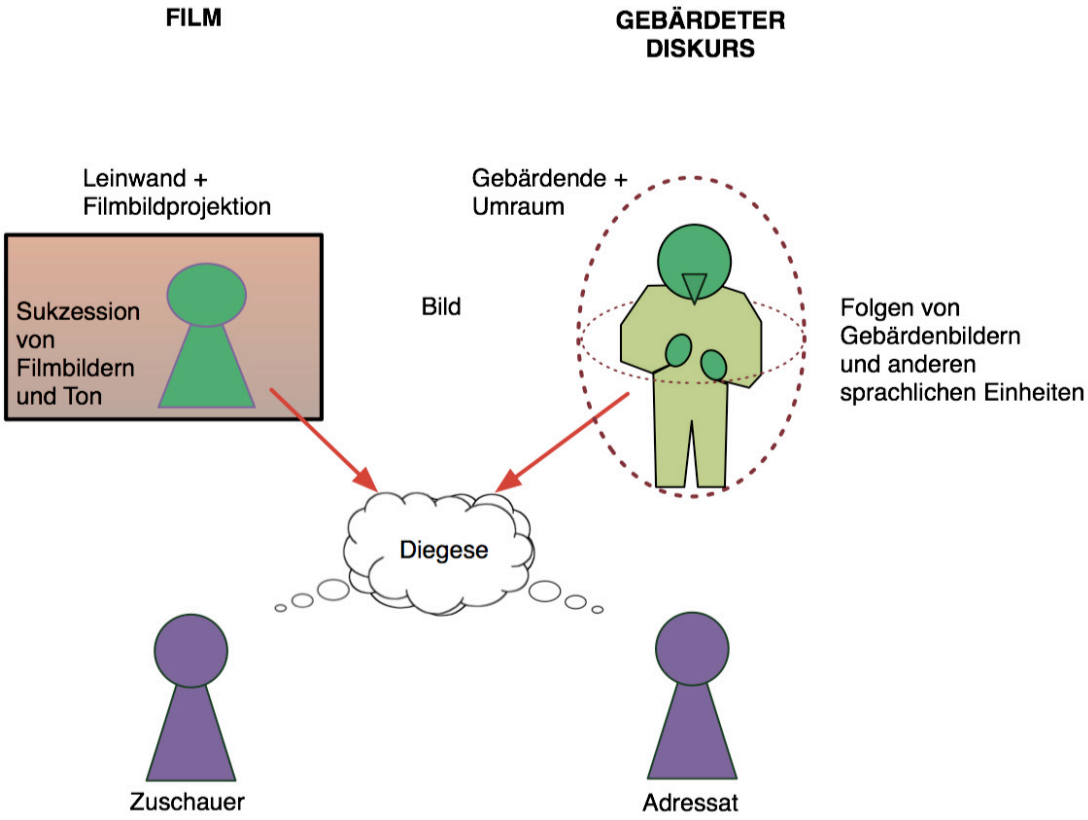


Abb. 5-2 Analogien der Bildzeigesituation

Filmbilder und Gebärdenbilder sind in ihrer Erscheinungsform und Darbietungsweise grundverschieden, nehmen aber in dem Modell die gleiche Position ein. Die Betrachterposition ist identisch dargestellt mit einer exemplarischen Person. Ihnen wird Bildrezeptionskompetenz in der jeweiligen Bildzeigesituation (oder auch: im jeweiligen Bildspiel) unterstellt. Die Rezeptionsleistung besteht im Wesentlichen im Aufbau einer Vorstellung von der in den Bildern gezeigten Welt, in den Filmwissenschaften als „**Diegese**“ bezeichnet (Souriau 1997).[19] Sie baut auf den Informationen aus den Bildern auf, aber es fließen weitere Wissens- und Erfahrungsbestände der Adressaten/Zuschauer mit ein, sowie deren Sinn- und Kohärenzbildungskompetenzen. Zu den Informationen aus den Bildern gehören auch die sprachlichen und akustischen Informationen des Films sowie die Informationen aus der gesamten gebärdensprachlichen Äußerung, welche die nicht hochikonischen Elemente einschließt.

Beim Begriff des filmischen Bilds ist es wichtig zu beachten, dass dieses immer eine zeitliche Dauer hat. Technisch gesprochen besteht das Filmbild aus vielen fotografischen Einzelbildern, die in schneller Abfolge gezeigt werden und so bei den Bildelementen den Eindruck von Bewegung bzw. von Verstreichen von Zeit

[19] Den Begriff Diegese führt Souriau 1951 im Rahmen einer Vorlesung zur „Filmologie“ ein (Veröffentlichung in der französischen *Revue internationale de Filmologie*; in deutscher Übersetzung s. Souriau 1997). Génette hat diesen Begriff für die Literaturwissenschaften übernommen und ausgebaut; heute gehört er zu den Grundbegriffen der Narratologie (s. Lahn & Meister 2008).

hervorrufen. Doch ist mit dem Begriff Filmbild kein solches Einzelbild gemeint.[20] Das heißt, der Begriff Filmbild bezieht sich auf eine ganze **Einstellung** (Shot). Die Einstellung ist die kleinste Bildungseinheit im Film (s. Thompson & Bowen 2009a: 92)[21], mit Paech (1977: 216): „Die technisch-formale Definition bezeichnet die Einstellung als ununterbrochene Aufnahme. Einstellungen werden durch Schnitte oder Blende getrennt."

Als Bewegungsausführung, die Teil eines Äußerungsprozesses ist, hat auch jede einzelne Gebärde und Geste eine zeitliche Erstreckung. Es gibt keine technisch bedingte Teilung in abgegrenzte Einzelsegmente. Bei den filmanalogen Gebärdenbildern jedoch kann man – wie im Film – zu jedem Zwischenzeitpunkt ihrer Dauer bereits ein erkennbares Bild im Sinne einer Momentaufnahme erhalten, vorausgesetzt man zählt nur die Kernbewegung (Stroke) und nicht die Übergangsbewegungen von Gebärde zu Gebärde. Doch auch mit dem Begriff Gebärdenbild ist immer die ganze Bewegungseinheit gemeint.

Im Einzelnen besteht Klärungsbedarf, was genau als eine gebärdensprachliche Einstellung (Shot) bestimmt werden kann. Als Ausgangspunkt gilt die Analogie: Eine gebärdensprachliche Einstellung ist eine Konstruktion von CA oder CC, gegebenenfalls kombiniert. Da die CA- und CC-Konstruktionen in dieser Arbeit die Ausgangssegmente der Erprobung von und Überlegungen zu Filmbegriffen darstellen, werden sie in methodisch-pragmatischer Hinsicht analog zu den Einstellungen im Film behandelt, welche die segmentalen Grundeinheiten im Film sind, auf welche sich die Grundbegriffe der Filmbeschreibung beziehen. Ob diese Analogsetzung auch begrifflich stimmig ist, d.h. ob in der Tat von einer Eins-zu-eins-Korrelation von Einstellung und Einheit mit hochikonischer Struktur ausgegangen werden kann, könnte in einer vertiefenden Fragestellung weiter ausgearbeitet werden. Für die Untersuchung der Anwendbarkeit von Filmbegriffen kann diese Frage aber ausgeklammert werden, weil es in dieser Arbeit gerade darum geht, die linguistisch bereits bestimmten Segmente (von CA und CC sowie deren Kombinationen) zu beschreiben.

Wie im gebärdeten Diskurs, sind auch in der Filmanalyse Einteilungen und Segmentierungen von Film kein einfaches Unterfangen. Es gibt die oben zitierte pragmatisch-technisch orientierte Aufteilung in Einstellungen, womit ein kontinuierlich aufgenommenes und gezeigtes Stück Film gemeint ist. Eine solche Einstellung kann in

[20] Zwar könnte ein solches Einzelbild ein Filmbild bilden (hätte also die Dauer von 40 ms bei einer Bildrate von 25 Bildern in der Sekunde) und läge damit minimal überhalb der Wahrnehmungsschwelle; allerdings wird ein solches Einzelbild in der Regel nicht bewusst wahrgenommen.

[21] Die Definition von Shot in Thompson & Bowen (2009a: 192) lautet: „One action or event that is recorded by one camera at one time. A shot is the smallest building block used to edit a motion picture."

sich selbst aber wiederum von großer Komplexität und langwierig zu beschreiben sein, insbesondere wenn sie sehr lang ist, die Kamera sich viel bewegt und im (jeweils) gezeigten Bildausschnitt viel passiert. Da es mittlerweile keinerlei technisch bedingte Einschränkungen von Dauer und Kamerabeweglichkeit mehr gibt, lassen sich ganze Spielfilme in nur einer Einstellung herstellen (so zum Beispiel der Film „Russian Ark" von Sokurow, 2002). Spätestens hier zeigt sich die Notwendigkeit, zusätzliche organische Einteilungskriterien zu finden. Eine Form ist die Einteilung nach Szenen und Handlungsabläufen. Diese sind auch bei Filmen mit mehreren Einstellungen relevant. Während sich also im – selteneren – ersten Fall eine Einstellung in mehrere Szenen und Teilhandlungen aufgliedern lässt, ist es in der Regel häufig so, dass mehrere Einstellungen zusammengenommen eine Szene oder einen Handlungsablauf darstellen.[22] Im Folgenden werden die Begriffe Filmbild und Gebärdenbild synonym zu Einstellung verwendet.

Ein Film besteht in der Regel nicht nur aus einem einzigen Filmbild, sondern aus einer **Folge (Sukzession)** von Filmbildern, mit oder auch ohne Ton. Der Ton kann vielgestaltig sein und koextensiv mit einzelnen Filmbildern, aber auch bildübergreifend oder mitten im Bild wechselnd. Außerdem gibt es Verbindungselemente (Blenden und Übergänge) sowie Schwarzbilder oder Texttafeln, die nicht bildlich sind. Tondarbietungen finden im Film gleichzeitig zur visuellen Darbietung statt, auch gibt es die Möglichkeit der simultanen Präsentation mehrerer Filmbilder gleichzeitig, sei es durch Mehrfachprojektion (also verschiedene Bilder übereinander) oder durch die Aufteilung der Bildfläche in mehrere Teilbilder (so genannter Split Screen).

Analog lässt sich auch der gebärdensprachliche Diskurs als eine Folge (Sukzession) von Gebärdenbildern und anderen gebärdensprachlichen Elementen wie Deixeis, Lexemen, Gestik und Mundbildern ansehen. Auch hier trifft zu, dass Informationen sowohl gleichzeitig als auch sukzessiv gegeben werden. Als simultane semiotische Prozesse gelten insbesondere CA, die mit CC, Lexemen oder Mundgestik kombiniert sind. Mimik und Mundgestik sind, insoweit sie prosodische Merkmale sind, als solche sowohl suprasegmental als auch simultan zur manuellen Ebene realisiert.[23] Die Analogie zum Schnitt (Form des Übergangs) im Film wäre die Form des Wechsels von

[22] Metz (1972) hat sich mit diesem Verhältnis von Grundeinheiten (Shots) und umfassenderen Zusammengehörigkeiten (Sequenzen bzw. Einstellungsfolgen) auseinandergesetzt und eine Typologie von „Syntagmen" zusammengestellt, die weiten Einfluss in den Filmwissenschaften gefunden hat. Auch wenn die Typologie im Einzelnen kritisiert wurde, liefert sie nach wie vor einen Anhaltspunkt bei der Bestimmung und Charakterisierung von größeren filmischen Abschnitten.

[23] Vgl. die Arbeiten im Sammelband Vermeerbergen et al. (2007). Die HerausgeberInnen betonen, dass es nicht um die Simultaneität artikulatorischer Merkmale als solcher geht, sondern nur, wenn diese auch in semantischer Hinsicht simultane Aussagen treffen.

einem gezeigten (Teil-)Ereignis zum nächsten, d.h. der Wechsel von einer Constructed Action zur nächsten oder zu einer Klassifikatorkonstruktion und umgekehrt. Gebärdensprachliche Phrasierungselemente könnten dabei eine ähnliche Rolle spielen wie Blenden und Abgrenzungen im Film. Eine Vertiefung dieser Thematik wird im Rahmen dieser Arbeit jedoch nicht vorgenommen.

In der Erscheinung des Bildes selbst sind die Unterschiede zwischen Film und gebärdensprachlicher Darstellung groß. Eine fotorealistische bzw. detailreiche Abbildung dort, wo Charaktere, Räume, Orte, Hintergründe detailliert sichtbar sind und sich abwechseln, gegenüber einer viel stärker schematischen, kodierten und konzentrierten Darstellung im gebärdeten Diskurs, für deren Rezeption zusätzliche nicht bildliche Informationen eine tragende Rolle spielen. Während im Film hintereinander weg zwei verschiedene Menschen gezeigt werden können, die allein durch ihr unterschiedliches Aussehen voneinander unterschieden werden können, repräsentiert bei der gebärdensprachlichen Constructed Action immer dieselbe Person, die gebärdet, verschiedene Charaktere, die somit äußerlich identisch aussehen. Das bedeutet, dass Referenzwechsel durch sprachliche und gestische Mittel klargestellt werden müssen. Klassifikatorkonstruktionen haben eine noch abstraktere Bildlichkeit und erfordern sprachliches Wissen, um sie als Bilder interpretieren und sie spezifischen Referenten (Figuren) zuordnen zu können.[24]

Eine weitere Analogie besteht zwischen **Leinwand** und **Filmbild** auf der einen Seite, **Gebärdendem** und **Umraum** auf der anderen. Die materielle Basis für das Filmbild findet sich in der Projektionssituation: Filmbilder werden durch den Lichtstrahl des Projektors auf eine Leinwand projiziert und dadurch sichtbar gemacht. Sie erscheinen deutlich abgegrenzt wie in einem **Rahmen**.[25] Eine komplette Apparatur aus Kinosaal, Projektor, Filmrolle und Leinwand ermöglicht, das Filmbild als Zeichen wahrnehmbar zu machen für die Zuschauerin, die im Saal Platz genommen hat.[26]

Das Zeichensubstrat des gebärdensprachlichen Diskurses ist der Körper des Gebärdenden, insbesondere seine Artikulationsorgane Kopf, Gesicht, Schulter, Oberkörper und Arme sowie Hände. Wie nun die Leinwand im Film als eine Bedingung der Sichtbarkeit von Filmbildern bezeichnet werden kann oder auch als eine begrenzte

[24] Zur Schwierigkeit der Bestimmung der Referenz von CA und Klassifikatorkonstruktionen s. Koch (2010).
[25] Tatsächlich entsteht diese Rahmung bei der Aufnahme durch einen Kameraaufsatz (die Kamera hat als Aufnahmeapparatur ein standardgemäß rechteckiges Aufnahmefeld).
[26] Selbstverständlich gibt es andere Apparaturen, die Filmbilder sichtbar machen – Fernseher und diverse digitale Wiedergabegeräte; da es hier um die strukturelle Eigenschaft der Projektion oder Bildwiedergabe geht, reicht das Beispiel klassischer Filmrezeption im Kino für die Argumentation aus.

Fläche im Sinne eines Möglichkeitsraums, auf welcher Bilder unterschiedlichen Formats projiziert werden können, so ist auch der Umraum des Gebärdenden, der Raum seiner potentiellen Reichweite als Möglichkeitsraum der gebärdensprachlichen Artikulation zu begreifen.[27] Die Leinwand kann so also mit dem Artikulationsraum des Gebärdenden gleichgesetzt werden, der aber eher sozial als linguistisch zu fassen ist und die Grenzen des phonologisch definierten Gebärdenraums übersteigt. Der linguistische Gebärden- oder Artikulationsraum ist jene vor dem Gebärdenden gedachte Halbkugel, innerhalb derer die manuellen Parameter ausgeführt werden und in die sein Oberkörper und Kopf im Sinne einer Grenz- oder Kontaktfläche für Ausführungsstellen miteinbezogen ist.[28] Der hier angesprochene Artikulationsraum ist umfassender: Jemand, der auf einer Bühne steht, hat ein größeres Umfeld zur Verfügung, kann auch ein paar Schritte hin und her oder vor- und zurückgehen beim Gebärden; jemand, der einer Gesprächspartnerin gegenübersteht, hat immer noch einen umgreifenderen Raum der Artikulation zur Verfügung als jemand, der ihr auf einem Stuhl gegenübersitzt. Bei der linguistischen Beschreibung ist erkannt worden, dass der im engeren Sinne phonologische Artikulationsraum häufig auch überschritten wird. Zwar trägt ihn ein Gebärdender quasi mit sich, wenn er seinen Ort verändert; aber so genannte Body-Leans, Bewegungen des Oberkörpers zur Seite oder auf der sagittalen Achse werden als prosodische oder pragmatische Marker eingesetzt und sind im Schema des Gebärdenraums nicht mehr erfasst.[29] Constructed Action fällt ebenfalls aus diesem Schema heraus, weil der ganze Gebärdende, oder zumindest Oberkörper und Kopf zu eigenen Artikulatoren und damit die Grenzen des Gebärdenraums außer Kraft gesetzt werden. Aus den genannten Gründen wurde in der Zeichnung in Abbildung 5-2 eine gestrichelte Raumandeutung in Form einer in die Länge gezogenen Kugel gezeichnet, die keinen Körperteil der Gebärdenden ausgrenzt.[30]

Zu den Parametern der Darstellungsform gehört auch die Beschaffenheit des Bildfelds, d.h. die Fläche oder der Raum, auf bzw. in dem die Darstellung stattfindet. Dieses Bildfeld wird auch als **Bildraum** bezeichnet (Gräf et al. 2011: 168). Der Bildraum ist beim Film in der Regel zweidimensional, bei 3-D-Projektionen jedoch (virtuell) räumlich. Das Gebärdenbild hingegen ist grundsätzlich räumlich, wobei Darstellungen

[27] Es gibt unterschiedliche Filmformate mit je unterschiedenem Seitenverhältnis – ältere Bildformate sind 4:3, heute gebräuchliche Breitformate 16:9. Diese Formate sind unabhängig von der Leinwandgröße. Es ist auch lediglich eine Gebrauchsform, dass das Seitenverhältnis eines Films gleichbleibt und nicht im Verlauf wechselt. Der Regisseur Dolan hat allerdings in jüngster Zeit in zweien seiner Filme („Sag nicht wer du bist“, 2013; „Mommy“, 2014) tatsächlich eine Änderung in der Aspect-Ratio mit dramaturgischer Absicht eingeführt – von einer fast quadratischen hin zu einem breiteren Format.
[28] S. z.B. Papaspyrou et al. (2008: 47f.).
[29] Zur Funktion von Body-Leans s. z.B. Kooij et al. (2006), Boyes Braem (1999).
[30] Auch im Formeninventar für HamNoSys existieren Symbole für Beine und Füße als Artikulationsstellen (s. Hanke 2007).

mehr oder weniger stark räumlich ausgreifend sein können. Der gebärdensprachliche Bildraum hat jedoch keine sichtbare optische Eingrenzung oder Rahmung – die gestrichelten Linien in der Abbildung oben deuten den Bereich möglicher Bildelemente an, verweisen aber nicht auf eine sichtbare optische Linie.

Es kann also festgehalten werden, dass der artikulierende Körper des Gebärdenden in dem ihm zur Verfügung stehenden Artikulationsraum der Reichweite seiner Arme dem Verbund aus durch die Filmrolle hindurch gerichtetem Lichtstrahl und der Leinwand entspricht: *Körper und Umgebungsraum* auf der einen Seite, *projiziertes Bild und Leinwand* auf der anderen Seite. Es gibt kein direktes Äquivalent zum Rahmen. Aber die gebärdende Person konstituiert und definiert mit ihrer Körperausrichtung diesen Artikulationsraum durch ihre Normal- oder Ausgangsstellung im Diskurs, welche somit als Leinwandmitte erfassbar ist und von der aus Body-Leans oder Schritte zur Seite als Abweichung erkannt werden können. Und so wie der Rahmen im Film das Bezugssystem für Positionen auf der Leinwand darstellt, ist der Körper des Gebärdenden mit seinen Achsen das Bezugssystem für Positionen im (erweiterten) gebärdensprachlichen Darstellungsraum.

Zusammenfassend kann also gesagt werden: Die Relation von Bild und Betrachter ist die grundlegende Analogie zwischen der Filmvorführung und der Präsentation von hochikonischen Strukturen im gebärdetem Diskurs. In beiden Fällen ist das Bild von zeitlicher Dauer und aus Sequenzen kombiniert, die auch nicht zeigende Elemente enhalten (können). Auch wenn die Erscheinungsform sehr verschieden ist, ist die bildliche Darstellung im Wesentlichen figürlich. Der von einem Rahmen umgrenzte Bildraum, der bei der Beschreibung von Filmbildern eine große Rolle spielt, muss in Bezug auf eine gebärdensprachliche Übertragung genauer betrachtet werden.

Die Funktion des Bildrahmens wird in Kapitel 6 im Zusammenhang mit der Definition der Einstellungsgrößen diskutiert und in Kapitel 8 im Zusammenhang mit der Definition von Perspektive vertiefend thematisiert. Der Begriff der Einstellung wird in Kapitel 7 im Zusammenhang mit der Definition von Kamerabewegung problematisiert.

Die zentrale Setzung der Betrachterposition als Ausgangspunkt für Beschreibung und Analyse findet sich auch in der Anlage linguistischer und filmwissenschaftlicher Forschung gespiegelt. Eine linguistische Analyse vorgefundener sprachlicher Äußerungen kann nur von der Seite der Rezeption ausgehen. Ähnlich in der Film-analyse: auch hier ist der Gegenstand das fertige Bild der Filmvorführung, das einer

Analyse und Interpretation unterzogen wird. Sprachliche Äußerungen und Filme, die aus dem Interesse eines Verstehensprozesses heraus analysiert werden, teilen den Blickpunkt von einem Betrachter aus. Die Forscherin ist hier strukturell in der Rolle einer Beobachterin, sie produziert nicht Äußerungen oder Filmbilder, sondern rekonstruiert ihren eigenen Verstehensprozess anhand dessen, was sie sieht.

5.2.2 Beschreibung von Filmbildern

Beschreibungsgegenstand ist das auf die Leinwand projizierte Bild mit dem Rahmen als Bezugspunkt der Beschreibung. Eine Quelle der filmischen Beschreibungsmittel sind die Kameraeinstellungen bei der Aufnahme – sie erzeugen die Darstellungsform des projizierten Bilds. Anhand der Aufnahmesituation werden im Folgenden einige wichtige Filmbegriffe eingeführt. Zentral ist dabei die Kamera, welche die Bildstruktur und -wirkung beim Betrachter erzeugt. Im Bild wiederum spielen sowohl der dargestellte Raum als auch der Raum der Darstellung eine entscheidende Rolle.

5.2.2.1 Grundlagen und Quellen filmischer Beschreibungsbegriffe

Die Produktionssituation, d.h. die Aufnahme von Bildern mit einer Kamera, ist für das Verständnis filmischer Beschreibungsbegriffe wesentlich. Das hängt mit der zentralen gestaltenden Funktion der **Kamera** zusammen: in ihr wird die Form der Darstellung gebündelt. In der Filmanalyse ist es üblich, für die Bildbeschreibung auf die Begriffe der Bildproduktion durch die Kamera zurückzugreifen. Weil die Kamera und ihre Art, Bilder zu erzeugen,[31] die Besonderheit filmischer Bilder ausmachen, werden in dieser Untersuchung die in den Darstellungsmöglichkeiten der Kamera verankerten Begriffe für eine Anwendung auf Gebärdenbilder übernommen, wiewohl es keine direkte Entsprechung zur Kamera bzw. Aufnahmesituation gibt. Doch gilt schon bei der Filmanalyse, dass die Kameraeinstellungen aus dem fertiggestellten Bild auf der Leinwand *rekonstruiert* werden und in dieser Hinsicht die Aufnahmesituation ein Konstrukt ist. So werden beispielsweise nicht Trickaufnahmen als solche beschrieben, sondern die Bildintentionen der FilmemacherInnen. Ist also ein Hochhaus aus einer Froschperspektive heraus zu sehen, an dessen Fassade ein Mann hinaufklettert, so wird das auch so beschrieben, obwohl die Aufnahme selbst womöglich an einem waagerecht aufliegendem Fassadenmodell gemacht wurde; gleiches gilt für die Vortäuschung von Autofahrten durch Verwendungen von Rückprojektionen sich bewegender Landschaft.

[31] Selbst der Schnitt und das Aneinanderfügen verschiedener Einstellungen kann allein mit Hilfe der Kamera bereits bei der Aufnahme bewerkstelligt werden; der Arbeitsprozess der Montage (engl.: editing) ist also nicht konstitutiv für das Filmbild.

Die Kamera wird als bewegt beschrieben, wenn sie als bewegt wahrgenommen wird.[32] Die aus dem Bild und seiner Darstellungsform rekonstruierte Kameraeinstellung kann nun auch analog aus einem Gebärdenbild heraus konstruiert werden. Das ist der leitende Gedanke dieser Arbeit für die Anwendung der Filmbegriffe.

In Abbildung 5-3 wird die erweiterte, für die Beschreibung von Filmbildern grundlegende Konstellation nebst Analogiesetzungen auf Seiten des gebärdensprachlichen Diskurses illustriert.

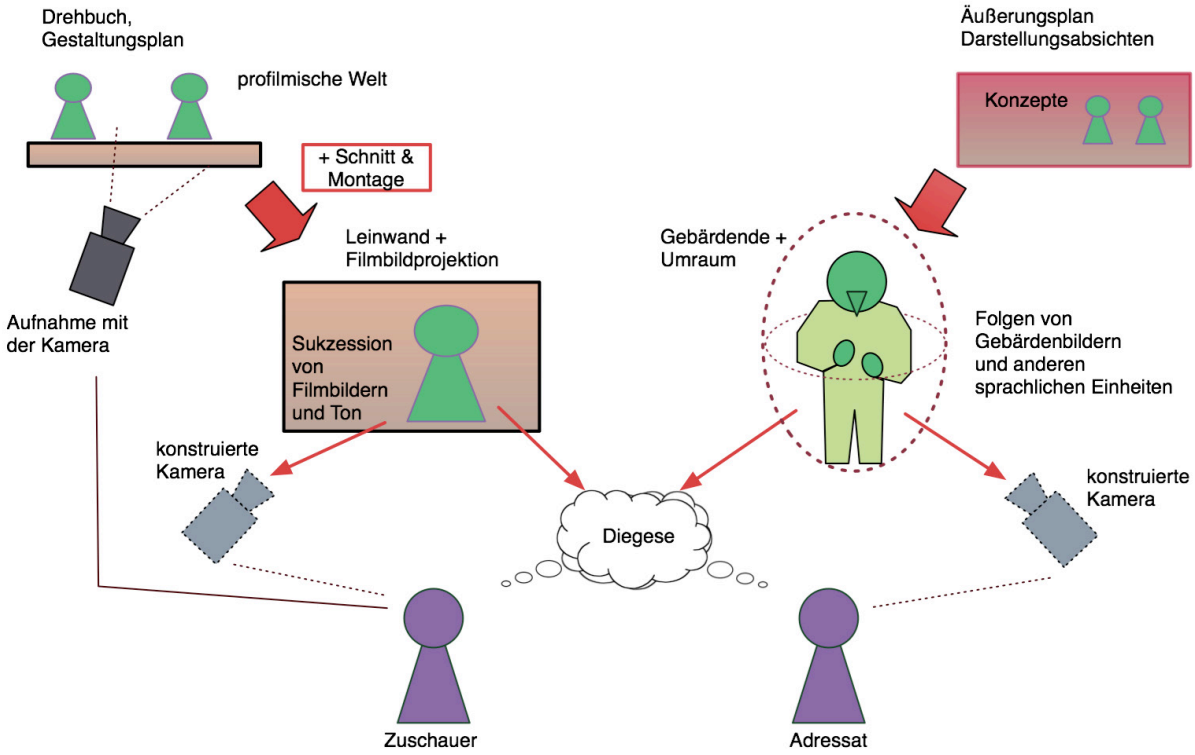


Abb. 5-3 Analogien der Bildzeigesituation, erweiterte Darstellung

Während im Film ein Dreischritt aus Aufnahme, Bearbeitung (Schnitt, Montage) und Projektion besteht und die Rezeption während der Filmprojektion geschieht, finden analoge Prozesse im Gebärdendiskurs – Ausbildung der Aussage- und Zeigeabsicht, entsprechende Gebärdenproduktion und -rezeption gleichzeitig bzw. ineinander verwoben statt (es sei denn, gebärdete Äußerungen werden als Text, d.h. für eine raumzeitlich versetzte Rezeption produziert und beispielsweise abgefilmt).

Die Position und Einstellungen der Kamera werden aus dem Bild abgeleitet. Insofern handelt es sich bei der Filmanalyse um eine *konstruierte Kamera*. Diese rekonstruierten Aufnahmesituationen (Figuren auf dem Setting und ihre Stellung zueinander; Kameraposition und -bewegung) sind ein Analyseinstrument und Darstellungsmittel.

[32] Zu den Möglichkeiten von Trickaufnahmen s. z.B. Monaco (2004).

Insofern als bei der gebärdensprachlichen Beschreibung Filmbeschreibungsbegriffe angewendet werden, findet auch hier die konstruierte Kamera ihren analytischen Einsatz, ebenso aus dem Bild rekonstruierte Aufnahmesettings.

Während also die eigentlich analoge Situation die der ‚Bildbetrachtung' ist (vgl. Abb. 5-2), werden die Positionen von Kamera und Setting (Aufnahmesituation) in eine weitere Analogierelation gebracht, um die Möglichkeiten der Bildbeschreibung vom Blickpunkt einer das Bild gestaltenden, selbst beweglichen Kamera auf Gebärdenbilder übertragen zu können.[33]

Im Folgenden wird die **Aufnahmesituation** skizziert, um zu verdeutlichen, inwieweit diese wichtig für die Einführung einiger zentraler Begriffe ist. Bei Filmaufnahmen gibt es einen räumlichen Bereich, auf dem die vorfilmische Inszenierung stattfindet („profilmische Welt", Souriau 1997). Dieses für die Aufnahme vorbereitete **Setting** mit Requisiten, Schauspielern (einschließlich ihres Handlungsplans) und deren Ausstattung, Hintergründen und Kulissen ist die **Mise-en-Scène**. Zu ihr werden auch Beleuchtung und Farbgebung gezählt.[34] Von dieser räumlichen Situation wird mit der Kamera (nach Vorlage des Drehbuchs und Anweisung der Regie) ein sichtbarer Ausschnitt aus einer bestimmten Perspektive und Distanz heraus ausgewählt. Dieser Auswahlprozess ist die **Kadrierung**, durch welche bestimmt wird, was und wie viel innerhalb des Rahmens in der Projektionssituation zu sehen sein wird (s. auch Abschnitt 5.2.2.4). Bereiche außerhalb dieses Rahmens sind **off**, die anderen **on**. Die Kamera ist beweglich, dadurch ändert sich der gezeigte Ausschnitt. Eine Szene wird häufig nicht von einem einzigen Standpunkt aus aufgenommen, sondern die Kamera wechselt Position und Distanz. Für die Operationen der Kamera haben sich Regeln herausgebildet, die eine gute Wahrnehmbarkeit und Orientierung ermöglichen und als **Continuity-System** bekannt sind. Die Kamera kann während dieser Positions- und/oder Richtungswechsel kontinuierlich aufnehmen oder aber ohne Aufnahme repositioniert werden, was dann zu Sprüngen im Bildfluss führt. So wird mit der Kamera auch auf der zeitlichen Ebene eine Auswahl getroffen (**Découpage**). Durch die zeitliche Auswahl – im Verbund mit der Auswahl der Kameraeinstellungen zu Perspektive und Distanz – wird entschieden, welche Ausschnitte von Handlungen und Situationen gezeigt werden, wie lange kontinuiert wird und wie ausführlich das geschieht. Durch Schnitt und Montage werden

[33] In den Kapiteln 6 bis 8 dieser Arbeit werden die von der Kameraarbeit abgeleiteten Filmbegriffe im Einzelnen erörtert.
[34] Zur Mise-en-Scène gehören „setting, lighting, costume, and the behavior of figures. In controlling the mise-en-scene [sic] the director *stages the event* for the camera" (Bordwell & Thompson 2010: 118).

genau diese Momente zusammengesetzt, die mit ihren Auslassungen und Profilierungen am Ende eine Geschichte erzählen.

5.2.2.2 Die Rolle der Kamera und ihr Bezug zur Zuschauerin/Adressatin

Dass die Stellung der Kamera bei der Filmbildanalyse so gewichtig ausfällt, hat einen weiteren Grund. Die Kamera erzeugt im Wesentlichen die (visuelle) Beziehung der Adressatin zum gezeigten Bild. Eine wichtige konstellative Analogie innerhalb der Filmwissenschaften ist die zwischen Kamera und Zuschauer: So, wie die Kamera in der Aufnahmesituation vor der abgefilmten Situation steht, so befindet sich in der Projektionssituation die Zuschauerin vor dem auf die Leinwand projizierten Bild. Dieser Zusammenhang wird in Abbildung 5-3 durch eine Verbindungslinie zwischen der aufnehmenden Kamera und dem bildbetrachtenden Zuschauer angedeutet.

Die Kamera gilt im Film als das wesentliche bilderzeugende Medium, weil mit ihrem Einsatz aus einer ganzen Palette von möglichen Blickwinkeln auf eine gegebene Szenerie einzelne konkrete Blickwinkel ausgewählt werden können und so ein spezifischer Blick auf die Szenerie erzeugt wird. Es ist gewissermaßen die Kamera, die „für" den Zuschauer sieht; die z.B. an seiner statt um eine Statue herum geht, um diese von allen Seiten in Augenschein zu nehmen. In dieser und in ähnlichen Formulierungen zeigt sich eine Gleichsetzung von Kameraobjektiv und Betrachter-Auge (so heißt es oft: Kameraauge), die beim Film eine große Rolle spielt.

Historisch gesehen war die Kamera in der Tat eine Art Stand-in für die Zuschauerin, und zwar im konkreten, wörtlichen Sinn: Die Kamera stand dort, wo ein privilegierter Zuschauer vor einer Theaterbühne Platz genommen hätte. Die abgefilmte Szenerie befand sich wie auf einer Bühne, die Kamera an einem fixierten Standpunkt mit direktem Blick auf die gesamte Bühne davor im Zuschauerraum, und in dieser Weise nahm die Kamera alles aus der einen Perspektive des bezeichneten Standorts auf.[35] Es gab weder einen Distanzwechsel noch kamerainterne Bewegungen wie Neigen oder Schwenken. Die Sicht war ‚normal', geradeaus und auf Augenhöhe zu den Darstellern. Bei einer solchen Aufnahme stimmt die Äquivalenz zwischen Zuschauerblick und Kamerablick, sieht man davon ab, dass die Kamera die psychologischen und kognitiven Momente des menschlichen Sehens nicht simulieren kann. Ein Wechsel von Standorten glich einem Wechsel von Bühnenräumen. Doch in dem Maße, in dem die Kamera beweglich wird und auch mal von erhöhter Stellung oder in Untersicht etwas aufnimmt, trifft die Äquivalenz von Kamera- und Zuschauerblick nicht mehr in dieser direkten und physikalischen Hinsicht zu. Die Zuschauerin muss ihre eigene leibliche Orientierung aufgeben, um die Kameraperspektive voll übernehmen zu können. Wenn das Leinwand-

[35] Siehe Persson (2003: 49).

bild eine vom Hubschrauber aufgenommene Aufnahme einer Stadt von oben zeigt, oder ein Blümchen am Wegesrand, von Erwachsenenhöhe aus gesehen, so übernimmt der Zuschauer mental den Blick und den Blickpunkt, auch wenn er, leiblich gesehen, weiterhin – je nach Kinosaalarchitektur – beispielsweise leicht von unten auf die Leinwand blickt. Obwohl er also in seiner leiblichen Orientierung aufschaut, blickt er hinab auf die Dächer von Paris oder das Blümchen. Die Gleichsetzung von Kamerablick und Zuschauerblick ist also abstrakt und nicht physikalisch realisiert. Aus der zunächst noch übereinstimmenden Positionierung und Orientierung von Zuschauerin und Kamera-Stand-in wurde eine Beziehung, in der die Zuschauerin den Blick der Kamera übernimmt und von ihrer eigenen leiblichen Ausrichtung abstrahiert. Sie identifiziert sich mit dem Blick der Kamera, löst sich von ihrem realen Standpunkt und versetzt sich an die Orte und Standpunkte, von wo aus die Kamera das Bild aufgenommen hat. Peters formuliert das 1962 sehr deutlich in seinem Aufsatz „Die Struktur der Filmsprache“ (abgedruckt in Peters 2003: 379):

> Der Zuschauer im Kino schaut immer mit dem Kamera-Auge, auch wenn er sich dessen nur selten bewußt ist. Es ergibt sich also die sonderbare Tatsache, daß wir – obwohl körperlich fortgesetzt an gleicher Stelle – aus einem stets wechselnden Blickpunkt der Filmhandlung folgen. Unser Sehen mit dem ‚Kamera-Auge‘ geschieht nicht aus körperlichen [sic], sondern aus einer virtuellen Position heraus.

Zugleich ist herauszustreichen, dass Zuschauer und Kamera die Blickachse teilen, und dies erklärt zu einem großen Teil die Wirkmächtigkeit kinematografischer Bilder. Die im Bild wahrgenommenen Bewegungsrichtungen in Relation zum Betrachter entsprechen denen gegenüber der Kamera in der Aufnahmesituation: Bewegungen, die in der Aufnahmesituation auf die Kamera zulaufen, frontal gegen die Kameraachse, werden zu Bewegungen im Bild, die auf den Zuschauer zulaufen, frontal gegen die Blickrichtung des Zuschauers. In einem solchen Fall ist der Zuschauer direkt involviert in das Geschehen. Bewegungen quer zur Kameraachse hingegen lassen den Zuschauer sich eher wie einen unbeteiligten Beobachter fühlen, der das Geschehen von der Seite sieht.

In Hickethiers (2007: 53) Zusammenfassung der Analogiebeziehung zwischen Kamerablick und Zuschauerblick wird deutlich, wie sehr diese Gleichsetzung unsere Wahrnehmung von Filmbildern prägt:

> Dieser Zuschauerblick auf das Geschehen, das der Projektionsapparat auf der Leinwand entstehen lässt, und der Kamerablick auf das Geschehen vor der Kamera im Moment der Aufnahme werden gleichgesetzt. [...] [W]as die Kamera zeigt, erscheint nur als Produkt des Zuschauerblicks.

Wenn die Filmanalyse also Begriffe verwendet, die dem Bereich der Filmproduktion entnommen sind, so formt sie damit etwas nach, was in dieser Zuschauer-Kamera-Relation angelegt ist. Peters (1971: 56) führt diesen Sachverhalt etwas aus: „Die abgebildete Person erscheint uns im Filmbild u.a. aus einer bestimmten Perspektive, in einer bestimmten Ansicht." Sie erscheint „wie aus einem bestimmten Blickpunkt gesehen. Dieser Blickpunkt ist jedoch der Blickpunkt der Kamera. Wir sehen die Person nicht aus unserer realen Wahrnehmungsperspektive, sondern aus der Perspektive der Kamera, die als Struktur des Filmbildes im Bilde vorhanden ist" (ebd.). Diese Struktur des Filmbilds wird analytisch erfasst durch Angaben der verschiedenen Einstellungen und Bewegungen der Kamera. Aus diesem Grund steht die Kamera in der Filmtheorie im Zentrum einer Reihe von Beschreibungskategorien**,** die auch für Filme gültig sind, die gar nicht mit Hilfe einer Kamera erstellt wurden (computergenerierte Filme, Zeichentrickfilme).[36] Im Begriff der Kamera lassen sich Kategorien der Darstellungsstruktur bündeln. So schreibt Hickethier (2007: 52): „Ein Strukturelement in der Beschreibung der Bedingungen des Bildes ist die perspektivische Abbildung und die in ihr enthaltene Blickstruktur (der Blick des Betrachters quasi durch das technische Auge der Kamera)."

Auch Wulff (1999) macht sehr deutlich, dass der Begriff der Kamera in der Filmanalyse im Grunde genommen ein Konstrukt des Zuschauers ist, der „Kamerawissen" besitzt. Diese Konzeptionalisierung als *Konstrukt* ist wichtig festzuhalten. Es geht bei der Bildbeschreibung in der Filmanalyse nicht darum, die konkrete Kamera- und Illusionierungsarbeit zu rekonstruieren, sondern das Filmbild zu beschreiben, wie es uns als ZuschauerInnen erscheint – und dabei ist die Kamera beim Betrachter schon mitgedacht. „Der Kamerablick ist", so (Hickethier 2007: 53), „dem kinematografischen Bild eingeschrieben, ohne dass die Kamera selbst im Bild anwesend ist."

In der Konsequenz dieser Sichtweise wird, um ein Filmbild mit den wahrgenommenen Kameraeinstellungen zu beschreiben, gewissermaßen das Setting rekonstruiert, das auf diese Weise der Diegese ähnelt – denn genau dies *ist* die mentale Rekonstruktion von Szene und Situation durch die Zuschauerin. Nur, dass in der Positionierung einer Kamera in einem solchen rekonstruierten Aufnahmesetting die *Struktur der Darstellung* (die Darstellungsform) mit reflektiert und abgebildet wird. Auf diese Weise werden Rekonstruktionen von Aufnahmesettings zu analytischen Darstellungsmitteln. Es handelt sich um Szenengrundrisse ‚ex post'.

Im Konzept der Kamera sind alle Faktoren der Darstellungsform gebündelt. Das Entscheidende ist, dass die Kamera mit ihren Einstellungen die Betrachterperspektive

[36] Vgl. den Abschnitt 4.3 zur Kamera in Kohlmann (2007: 126ff.).

einbringt, die Abbildungsfunktion (und die Abbildungsfunktion entspricht der Darstellungsform). Deshalb lassen sich Filmbilder unter Bezugnahme auf die Einstellungen der Kamera beschreiben. Die Kamera ist hierbei als ein Konstrukt zu sehen.

5.2.2.3 Bildraum und Architekturraum

Aus den im Filmbild präsentierten Informationen und unter Einberechnung der Vermittlungsstruktur entwickeln die BetrachterInnen die Diegese (als Ergebnis ihres Filmverständnisses). Die Informationen sind sowohl formaler Art (Struktur der Darstellung) als auch inhaltlicher Art (Schauplatz, Figuren, Handlung). So wird das Bild in einer doppelten Hinsicht gesehen. Einmal als Bildelemente in einem Darstellungsraum (Bildraum), einmal hinsichtlich der Figuren und Gegebenheiten in einem dargestellten Raum (Architekturraum), der selbst ein Bildelement ist.

Im zweidimensionalen Film gibt es eine durch einen Rahmen abgegrenzte Bildfläche, in welcher das Bild sichtbar wird. Die Position von Bildelementen kann mit Bezug auf diesen **Bildraum** (Gräf et al. 2011: 168) beschrieben werden – zum Beispiel als rechts, mittig oder links oben befindlich. Gleichzeitig kann das Bild räumlich wirken durch eine Illusion von Raumtiefe, die mithilfe von Räumlichkeitsindikatoren (Perspektive, Farbgebung, Staffelung, Verdeckung) entsteht. Dieser im Bild sichtbare Raum, der von der dargestellten Ansicht abhängt, wird auch als **Architekturraum** bezeichnet (ebd.: 169). Bildelemente können auch in Bezug auf ihre räumliche Anordnung im Architekturraum beschrieben werden (etwas ist z.B. weiter hinten oder rechts vorne mit Bezug auf eine Räumlichkeit, die im Bild präsentiert wird, z.B. ein Zimmer).

Beim 3-D-Kino ist bereits der Bildraum (virtuell) dreidimensional (und ist darin dem gebärdensprachlichen Bildraum ähnlich). Doch der dreidimensionale Bildraum ist nicht identisch mit dem Architekturraum. Die Bildelemente sind auch in der 3-D-Projektion in Bezug auf ihre Positionierung im Bildraum beschreibbar. Hierbei ist die Leinwandebene die Ebene, in bezug auf die dreidimensional projizierte Bildelemente als vorne/weiter vorne (in Richtung Zuschauerin) bzw. hinten/weiter hinten (von der Zuschauerin weg) wahrgenommen und beschrieben werden können.[37] 3-D-Projektionen schaffen eine virtuelle Räumlichkeit der bildlichen Darstellung; d.h. der dreidimensionale Bildraum ist dem Film als solchem nicht fremd.

Entfernungen und Abstände im Bildraum entsprechen nicht den Entfernungen des dargestellten Raums. Sie können nur im Bildkontext und im Zusammenhang mit dem dargestellten Architekturraum interpretiert werden.

[37] Vgl. Raschke (2013: 102f.).

Bei der Beschreibung der Filmbilder kann man auf den Architekturraum rekurrieren, um zu beschreiben, wie Gegenstände zueinander stehen und wer bzw. was sich wo befindet. Der Architekturraum ist immer auch ein gestalteter, zur Ansicht gegebener (bzw. gebrachter) Raum, d.h. er ist die Grundlage für die Rekonstruktion von Kameraeinstellungen (Distanz und Perspektive) und Kamerabewegungen. Kamerabewegungen führen häufig auch zu einer Veränderung des Ausschnitts von der Gesamtsituation. Architekturräume sind flüchtig und fragmentiert. Wir sehen eine Szene in mehreren Architekturräumen, die entweder ineinander übergehen (z.B. bei einer Kamerafahrt), einander überlappen (bei Schnitt und Perspektivwechsel) oder nicht zusammenhängende Raumteile der Szene zeigen.

Der zweite mögliche Bezugspunkt bei einer Filmbildbeschreibung ist die Komposition im Bildraum, und zwar in einer grafischen Hinsicht bezogen auf das Bild als Ganzes. Hier werden Bildelemente topologisch beschrieben, also ob sie sich oben, unten, rechts, links oder zentral im Bild befinden. Solche Bildraumpositionen sind wichtig für Kohärenz und Zusammenhang bei der Montage von Einstellungen (Bildfolgen). Der für seine Montagen berühmte Filmemacher Vorkapich (s. Kevles 1965: 6) beschreibt den irritierenden Effekt des so genannten Phi-Sprungs, der entsteht, wenn eine Bildfigur nach einem Schnitt am anderen Ende des Bildschirms auftaucht (selbst wenn es eine andere Szene ist) – es ist, als habe sie sich dorthin bewegt. Dies sei unbedingt zu vermeiden, indem die Figuren in ihrem Leinwandbereich verblieben, es sei denn, ihre Ortsveränderung würde gezeigt. Ähnlich beschreibt der Filmpraktiker Müller (2003: 181) die gebotene Einhaltung von Bildsektoren für Figuren, gewissermaßen ein Prinzip des Erhalts der Leinwandposition. Das heißt, wenn eine Person in einer Situation so eingeführt wird, dass sie sich auf der rechten Seite der Leinwand befindet, so bleibt sie auch nach Bildwechseln (zum Beispiel durch einen Schnitt auf andere Personen in der Szene) auf dieser Seite, auch bei leichter Varianz der Perspektive.

Ein zentraler Begriff bei der Beschreibung von Filmbildern und -sequenzen ist die so genannte **Handlungsachse** (oder auch: **Linie**).[38] Sie entsteht in der Figurenkonstellation im Architekturraum, ergo auf den Kamerastandpunkt bezogen, und hat Einfluss auf die Nutzung des Bildraums. Die Handlungsachse zeigt sich in der planvollen Bewegung oder Aufmerksamkeitsausrichtung einer Bildfigur.

[38] Eine vertiefende Einführung in den Begriff der Handlungsachse erfolgt im Kapitel 8 zur Kameraperspektive.

5.2.2.4 Kadrage

Die Auswahl von Elementen aus dem Schauplatz der Handlung ist die Kadrage oder auch **Kadrierung**. Diese Rahmengebung durch die Kamera bestimmt, welche Elemente des vorfilmischen Ensembles, bestehend aus den Akteuren, Gegenständen sowie der näheren oder weiteren Umgebung (Hintergrund), im Bild gezeigt werden oder im gewählten Ausschnitt nicht sichtbar sind, obwohl in der Szenerie vorhanden (und auch in der erzählten Welt als vorhanden impliziert). Die Kadrage bestimmt zugleich, ob Figuren ganz gezeigt werden oder angeschnitten sind, etwa wenn von einer Person eine Körperhälfte seitlich durch den Rahmen abgeschnitten ist. Kurz, die Einstellung und Positionierung der Kamera bestimmt, welche Elemente **on** (im Bild sichtbar) und welche **off** (im Bild nicht sichtbar) sind. Dabei ist diese Auswahl selbst eine räumliche. Bildbegrenzungen sind nicht nur im Rahmen einer zweidimensionalen Bildfläche nach rechts und links, sondern auch nach vorne und in die Bildtiefe hinein wirksam. Die Wahl des Kamerastandorts blendet alles das aus, was hinter der Kamera ist. Auch wenn auf dem Setting die vierte Wand eines Zimmers fehlt, um dort die Kamera zu platzieren, ist das eine Form von Kadrierung in die Raumtiefe; Wände im Hintergrund können wiederum alles ausschließen, was dahinter zu sehen wäre. Kohlmann (2007: 144) hebt allerdings hervor, dass die Kadrierung mit methodischem Ausschluss sogar einzelner Gegenstände, die zwar bei der Aufnahme vorhanden sind, aber nicht ins Bild eingehen sollen, erst mit den Möglichkeiten der computergenerierten Bildern machbar ist.

Die Kadrage legt schließlich auch den Rahmen für die räumlich-grafische Anordnung der Bildelemente im Bildraum fest, d.h. sie bestimmt deren topologische Position auf der Leinwand.

5.2.2.5 Diegese

Souriau (1997: 144) macht gleich zu Beginn seines Vortrags auf den grundlegenden Unterschied von *leinwandlicher Darstellung* (Leinwand als Raum, auf dem alles dargestellt wird) einerseits und dem gezeigten, dreidimensionalen Raum, „in dem sich die Geschichte abspielt“, andererseits aufmerksam. Letzterer ist „der diegetische Raum, der nur im Denken des Zuschauers rekonstruiert wird“ (ebd.). Es handelt sich mit diesen beiden Räumen um kategorial verschiedene Ordnungen. Diese Unterscheidung von Darstellung und Diegese findet man auch wieder in der vor allem in den Literaturwissenschaften gängigen Unterscheidung von *Discours* und *Histoire*.[39] Discours ist das Textgefüge oder, übertragen auf Film, das Gefüge der aneinandermontierten Bildsequenzen; Histoire ist die Geschichte in ihrem Ablauf, wie sie sich aus den Informationen der Filmbilder ableiten lässt. So definieren Gräf et al.:

[39] S. die Zusammenfassung in Lahn & Meister (2008: 214f.).

> Die *Diegese* bezeichnet den virtuellen Raum, der sich aus den einzelnen, im Discours gegebenen Textdaten und der Kombination und Interaktion der Informationskanäle über die verschiedenen Kohärenzmechanismen zusammensetzen lässt. Sie umfasst die dargestellte Welt in ihrer rekonstruierbaren Gesamtheit, d.h. ihre raumzeitliche Situierung, ihr Kausalsystem und die in ihr stattfindenden Geschehnisse. Zu ihr gehören die Figuren und der von ihnen auditiv und visuell zugängliche und wahrnehmbare Raum. (Gräf et al. 2011: 35)

Häufig sind diegetische Welten wirklichkeitsähnlich und in ihnen herrschen dieselben Grundgegebenheiten wie in der Lebenswelt. Das bedeutet, dass etwa bei Einschätzungen der Größe automatisch auf das Weltwissen zurückgegriffen wird, solange nicht andere Bilder gegen solche Vorannahmen sprechen (so etwa bei Darstellungen von Gullivers Reisen, der einmal unter die Riesen, einmal unter die Liliputaner gerät).

Die im Bild gezeigten Situationen können als Informationen über die Diegese gelten. Der Zusammenhang zwischen Aufnahmesituation (Filmkamera vor einem Setting) und Diegese ist dergestalt, dass alles das, was die Kamera aufnimmt und was in der Projektion gezeigt wird, Teil der diegetischen Welt ist; außerdem ist es Konsens, dass die diegetische Welt immer umfassender ist als das, was gezeigt wird. Diese Annahme wird durch wechselnde Ansichten auf dieselbe Szenerie immer wieder bestätigt: Wenn in einer Situation von drei Menschen an einem Esstisch in einem Bild nur zwei zu sehen sind, so bedeutet das nicht, dass die dritte Person nicht (mehr) da ist, sondern dass sie im Bildausschnitt momentan nicht zu sehen ist (möglicherweise ist sie noch zu hören). Das Verhältnis von Architekturraum und Diegese ist, dass ersterer nur zeigt, was on ist, dass aber zur Diegese die im Off, d.h. außerhalb des Bildrahmens befindlichen Elemente auch dazugehören. Außerdem ist der Architekturraum immer spezifiziert durch eine Perspektive und Form der Ansicht, wohingegen der diegetische Raum von der Darstellungsform abstrahiert ist.

In Zusammenstellungen von Filmbildern gibt es Zusammenhänge, welche die diegetische Welt rekonstruierbar machen. Ein solcher Zusammenhang ist das Wissen, dass die Kamera immer einen Ausschnitt aus einer Wirklichkeit präsentiert, links und rechts die Szene aber kohärent weitergeht, auch wenn man sie augenblicklich nicht sieht. Ein Schweifen der Kamera holt neue Gegenstände ins Bild, während andere ins Off gleiten – gleichwohl sind sie im Bewusstsein der Zuschauenden noch präsent. Das so genannte Continuity-System verschafft durch einen geordneten Wechsel von Kamerapositionen einen Überblick über Raum und Zeit (s. Beller 2002); im Wechsel von Überblickseinstellungen, in denen eine Szene im Ganzen überblickbar wird, und Naheinstellungen, in denen vor allem die Handelnden mit ihren Intentionen und Emotionen sichtbar werden, werden verschiedenartige Informationen geboten, welche

die Konstruktion der Diegese unterstützen. Neben bildlichen Darstellungen können auch Schrifttafeln, Schrifteinblendungen oder Informationen einer Stimme aus dem Off, die gar nicht Teil der diegetischen Welt ist, Hinweise für die Konstruktion der Diegese geben (z.B. die Einblendung „drei Monate später“).

Die mentale Ergänzung des Gezeigten spielt im Film eine große Rolle. Blick und Gestus von Charakteren lassen anwesende GesprächsparterInnen vermuten, auch wenn diese sich im Off befinden. Wenn eine Person nur vom Oberkörper aufwärts gezeigt wird in einer Naheinstellung, gehen wir trotzdem davon aus, dass sie auch einen Unterkörper und Beine besitzt. Das heißt, die von den Zuschauenden mitzukonstruierende Filmwelt umfasst immer mehr als jeweils auf den Bildern zu sehen ist; hier werden auch Informationen und Hypothesen hinzugefügt, die sich an den Folgebildern bewähren müssen.

Der Rückschluss auf die Szene, d.h. das Bewusstsein, eine Szene gesehen zu haben, schließt die Konstruktionskapazität der Zuschauerin mit ein. Durch die Diegese können zwei Architekturräume als überlappend oder zusammenhängend erschlossen werden. Nur in der Diegese besteht so etwas wie eine Gesamtsituation, eine komplette Szene, unabhängig von der Darstellungsform. Aus diesem Grund muss bei der Beschreibung von Filmbildern auf die Ebene der Diegese zurückgegriffen werden, um Zusammenhänge benennen zu können. Es gibt bestimmte Montageverfahren, die ‚gelesen‘ werden können, konventionalisierte Muster, die dem menschlichen Wahrnehmungsverhalten entgegenkommen. Bei einem Dialogschnitt, bei dem abwechselnd einer der beiden Dialogpartner im Bild ist, ist es allein die Konstruktion der Diegese, wenn beide Personen als nah beieinander und im selben Raum befindlich wahrgenommen werden. Überblickseinstellungen werden häufig zusätzlich gegeben, um diese Kohärenzannahme zu stützen, aber auch, um zusätzliche Information über die Situation im Bild sichtbar werden lassen zu können.

5.2.2.6 Szenengrundriss als analytisches Darstellungsmittel

Zur Veranschaulichung der Filmbildanalyse kann ein aus dem Bild rekonstruierter Szenengrundriss erstellt werden. Ursprünglich ein Teil des Planungsprozesses vor der Aufnahme, werden im Szenengrundriss in einer Draufsicht das Setting inklusive der Figurenpositionen zu unterschiedlichen Zeitpunkten im Handlungsablaufplan, die Bewegungen der Figuren und die entsprechenden Kamerastandpunkte und -bewegungen festgehalten (s. Raschke 2013). Abbildung 5-4a zeigt einen sehr einfachen Szenengrundriss mit zwei Kamerapositionen. Abbildung 5-4b rechts daneben illustriert die aus der jeweiligen Kameraposition resultierenden Filmbilder; Abbildung 5-4c deutet die gebärdensprachlichen Entsprechungen an.

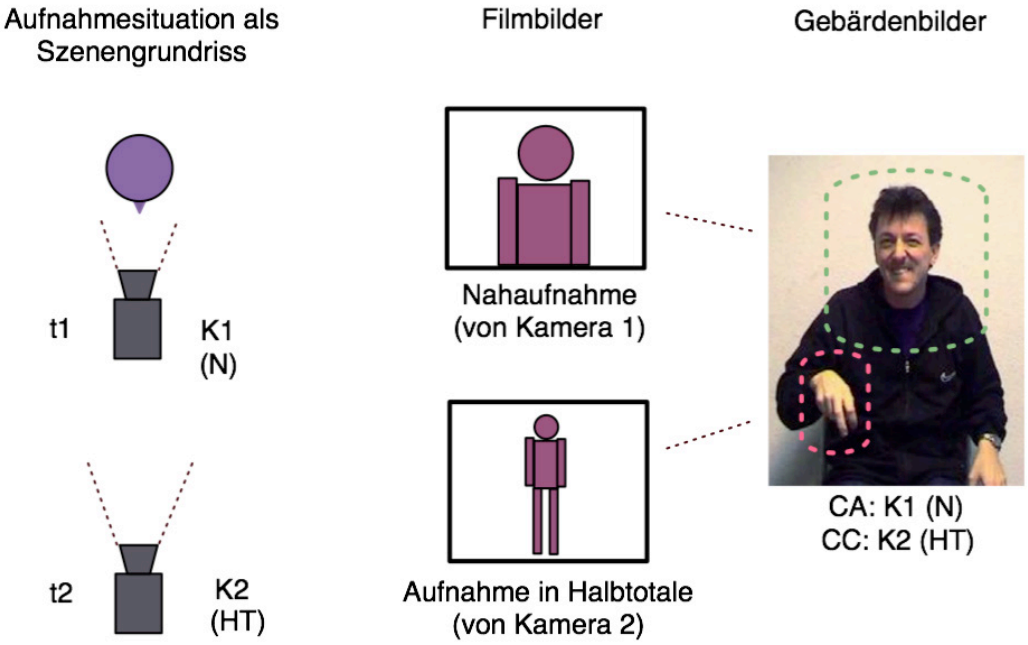


Abb. 5-4a **Abb. 5-4b** **Abb. 5-4c**

Handlungsachsen und Figurenbewegungen sowie Kamerabewegungen während der Aufnahme werden mit Pfeilen veranschaulicht (nicht in dieser Abbildung); die gestrichelten Linien vor dem Kameraobjektiv deuten das Blickfeld der Kamera an, welches unmittelbar Auswirkungen auf den Bildraum hat. Das Kamerasymbol wird zum Zweck der Veranschaulichung von Einstellungsgrößen sehr schematisch näher an die Figuren oder weiter weg gerückt. Die Einstellungsgröße wird abgekürzt hinzunotiert (hier: N für Nahaufnahme, HT für Halbtotale). K1 und K2 stehen für zwei verschiedene Kamerapositionen, t1 und t2 für zwei verschiedene Aufnahmezeitpunkte.[40]

[40] Die in dieser Arbeit angefertigten Szenengrundrisse lehnen sich an Raschke (2013) an, sind jedoch reduziert und auf die Analyse von Bewegtbildern zugeschnitten. Die Angabe der Zeitpunkte sowie die Andeutung des Blickfelds wird, wenn nicht benötigt, zur Vereinfachung der Darstellung weggelassen.

5.2.3 Übertragung auf den gebärdensprachlichen Diskurs

Im Folgenden werden die eingeführten Begriffe anhand eines gebärdensprachlichen Beispiels veranschaulicht und diskutiert. Dabei geht es zuerst um die Frage, was genau man im gebärdensprachlichen Bild sieht, und wie daraus die Diegese konstruiert werden kann.

Bei dem ausgewählten Beispiel handelt es sich um einen kleinen Ausschnitt aus einer Bedeutungserklärung des Konzepts „Uhr“ (BE_Uhr). Dieser wird zunächst linguistisch beschrieben.

Kontext: Nachdem die Informantin in Äußerung BE_Uhr 03 einen Schauplatz, den Bahnhof, bezeichnet und mit einer Indexgebärde nach vorne links oben auf einen Ort innerhalb dieses Schauplatzes verwiesen hat, inszeniert sie mit zwei CD- und einer CA-Konstruktion einen kurzen Dialog, jedoch ohne die Akteure zu benennen oder in irgendeiner Form zu spezifizieren. Eine (beliebige) Person will wissen, wie spät es ist (BE_Uhr 04 Teil 1), und eine andere bedeutet ihr, das sei einfach und sieht nach links oben. Dort befindet sich eine Uhr (BE_Uhr 04 Teil 2) mit tickendem Zeiger (BE_Uhr 05, Anfang).

BE_Uhr

04 Teil 2			05 Anfang
(ohne Abb.)			
EINFACH	SCHAUEN-links-oben	CC_c-runde scheibe (uhr) CC_c-runde scheibe (uhr)	CC_G-zeiger (CC_c-scheibe)
CD	parCA lex	CC 1	CC 2
	Bild 1 (0:07.720)	Bild 2 (0:08.240)	Bild 3 (0:08.760)

Inhalt: [jemand antwortet] ‚das ist einfach‘ und schaut nach links oben, da ist eine runde Scheibe [Uhr] mit tickendem Zeiger.

Abb. 5-5

Im Folgenden stehen die zwei bzw. drei Konstruktionen, die jeweils mit einem Standbild aus der Sprachaufnahme versehen sind, im Zentrum. Bild 1 zeigt eine mit einem Lexem parallelisierte CA, d.h. die Handlung des Schauens wird sowohl benannt als

auch vorgeführt. Am Ende dieser Diskurseinheit blickt die Gebärdende zum Adressaten, noch bevor sie das Lexem SCHAUEN auflöst, d.h. die CA wird beendet, bevor die Klassifikatorkonstruktion zeigt, was in besagter Blickrichtung zu sehen ist: eine runde Scheibe (Bild 2), die sich spätestens als ein sich vorwärtsbewegender Zeiger sichtbar wird (Bild 3), als Uhr entpuppt. Allerdings kann man sagen, dass bereits die runde Scheibe als Uhr identifiziert werden kann, weil Uhr das Thema der ganzen Bedeutungserklärung ist und ein situativer Kontext aufgemacht wurde, in dem eine Uhr hochgradig erwartbar ist (jemand fragt nach der Uhrzeit; jemand antwortet mit einer entsprechenden Handlung).

Eine Adressatin sieht bei der Klassifikatorkonstruktion CC: c-*runde scheibe(uhr)* (Bild 2 und Bild 3) zwei zueinander gestellte Hände mit c-Handform;[41] sie weiß, dass damit ein eher flacher, scheibenförmiger, runder Gegenstand visualisiert werden kann; ein Teil des Randes ist in den Händen (Zeigefinger und Daumen) sichtbar, ein Teil der Form wird durch Gestaltschließung ergänzt, denn die Finger berühren sich nicht. Durch das Diskurswissen (aus dem vorangegangenen Kontext) weiß die Adressatin, dass es sich um eine Bahnhofsuhr handelt; Situationswissen und Erfahrungs- bzw. Weltwissen lassen an eine größere, hoch an einer Fassade oder einem Turm aufgehängte Uhr denken; auch die auf Bahnsteigen angebrachten Uhren sind in der Regel weithin sichtbar in einiger Höhe angebracht. Auch deutet das Blickverhalten der vorangegangenen CA (Bild 1) darauf hin, dass der erblickte Gegenstand sich in einer größeren Entfernung befindet. Wo nun genau die Uhr hängt, steht oder angebracht ist, ist eine mentale Ergänzung des Gebärdenbildes, die für jede Rezipientin unterschiedlich ausfallen kann. Ihre Lokalisierung und Ausrichtung wird vom deiktischen Zentrum der Gebärdenden aus erschlossen.

Im Folgenden geht es darum, wie eine solche Sequenz aus Gebärdenbildern filmisch beschrieben würde (ohne dabei einzelne Darstellungsparameter wie Kameraeinstellungen zu vertiefen). Dabei werden Analogien bzw. Übertragungen der Konzepte Rahmung (Kadrage) und damit verbunden On und Off thematisiert.

[41] Für diese Handform gibt es im englischsprachigen Gebrauch auch die Bezeichnung „baby-C“ – ich greife dies auf durch eine Kleinschreibung des Buchstaben c. Die C-Hand demgegenüber ist eine gerundete Flachhand mit Daumen in Opposition und wird auch als „Becher-Hand“ bezeichnet.

5.2.3.1 Filmische Perspektive auf Gebärden: Architekturraum und Bildraum

Die Bildsequenz gestaltet sich als eine Szene in Bahnhofsnähe, in der zuerst eine Person, die nach links in die Höhe schaut, zu sehen ist (Bild 1), dann eine erhöht angebrachte, weithin sichtbare Wanduhr mit tickendem Zeiger (Bild 2 und 3).

Wie hoch die Uhr angebracht ist, lässt sich der CC nicht entnehmen. Wäre dies ein isoliertes Bild, könnte es sich genau so gut um eine Küchenuhr an der Wand in armweitem Abstand einer CA-Figur handeln; dass dies hier nicht der Fall ist, ergibt sich vor allem aus dem Kontext. Aber auch die Entscheidung, die Uhr nicht parallel mit einer CA zu präsentieren, erhöht den Eindruck einer größeren Entfernung. Der in Bild 1 gezeigte Architekturraum ist nicht identisch mit dem in Bild 2 gezeigten, vielmehr hat die Kamera in der konstruierten Aufnahmesituation ihren Standort gewechselt.

Dies wird im Szenengrundriss in Abbildung 5-6 veranschaulicht. Als Handlungsachse ist die Linie eingezeichnet, die sich durch den Blick der Figur auf die Bahnhofsuhr ergibt – hier visualisiert als an einem Turm angebracht.

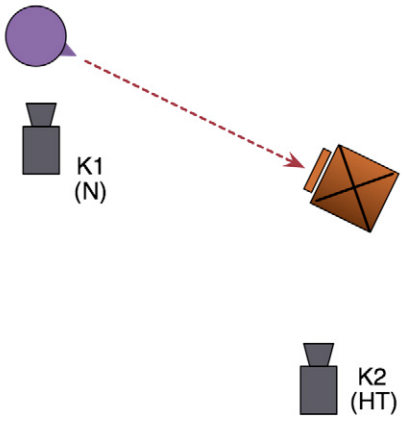


Abb. 5-6 Szenengrundriss von Person X (links) und Bahnhofsuhr (rechts)

Die Kamera nimmt an der Position K1 die Person in einer Nahaufnahme (N) auf, sodann in Position K2 die Uhr in einer Halbtotalen (HT).[42] Im Szenengrundriss nicht dargestellt ist die Höhenveränderung der Kamera. Das von K1 stammende Bild ist die CA im Bild 1 oben, das von K2 die CC in Bild 2 und 3 (alle in Abb. 5-5).

Bezogen auf den dargestellten Architekturraum ist im ersten Bild eine Person schräg von vorn zu sehen, die – aus ihrer Perspektive – nach links oben in eine relativ große Distanz schaut. Die Blickrichtung kennzeichnet die Handlungsachse. In Bild 2 und 3 ist eine Wanduhr schräg von hinten zu sehen, deren Rückseite transparent ist und den Blick auf einen sich bewegenden Zeiger frei gibt. Die Wand ist off. Die Ausrichtung der Uhr

[42] Die Einstellungsgrößen in Bezug auf die gebärdensprachliche Verwendung werden in Kapitel 6 eingeführt und begründet.

erzeugt eine Linie, die mit der Handlungsachse von Bild 1 identisch ist, nur dass sie in die entgegengesetzte Richtung weist. Der Blick des Adressaten auf die Situation trifft in beiden Bildern jeweils schräg auf die Handlungsachse.

Die Wand als solche ist nur präsupponiert, es kann auch ein Sockel sein, auf dem die Uhr aufsitzt, oder sie kann aufgehängt sein. Das heißt, im gebärdensprachlichen Bild ist der Typ Uhr nicht spezifiziert; ob Wand, Sockel oder Aufhängung, die Art der Befestigung ist unsichtbar oder im Off.

Bezogen auf den Bildraum (Topologie) sind die Bilder wie folgt zu sehen: In Bild 1 blickt eine Person auf einen Punkt im Off vorne rechts oben. Die Wanduhr in Bild 2 und Bild 3 befindet sich auf der rechten Bildseite oben.

Im Übergang von Bild 1 zu Bild 2 ist zu erkennen, dass die |Uhr| genau am Endpunkt der durch die Gebärde SCHAUEN gebildeten Linie platziert ist, und zwar im rechten oberen Bildraumbereich. Auf diese Weise ist eine grafische Kohärenz zwischen den beiden Bildern hergestellt. In Bezug auf diese Konstruktion lässt sich auch im Nachhinein sagen, dass die Figur in Bild 1 sich tendenziell auf der linken Seite des Bildraums befindet; eine leichte Oberkörperverlagerung nach links ist erkennbar. Die Uhr befindet sich so im Bildraum, dass der Blick der Person im Bild zuvor durch ihren Ort durchgeht. Im Film wird eine solche Relation zweier Bilder, von denen das erste einen Blick, das zweite das erblickte Objekt zeigt, als Eyeline-Match bezeichnet.[43]

Man beachte den Unterschied der Beschreibung der Blickrichtung der Person, je nachdem, ob der Architekturraum bzw. einfach die zu sehende Szene oder aber der Bildraum beschrieben wird. Im Architekturraum ist der Bezugspunkt für Richtungs- und Ortsangaben frei wählbar, wenn es darum geht, die räumlichen Relationen der Figuren und Gegenstände untereinander festzuhalten. So wird die Blickrichtung am besten ausgehend von der dargestellten Person selbst beschrieben (dies entspricht der Vorgehensweise in der linguistischen Beschreibung). Auf der anderen Seite wird der Architekturraum so beschrieben, wie er sich dem Blick der (konstruierten) Kamera darstellt bzw. im Bild dem Betrachter. Es wird angegeben, von welcher Seite man die Person sieht und von welcher Seite die Uhr. Bei der Frage, in welchen Bildraumbereichen sich Figuren und Gegenstände befinden, ist wiederum die Sichtweise des Betrachters (bzw. der konstruierten Kamera) auf das Bild ausschlaggebend.

[43] S. z.B. Branigan (1984).

5.2.3.2 Gebärdensprachliche Kadrage

Die Kadrage zeigt sich in zwei Aspekten: der Auswahl dessen, *was* gezeigt wird, und *wo* im Bildraum es gezeigt wird (Topologie). Für den grafischen Ort im Bildraum steht der Körper des Signers mit seinen Körperachsen als Orientierungsmarke zur Verfügung. Für die Auswahl, d.h. was on ist, scheint eine Äquivalentsetzung schwieriger zu sein. Wenn es das Kriterium der Sichtbarkeit ist, so gibt es im gebärdensprachlichen Diskurs mehr Off-Bereiche als im Film üblich: dann kann von einer Tischplatte das rechte und das linke Ende on, der dazwischenliegende Teil hingegen ausgespart, off, sein. Filmisch mag eine solche Darstellung eines Tisches unüblich sein, aber es ist realisierbar, und sei es durch Überbelichtung betreffender Partien. Mit digitaler Technik lassen sich beliebig lokalisierte Gegenstände unsichtbar machen. Auch die (partielle) Verdeckung einer Figur durch eine andere wäre eine Form, diese Figur ‚anzuschneiden' und Teile von ihr als off erscheinen zu lassen. Wenn der wesentliche Gedanke von on und off die Informationsvergabe ist (vgl. Lohmeyer 1996), dann ist es für eine Äquivalentsetzung oder Definition der Begriffe egal, *wie* Sichtbarkeit und Nichtsichtbarkeit zustande kommen. Ob Verdeckung oder Positionierung (partiell) außerhalb des Rahmens, vom Informationsstellenwert her handelt es sich um strategische Varianten. In diesem Sinne können *on* und *off* als gleichbedeutend mit *sichtbar* und *nicht sichtbar* betrachtet werden.

Andererseits ist es ein kognitiver und konzeptueller Unterschied, ob es Lücken im Bild gibt bzw. im Raum zwischen zwei Bildelementen etwas ausgespart, also nicht sichtbar ist, oder ob ein Raum zusammenhängend abgebildet wird, zu dem ein Außen an seinen sechs Seiten (eines Raumwürfels) als Off und damit nicht sichtbar gedacht wird. Wenn eine CA-Figur in die Ferne blickt, ist der angeblickte Gegenstand im Off auf die gleiche Weise, wie er auch in einer filmischen Realisierung im Off wäre. Fehlt hingegen die Visulisierung des mittleren Teils einer Brücke, oder stehen Figuren scheinbar in der Luft, obwohl zuvor vermittelt wurde, dass sie auf einer Scheibe stehen, dann ist hier die Bezeichnung off für die nicht (mehr) sichtbaren Teile eher unbefriedigend.

In dieser Überlegung zeichnet sich eine Problematik ab, die bei der Anwendung von Filmbegriffen auf gebärdensprachliche Bilder häufiger auftritt: Begriffe lassen sich mit guten Gründen auf gebärdensprachliche Bilder anwenden, aber die *Vorstellung*, die sich mit diesem Begriff dann verbindet, verändert sich gegenüber der in den Filmwissenschaften gewohnten.

Eine wichtige Voraussetzung ist nun in Bezug auf das gebärdensprachliche Bild noch zu klären. Bei der Filmbeschreibung, so wurde deutlich, wird das Bild vom Standpunkt des Adressaten aus beschrieben, der die Perspektive der Kamera übernimmt. Aufgrund der Analogie der Betrachtungssituation zwischen Film und gebärdensprachlichem Diskurs wird dieses Vorgehen in dieser Arbeit auf die Beschreibung gebärdensprachlicher Bilder übertragen. Für Formen von Constructed Action gibt es bei der szenischen Beschreibung die Möglichkeit, die Perspektive der Figur zu übernehmen – wie auch im Film. Geht es aber darum, die Darstellung räumlicher Beziehungen zwischen verschiedenen Filmbildern zu analysieren, so verändert sich der Beschreibungsrahmen dahingehend, dass die Kameraperspektive ausschlaggebend ist. Sie zeigt sich einmal in der räumlichen Illusion des Architekturraums, einmal in den räumlichen Gegebenheiten des Bildraums. Jeder gebärdete Artikulator kann nun innerhalb dieses Bildraums verortet werden. Anders als in der linguistischen Beschreibung üblich, ist nun aber nicht das deiktische Zentrum des Gebärdenden Ausgangspunkt, sondern der Standpunkt der Bildbetrachterin, also der Adressatin. Orientierung gebender Bezugspunkt bleibt in beiden Fällen der Körper des Gebärdenden.

In dem Beispiel der Uhr (Abb. 5-5) führte die Übernahme einer filmischen Betrachterperspektive zu merkwürdig anmutenden Beschreibungen: Der Adressat sieht die Uhr schräg von hinten, denn der Zeiger geht gewissermaßen falsch herum. Das heißt, der Adressat blickt durch die transparente Rückwand der Uhr und sieht den Zeiger sich bewegen. Aber sieht er auch in seiner mentalen Konstruktion die Uhr ‚von hinten'? Da GebärdensprachnutzerInnen es gewohnt sind, sich beim Verständnis von Gebärden in die Position der Gebärdenden zu versetzen und ihre Perspektive zu übernehmen, kann man sich ziemlich sicher sein, dass die Uhr nicht *wie von hinten* wahrgenommen wird, so wie auch ein einen imaginären Berg hochfahrendes Flachhand-|Auto| nicht *wie von unten* gesehen wird. Anders gewendet: Klassifikatorkonstruktionen scheinen eine zweite Betrachterposition zu haben, nämlich die des Gebärdenden selbst – dies könnte möglicherweise sogar die primäre Position sein, auf die hin CC ausgerichtet sind.

Hier soll also abschließend die Frage erörtert werden, ob die Voraussetzung der Ausgangsanalogie, d.h. die Grundkonstellation von Bild und Betrachter, als solche für die Gebärdensprachanalyse überhaupt statthaft ist. Mit anderen Worten: In welche Richtung zeigen die Bilder, die Gebärdende in ihren Äußerungen zeigen? In welche Richtung zeigt die ‚Leinwand' mit den gebärdensprachlichen Bildern?

5.2.4 Ausrichtung der Leinwand bei Filmbild und Gebärdenbild

In der Filmanalyse wird die Projektionsfläche bzw. Leinwand im Grunde nicht eigens berücksichtigt, da sie dem Bild nichts hinzufügt oder wegnimmt, und das Bild selbst das Beschreibungsobjekt darstellt.[44] Auch ist die Leinwand in Bezug auf die Zuschauerposition in der Regel fixiert und bewegt sich nicht. Die Leinwand zeigt die projizierten Bilder dem vor ihr platzierten Publikum. Die Idealposition ist im mittleren Saalbereich frontal zur Leinwand. Im gebärdensprachlichen Diskurs ist die Sachlage etwas komplizierter. Wir gehen auch hier von einer Idealposition vis-à-vis der gebärdenden Person aus, auf Augenhöhe in Zweier-Gesprächsabstand.

Während es sich bei CA-Präsentationen von selbst versteht, dass diese auf den Adressaten hin ausgerichtet sind – die Gebärdende kann sich in diesem Fall auch gar nicht selbst sehen, verhält es sich bei den Klassifikatorkonstruktionen typischerweise anders. Hier gibt es zwei konkurrierende Positionen für den ‚Zuschauersitz', eingenommen vom Adressaten auf der einen, von der Gebärdenden selbst auf der anderen Seite.

Mit der Frage nach dem Standpunkt des Zuschauers (d.h. nach der Ausrichtung der Leinwand) wird das oben in Abbildung 5-5 angeführte Beispiel aus der Bedeutungserklärung BE_Uhr einer erneuten Betrachtung unterzogen. Die Standbilder werden hier nochmals angeführt als Abbildung 5-7. Sie sind untereinandergestellt, weil so die Bezüge im Bildraum deutlicher werden.

Die Gebärdende präsentiert die Uhr mittels zweier Substitutoren (Abb. 5-7, unteres Bild). Dann wechselt ihre rechte Hand die Handform (G-Hand) und zeigt das uhrentypische Vorrücken der Zeiger (hier nicht reproduziert; s.o. Abb. 5-5, Bild 3). Aus Sicht des Adressaten geht diese |Uhr| eindeutig falsch herum, gegen den Uhrzeigersinn. Also würde man in diesem Abschnitt eher sagen, das Bild, auf dem die Uhr zu sehen ist, zeigt in die Richtung der Gebärdenden, ist auf sie hin ausgerichtet, denn von ihrer Warte aus geht die Uhr richtig herum. Eine Konsequenz aus dieser Beobachtung wäre es, die Ausgangskonstellation von Bild und Betrachter dahingehend zu modifizieren, dass eine zweite Zuschauerposition vis à vis dem filmanalogen Betrachter eingerichtet wird. Diese zweite Position wäre allerdings bei CA-Bildern nicht besetzt.

[44] Welche Rolle Kleinformate von Wiedergabegeräten für die Filmdistribution spielen und wie sich dadurch bereits die Filmproduktion verändert hat, ist ein großes Thema in den Filmwissenschaften – so gesehen, ist die Größe und Form der Projektionsfläche durchaus entscheidend für die Filmästhetik und damit auch die Filmanalyse. Das führt bis hin zu verschiedenen Fassungen mit unterschiedlichen Aussagen (s. Bordwell & Thompson 2010: 43ff., insbesondere 46f.). Auch in der gebärdensprachlichen Äußerungsproduktion gibt es Unterschiede je nach Ort und Gegebenheiten (Bühnenauftritt vs. Zweier-Gespräch; Anpassung an mediale Gegebenheiten bei Internet-Chat oder Videoaufnahme etc.). Doch dieser Einflussbereich ist nicht Thema dieser Arbeit und soll hier nicht vertieft werden. Die Bildbeschreibungsparameter der Kameraeinstellungen und Montagefiguren werden dadurch nicht berührt.

Gebärdliche Ausgangssequenz
BE_Uhr 04 (Ausschnitt)

parCA mit Lexem
SCHAUEN li-oben

CC c-runde
scheibe (uhr)

Abb. 5-7

Im Folgenden wird nun aufgezeigt, warum es für eine Anwendung von Filmbegriffen nicht sinnvoll ist, von zwei Richtungen der Leinwand, d.h. von zwei Seiten der Betrachtung auszugehen. Das würde bedeuten, dass die einzelnen Gebärdenbilder jeweils von der Seite aus zu sehen und mit Filmbegriffen zu beschreiben sind, zu der das jeweilige Bild hin ausgerichtet ist.

Die Schwierigkeiten werden deutlich, wenn man über die Beschreibung von einzelnen bzw. isolierten Gebärdenbildern hinausgeht und sich Folgen (oder simultanes Auftreten) insbesondere von CA und CC anschaut, so wie in diesem Beispiel. Die Gebärdende inszeniert eine Situation, in der |jemand| auf eine Bahnhofsuhr schaut. Dieses Schauen ist eine mit einem Lexem parallelisierte CA, und als ein CA-Bild ist es zum Adressaten gerichtet und folglich aus der Perspektive des Adressaten zu sehen.

> **Bild 1**: Das erste Gebärdenbild in Abbildung 5-7 zeigt eine Nahaufnahme einer *Person*, *die in den rechten oberen Raumbereich blickt.*

Das nächste Gebärdenbild ist gleich im Anschluss daran die CC mit der Uhrendarstellung (Abb. 5-7, unteres Bild), welches nach obiger Voraussetzung von der Seite der Gebärdenden aus gesehen und beschrieben werden muss:

> **Bild 2**: Das zweite Gebärdenbild in Abbildung 5-7 zeigt *eine Uhr* in einer Halbtotalen, *die sich links oben befindet*.

Diese beiden Beschreibungen von Bild 1 und Bild 2 wirken widersprüchlich – im Gegensatz zu einer Beschreibung, die gleichbleibend von der Adressatenposition ausgeht. Das wird im Folgenden durch die Abbildungen 5-8a und 8b illustriert.

Abbildung **5-8a** veranschaulicht in einer Umsetzung in quasi-realistische Bilder, wie die Folge dieser beiden einmal vom Betrachter, einmal von der Gebärdenden gesehenen Bilder aussieht. Zuerst die Person, so wie sie aus der Position des Adressaten gesehen wird, dann die Uhr, so wie sie von der Position der Gebärdenden gesehen wird. Die Unstimmigkeit der Richtungen, die in der Bildbeschreibung zum Ausdruck kommt, ist auch in der Bildfolge zu erkennen. Eine Person blickt nach rechts, aber was sie sieht, befindet sich scheinbar links. Die räumliche und handlungslogische Kohärenz ist empfindlich gestört. Die Uhr ist nun zwar von vorne zu sehen, aber sie hat die Seite des Bildraums gewechselt. Im Film entstehen solche Bilder, wenn die Kamera die Handlungsachse kreuzt, d.h. eine Figur von der einen Seite der Handlungsachse, die andere Figur von der anderen Seite der Handlungsachse aus filmt (so genannter Achsensprung).

Bildfolgen gebärdlich
Uhr aus Perspektive des Gebärdenden

Abb. 5-8a

Bildfolgen gebärdlich
Uhr aus Adressatensicht

Abb. 5-8b

Abbildung **5-8b** zeigt zum Vergleich, wie die gebärdensprachliche Sequenz in Filmbildern aussähe, wenn die Bilder durchgängig von der Seite des Adressaten aus gesehen werden. Diese Folge lag meinen Beschreibungen bisher zugrunde.

Anders als die beiden Bildbeschreibungen bzw. die in Abbildung 5-8a illustrierte Bildfolge nahelegen, ist die gebärdensprachliche Darstellung in ihrer Räumlichkeit in Wirklichkeit höchst kohärent. Dies wird auch an der Bildfolge in Abbildung 5-8b sichtbar. Die Uhr ist genau dort präsentiert, wo die Ausrichtung des Lexems SCHAUEN endet, das Lexem dient im Bildraum auf der grafischen Ebene als Hinweispfeil. Diese in der Abfolge der gebärdensprachlichen Bilder liegende Kohärenz muss sich entsprechend auch in der Beschreibung niederschlagen und in den aus den gebärdensprachlichen Bildern generierbaren Bildfolgen erkennbar sein. Das ist dann der Fall, wenn die Bildfolge konsequent vom Betrachterstandpunkt des Adressaten beschrieben wird: Eine Person sieht nach rechts oben, und im anschließenden Bild befindet sich rechts oben eine Uhr. Allerdings wird diese Uhr dem Adressaten schräg von hinten gezeigt. Die Bahnhofswände und die Rückseite der Uhr sind *off,* d.h. nicht sichtbar. In Kinofilmen wäre eine solche Lösung ungewöhnlich, hier wird meistens eine Variante von Schuss-Gegenschuss bzw. einer subjektiven Einstellung auf die Uhr gewählt.

Die Abbildungen **5-9a** und **9b** skizzieren diese zwei gängigen filmischen Bildlösungen. Auf eine Andeutung von Hintergrundelementen (Straße, Häuser, Bahnhofshalle) wurde verzichtet. In der Bildfolge 5-9a (linke Spalte) ist eine Lösung gezeigt, in der die beiden Figuren (Person/Uhr) eine Bildraumseite zugewiesen bekommen, die ihrer räumlichen Beziehung entspricht (vom Standpunkt der Kamera aus steht die Person links von der Uhr). Aus diesem Grund lesen wir die Bildfolge so, dass der Blick der Person auf die Uhr trifft. Ein solcher Schnitt wird als „screen position edit“ bezeichnet (Thompson & Bowen 2009a: 90f.). Die zweite Variante in Abbildung 5-9b zeigt die Uhr vom Blickwinkel der Person aus, d.h. die Kamera stellt sich gewissermaßen an die Stelle der Person (subjektive Sicht). Im Vergleich zur gebärdensprachlichen Lösung (Abb. 5-8a und 8b) wird die Uhr nach der filmischen Konvention frontal gezeigt.[45]

[45] Eine vertiefende Auseinandersetzung mit filmischen Konventionen der Darstellung räumlicher Zusammenhänge (Continuity-Editing) im Vergleich mit entsprechenden gebärdensprachlichen Lösungen wäre eine lohnende Vertiefung, da sich hier viele Ähnlichkeiten, aber eben auch sehr spezifische Unterschiede zeigen (vgl. hierzu Müller 2013).

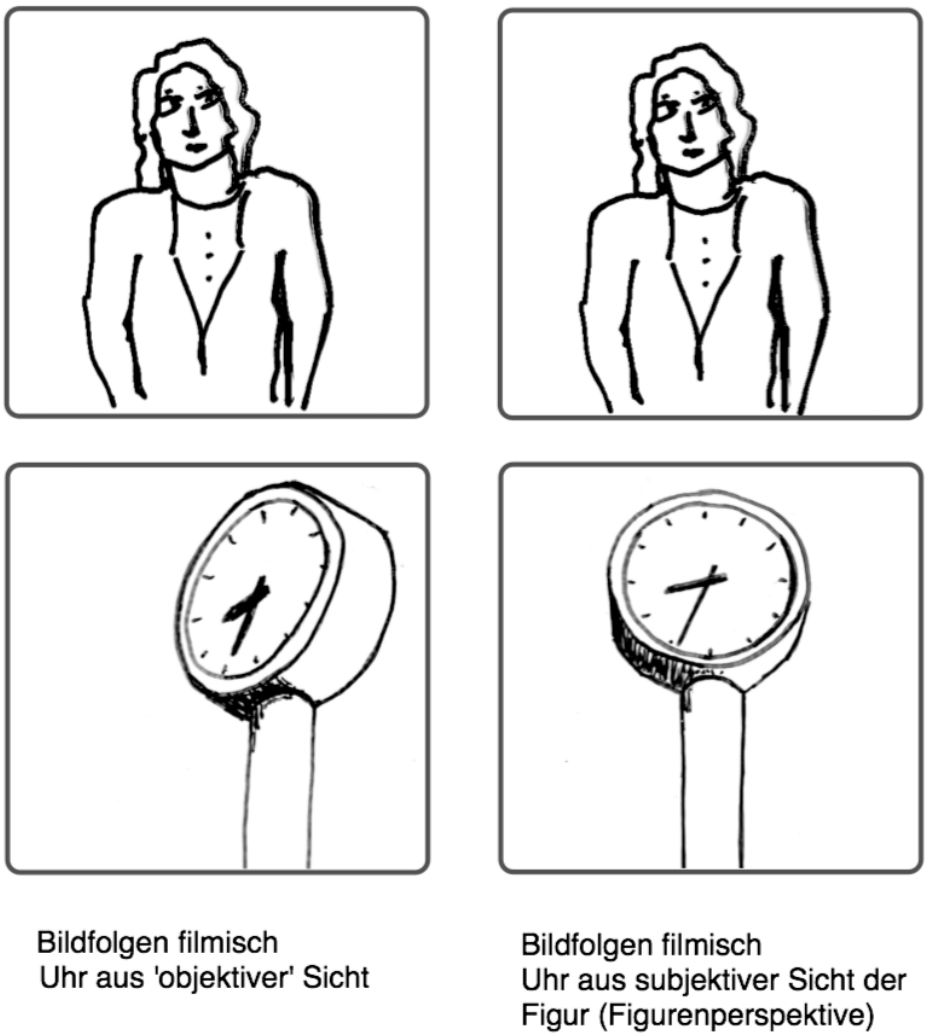


Abb. 5-9a **Abb. 5-9b**

Die beiden Darstellungen der gebärdensprachlichen Bildfolge (Abb. 5-8a und 8b) entsprechen beide nicht den filmischen Konventionen. Die rechte Darstellung (Abb. 5-8b) weist das Prinzip der Seitenkonstanz auf und befolgt das Prinzip des Screen-Position-Editing – aber die Uhr wird aus einer ungewöhnlichen Perspektive gezeigt. Die linke Darstellung (Abb. 5-8a) zeigt die Uhr zwar schräg von vorn, doch wird in dieser Darstellung das Prinzip verletzt, dass die Blicklinie der Figur im Bild das gesehene Objekt nach Maßgabe der Positionierung der Bildelemente im Bildraum trifft (Eyeline-Match).

Es führt insgesamt zu einer stimmigeren Beschreibung und auch Bildfolge, wenn die Leinwand des gebärdensprachlichen Bilds konsequent als zum Adressaten hin ausgerichtet festgelegt wird – auch wenn dann zum Teil verglichen mit Filmaufnahmen ‚ungewöhnliche' Bilder entstehen wie eine Uhr, halbtransparent und von hinten gesehen. So wird das zentrale Argument bestärkt, welches vor allem die Grundkonstellation der Zeigesituation berücksichtigt: Die Zeigeabsicht der gebärdenden Person ist ausschlaggebend für die Richtung der Leinwand und damit des Bilds. Nicht

sich selbst, sondern ihrer Ansprechpartnerin will die Gebärdende etwas bedeuten und zeigen. Dies ist die konstitutive Ausrichtung einer sprachlichen Äußerung.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass die ‚Leinwand' und damit das Gebärdenbild zur Adressatin hin ausgerichtet ist, nicht zuletzt, weil es die Absicht einer gebärdenden Person ist, ihrem Gegenüber etwas zu zeigen. Eine solche Festlegung in Analogie zur entsprechenden Konstellation in der Projektionssituation eines Films ermöglicht außerdem, Beschreibungen von Filmbildern und Gebärdenbildern direkt miteinander zu vergleichen und die Spezifik von Gebärdenbildern auf diesem Weg herausstellen zu können. Es geht bei dieser Festlegung ausdrücklich nicht um die psychologische und psycholinguistische Realität, sondern um die Frage, wie Filmbegriffe sinnvoll angesetzt werden können – in diesem basalen Fall der Leinwandausrichtung sogar angesetzt werden müssen. Auch wenn der Adressat sich in die Position der Gebärdenden versetzt, um Klassifikatorkonstruktionen adäquat aufzufassen, so benötigt er außerdem immer auch die Information, die ihm von seiner Warte aus zukommt, nämlich gebärdende Person *und* Klassifikatorkonstruktionen zusammengenommen. Nur aus dieser Information heraus können räumliche Situationen vom Adressaten rekonstruiert und die Informationen von CA und CC zusammen verwertet werden.

Die von mir vorgenommene Klarstellung ist unabdingbar, will man Filmbegriffe wie Perspektive und Kamerabewegung nachvollziehbar anwenden. Es ist in diesem Zusammenhang recht interessant festzustellen, dass Bauman (2003 und 2007) einer solchen Festlegung aus dem Weg gegangen ist. Zwischen den Zeilen – und vor allem zwischen den Bildern – wird die Problematik erkennbar. Schon die Begrifflichkeit von Leinwand (Screen), Rahmen (Frame) und eigentlichem Bild wird bei Bauman nicht klar.

In seiner Dissertation von 1998, die sich nicht explizit der Film-Poetik von Gebärdensprachen widmet, wohl aber Ähnlichkeiten zwischen Film und Gebärdensprachen feststellt und an zwei Stellen auch die Möglichkeit der Verwendung von Filmbegriffen zur Beschreibung thematisiert, zitiert Bauman (1998: 190f.) Rose, die bei einer Analyse eines ASL-Poesiestücks „the function of the ‚body as camera'" (Bauman 1998: 190) erkannt habe, da sie den Körper des Gebärdenden mit einer Kameralinse vergleiche, um hier den Aspekt der Auswahl der Darstellungsform hervorzuheben. Bauman widerspricht dem jedoch und würde mit Blick auf das Publikum eher von der Leinwand (Screen) sprechen:

> But for the audience, it would be more correct to see the performer's body, not as the lens, but as the screen on which the constant procession of images is projected […]. In this way, the body/text is a filmic palimpsest that continually produces visual images perpetually giving way to the next, and the next, inexorably locked into a succession of images. (Ebd.: 191)

In Baumans Arbeit von 2003 taucht der Begriff der Leinwand (Screen) nicht mehr auf. Er hat dem Frame, dem Bildrahmen, Platz gemacht, und die räumliche Umgebung des Signers wird mit einbezogen: „The signer's body and its immediate environment create the frame of the text" (2003: 38). Der Begriff Frame ist eher auf die Kamera und die durch sie vollzogene Wahl des Bildausschnitts bezogen als auf die Leinwand, wo das Bild in der Projektionssituation sichtbar wird.[46] Dennoch geht es hier um das Bild, das sichtbar ist. Bauman (2003) beschreibt den Anfang des Gedichts „The lone sturdy tree" von Valli kinematografisch, d.h. er analysiert das Gedicht nach Einstellungen, Einstellungsgröße und ggf. Kamerabewegung. Einige der Klassifikatorkonstruktionen sind bei Bauman (ebd.) als Illustrationen abgebildet. Nicht abgebildet ist die erste Einstellung, in der Valli im Sinne einer Quasi-CA den Fahrer von vorne darstellt – dies, „because the sign drive is highly mimetic" (ebd.: 39). Figur 1 (ebd.) zeigt eine Zeichnung der Klassifikatorkonstruktion „rolling landscape" (hügeliges Gelände); zwei Hände sind von der Seite aus Adressatenperspektive abgebildet. Das zweite Bild (Fig. 2, ebd.) zeigt eine Klassifikatorkonstruktion „distant object" und „hill". Diese Zeichnung von zwei Händen ist aus der Perspektive des Gebärdenden dargestellt. Baumans kinematografische Beschreibung besagt, die Kamera gebe nach einer 180°-Drehung weg vom Fahrer das hügelige Gelände aus Sicht des Fahrers wieder (Fig. 1), und, kurz vorm Ende, „the camera moves from facing forward to the signer's left, where it shows an object on a distant hill" (ebd.: 40; Fig. 2). Die nächste Einstellung zeige nun dieses entfernte Objekt aus größerer Nähe, es ist ein knorriger windschiefer Baum, dargestellt mit einer Modifikation des typischen Baumklassifikators. Dieser ist in Bauman (ebd.) in Figur 3 abgebildet. Darauf sichtbar sind die beiden Unterarme und Hände, diesmal aus Sicht des Adressaten.

Bauman erklärt nicht, wieso die Abbildungen Klassifikatorkonstruktionen mal aus Sicht des Gebärdenden, mal aus Sicht des Adressaten zeigen. Er schreibt an einer Stelle, die Kamera hätte sich um 180° gedreht. Offenbar hat aber auch die Seite der Leinwand-

[46] Bauman (2007) hält sich mit einer konstitutiven Bestimmung zurück. Er benutzt den Begriff Frame nur einmal bezogen auf die Kamera und Film (ebd.: 111), aber nicht in der Anwendung auf den gebärdensprachlichen Diskurs. Der Begriff Screen taucht ohne weitere Erläuterung in einer Beschreibung einer ASL-Performance („Times Squared") in einem Verwendungszusammenhang auf, der nun eher den Gebärdenraum als Analogon zum Screen suggeriert: „the earth is a tiny dot **in the corner of the sign-space**. Then the camera moves the dot **to the center of the screen**" (ebd.: 112; Herv. A.M.).

betrachtung bzw. der Projektor die Seite der Leinwand gewechselt, wenn, wie in diesem Beispiel, die Klassifikatorkonstruktionen für den Baum mal aus der Sicht des Gebärdenden, mal aus der Sicht des Adressaten (Fig. 2 vs. Fig. 3) abgebildet werden. Bauman geht nicht auf die Frage der Bildausrichtung ein. Aber gerade in dieser Nichtbehandlung wird ein Problem deutlich. Die Analogie Signer als Screen passt, solange reine Constructed Action beschrieben werden soll. Hier ist auch die Richtung des Bilds nicht fraglich - der Gebärdende kann sich selbst (als ganze Person) gar nicht sehen. Sobald jedoch Klassifikatorkonstruktionen beteiligt sind oder auch alleine das Gebärdenbild konstituieren, verändert sich die Sachlage. Baumans Zeichnungen sind ein Beleg dafür, dass sie offensichtlich nicht pauschal als von der Seite des Gebärdenden – oder von der Seite des Adressaten – zu betrachten gelten können. Diese Uneindeutigkeit bzw. vielleicht auch Abhängigkeit vom konkreten Verwendungszusammenhang ist ein weiterer Grund für mich, die Leinwand(-Ausrichtung) für Beschreibungszwecke zu fixieren und darauf aufbauend zu klären, wie sich die Darstellungsformen in DGS ‚zeigen'. Durch diese Festlegung kann die gebärdensprachliche Besonderheit gezeigter Bilder identifiziert und klar beschrieben werden.

6 Einstellungsgrößen

Ein großes Gewicht dieser Untersuchung liegt auf dem Begriff der Einstellungsgrößen, da sie den globalen Bildeindruck im Film im Wesentlichen bestimmen und, wie auch in Abschnitt 3.2.1 deutlich wurde, eine auf den ersten Blick festzustellende Analogie im Größenunterschied von CA-Konstruktionen gegenüber Klassifikatorkonstruktionen finden.

Im Abschnitt 6.1 wird der Begriff der Einstellungsgröße im Film ausführlich dargestellt sowohl was die Funktionalität und Definition dieser Darstellungskategorie angeht (Abschnitte 6.1.1 und 6.1.2) als auch die Bildwirkungen, die sich mit den einzelnen Einstellungsgrößen konkret verbinden lassen (Abschnitt 6.1.3).

Der Begriff der Einstellungsgröße eignet sich aufgrund seiner Komplexität bereits im filmischen Ausgangsbereich, das Vorgehen bei der Begriffsbestimmung und anschließenden Übertragung aufzuzeigen und daran generelle Probleme und Lösungsmöglichkeiten zu diskutieren (Abschnitt 6.2). Der Begriff von Einstellungsgrößen ist in der Filmtheorie keinesfalls einheitlich. Es können zwei grundsätzlich verschiedene Auffassungen ausgemacht werden, die aber erst bei der Übertragung auf Gebärdensprache zu unterschiedlichen Konsequenzen führen.

In Abschnitt 6.3 werden die Einstellungsgrößen unter Berücksichtigung des der Gebärdensprache eigenen Systems von Größenabstufungen im Einzelnen gebärdensprachlichen Darstellungsformen zugeordnet und anhand von Beispielen diskutiert, zunächst bezogen auf Personendarstellungen, welche den filmischen Einteilungen zugrunde liegen und eine Vergleichsbasis schaffen (Abschnitt 6.3.1). Abschnitt 6.3.2 reflektiert die gefundene Lösung für die Übertragung, in dem zum einen eine alternative Interpretation und Anwendung der Filmdefinition vorgeführt und die sich aus ihr ergebenden Konsequenzen kritisiert werden – was umgekehrt die Argumentation im Abschnitt 6.2 sowie die Übertragung in Abschnitt 6.3 stützt. Zum anderen werden die Ergebnisse insbesondere für die Personendarstellung in einem Vergleich zwischen filmischen und gebärdensprachlichen Charakteristika der verschiedenen Einstellungsgrößen zusammengefasst. Den Abschluss des Abschnitts bildet die Darstellung der Realisierung von Einstellungsgrößen auch in Bezug auf Gegenstände und Landschaftselemente (Abschnitt 6.3.3) sowie exemplarisch die Behandlung des Einsatzes von Größenunterschieden in zusammenhängenden Sequenzen (Abschnitt 6.3.4).

Abschnitt 6.4 dient der Vertiefung der bislang erzielten Ergebnisse. So werden dort komplexere Gebärdenbilder analysiert, um die gebärdensprachliche Charakteristik des Zusammenspiels unterschiedlicher Größenordnungen herauszuarbeiten. Dies betrifft

Fragen der simultanen Verbindung verschiedener Einstellungsgrößen, wie es sich in Doppelprojektionen oder ggf. Anordnungen von Figuren zeigt, welche die Bildtiefe ausnutzen (Abschnitte 6.4.1 und 6.4.2). In Abschnitt 6.4.3 wird untersucht, durch welche Mittel über Handform und Oberkörpereinsatz hinaus der Eindruck von Einstellungsgrößen entsteht. Abschnitt 6.4.4 widmet sich abschließend dem Phänomen einer funktionalen Einbindung von Größendiskrepanzen, die nicht als Doppelprojektionen analysiert werden sollten.

Abschnitt 6.5 fasst die Ergebnisse zusammen. Insgesamt kann die Möglichkeit einer sinnvollen Anwendung des Begriffs der Einstellungsgrößen auf die hochikonischen Strukturen im gebärdeten Diskurs aufgezeigt werden, weil sich basierend auf Unterschieden der Erscheinungsgröße insbesondere auch funktionale Äquivalenzen feststellen lassen.

6.1 Einstellungsgrößen im Film

Eine der wichtigsten Kategorien bei der Beschreibung und Analyse eines Films ist die Einstellungsgröße. Sie ist ein wesentlicher Faktor, um Information über die Handlung, den Schauplatz, Akteure und wichtige Gegenstände gezielt zu verteilen und die Aufmerksamkeit des Betrachters zu steuern.[1] Der Wechsel von verschiedenen Einstellungsgrößen sorgt in besonderem Maße für die filmtypische Dynamik, durch welchen der Zuschauer den Eindruck vermittelt bekommt, abwechselnd näher am Geschehen des Films, direkt bei den Personen und Dingen und wieder weiter entfernt zu sein (siehe Hickethier 2007: 58). Die Wahl der Einstellunggröße ist ein Bildgestaltungsmittel und damit auch ein Ausdrucksmittel.[2]

Für die Beschreibung und Erörterung der Filmbegriffe wurden filmwissenschaftliche Einführungen herangezogen, die sich der Filmanalyse und ihrer Vermittlung widmen (Bordwell & Thompson 2010, Bienk 2008,[3] Hickethier 2007, Lexikon der Filmbegriffe, Paech 1977; semiotisch orientiert: Gräf et al. 2011 und Schaudig 1997; von der Literaturwissenschaft herkommend: Lohmeier 1996). Außerdem wurden Einführungen und Handbücher für die filmische und mediengestalterische Praxis verwendet (Kamp 2008, Müller 2003, Raschke 2013, Thompson & Bowen 2009a und 2009b.) Ursprünglich stammen die Definitionen aus der Verständigung bei der Filmproduktion.

[1] Diese Charakterisierung kann man so oder ähnlich in fast allen Einführungen oder Handbüchern zur Filmanalyse oder -gestaltung finden.
[2] „Die technischen Möglichkeiten, die eine Kamera bietet, sind vom gestalterischen Standpunkt aus immer auch als Ausdrucksmittel zu verstehen.“ (Kamp 2008: 40)
[3] Bienk (2008) ist sogar eher als Vermittlung der Vermittlung einzustufen, da sie viele der einschlägigen Einführungen in die Filmanalyse zusammenfasst.

6.1.1 Funktion der Kategorie Einstellungsgröße

Die grundlegende Funktion der Einstellungsgröße ist die Informativität bzw. die Qualität der Informationsvergabe, was die von Lohmeier (1996) so bezeichnete referentielle Funktion einschließt. Letztere bezieht sich auf die Erkennbarkeit von Gegenständen und Figuren (Elemente der Mise-en-Scène) in unterschiedlichem Detailliertheitsgrad. Es geht um „das Zeigen eines jeweils größeren oder kleineren Ausschnittes der dargestellten Welt“ (Gräf et al. 2011: 116). Je nach Wahl der Einstellungsgröße werden andere Informationen mitgeteilt und andere Gegenstände und Figuren erkennbar. Je nachdem was man mitteilen möchte, empfiehlt sich eine bestimmte Einstellungsgröße. Paech (1977: 223) ordnet die verschiedenen Einstellungsgrößen funktional verschiedenen Handlungs- und Aussageebenen zu, die dadurch jeweils herausgestellt werden. Raschke (2013: 48ff.) bezieht die Einstellungsgrößen auf die Erfahrung von Distanzkategorien im menschlichen Kommunikations- und Raumverhalten (Proxemik). Analog zu den in der Psychologie und Kommunikationswissenschaften herausgefundenen Distanzkategorien lassen sich auch Einstellungsgrößen bewerten; so entspricht eine Detailaufnahme von Teilen des Gesichts einer nahen „intimen Distanz“ (ebd.: 53f.), und eine entsprechende Wirkung kann dadurch erzielt werden.

Während Lohmeier (1996) für die Einstellungsgrößen eine „Multifunktionalität“ darlegt, sind etwa Hickethier (2007) und Gräf et al. (2011) zurückhaltend in der Zuweisung weiterer „Bedeutungen“ über die Informativität hinaus. Nur im Zusammenhang des filmischen Kontexts im konkreten Film können weitere Bedeutungen konstruiert werden.

6.1.2 Technische und kognitive Aspekte der Definition von Einstellungsgröße

Der Begriff Einstellungsgröße bezieht sich auf die Erscheinungsgröße der ausgewählten Bildmotive (Figuren). Bezugsgröße ist dabei die menschliche Gestalt mit ihren Proportionen, d.h. die Kategorie der Einstellungsgröße „definiert sich an der Größe des abgebildeten Menschen im Verhältnis zur Bildgrenze“ (Hickethier 2007: 54). Je nach Einstellungsgröße ist eine Person ganz, als Element in einer größeren Umgebung oder aber nur zu einem Teil zu sehen, wenn etwa das Gesicht bildfüllend, also sehr groß gezeigt wird. Bei nicht menschlichen Bildmotiven ist die Einschätzung der Einstellungsgröße schwieriger – maßgeblich ist die Realgröße der gezeigten Objekte verglichen mit den menschlichen Proportionen. Schaudig (1997) gibt in seiner Beschreibung von acht Einstellungsgrößen Beispiele jeweils für eine menschliche Figur als auch für gegenständliche Figuren an. So ist in der Einstellungsgröße der

Großaufnahme der Kopf eines Menschen maximal bis zum Kragen oder einer Kopfbedeckung bildfüllend[4] zu sehen. Bei Gegenständen handelt es sich um eine Großaufnahme, wenn ein „kleiner bis mittelgroßer Gegenstand (Türschloss, Kanne, Rad eines Autos)“ bildfüllend zu sehen ist (ebd.: 171), d.h. Gegenstände, die ungefähr die Größe eines menschlichen Kopfes aufweisen.

Es gibt auch die Möglichkeit, das Bezugsobjekt als Variable in die Definition von Einstellungsgrößen mit einzubauen (z.B. Müller 2003). Die Einstellungsgröße wird dann nach der gezeigten Ansicht im Sinne einer Teil/Ganzes-Unterscheidung verstanden. Dadurch ändert sich der Anwendungsbereich der einzelnen Kategorien. Müller (ebd.: 149) spricht von einer „Totalen“ in Bezug auf die Abbildung eines Eichhörnchens. Mit der festgelegten Bezugsgröße Mensch läge hier hingegen die Einstellungsgröße „Großaufnahme“ vor.

In Bildern mit mehreren Figuren können durch Aufstellungen im Vorder-, Mittel- und Hintergrund mehrere Einstellungsgrößen gleichzeitig realisiert sein. In der Regel wird für ein solches Bild nur eine Einstellungsgröße angegeben, und zwar für die Figur oder Figurengruppe, welche sich im Fokus der Aufmerksamkeit befindet. In manchen Fällen ist das Bild unter Ausnutzung der Raumtiefe so komponiert, dass – in der so genannten *inneren Montage* – mehrere Fokuspunkte vorliegen in je eigenen Einstellungsgrößen.[5] In einer Filmanalyse wäre eine solche Kombination von Einstellungsgrößen zu benennen und in der Interpretation zu beachten.

Beim Betrachter entsprechen die verschiedenen Einstellungsgrößen einem Wahrnehmungseindruck von größerer Nähe oder Entfernung zum Dargestellten (s. Hickethier 2007). Technisch gesehen hängt die Erscheinungsgröße eines Bildmotivs relativ zum Bildrahmen ab vom Abstand der Kamera zum Objekt, von der Wahl des Objektivs und von der realen Größe des Objekts selbst (vgl. die alle Variablen anführende Definition von Schaudig 1997: 170).[6]

Es greift also für den Film zu kurz, die Einstellungsgröße als Angabe der „Entfernung zwischen Kamera und Objekt“ (Lohmeier 1996: 59)[7] zu erklären. Mit einem Tele-Objektiv kann ein menschliches Gesicht bildfüllend aufgenommen werden, obwohl die

[4] Der Zusatz „bildfüllend“ ist vor allem deshalb wichtig, weil eine Abbildung eines Kopfes etwa in einem Teilbereich der rechten unteren Ecke des Bildes nicht der Erscheinungsgröße „Groß“ entspricht, auch wenn eben nur das Gesicht einer Person zu sehen ist.

[5] Siehe zu diesem Punkt Lohmeier (1996: 63), die eine sehr berühmte Einstellung aus Welles’ „Citizen Kane“ (1941) zur Illustration heranzieht.

[6] „**Einstellungsgröße**: ein kameraseitig gewählter Bildausschnitt, wobei der Abbildungsmaßstab vom verwendeten Kameraobjektiv und dessen gewählter Brennweite sowie von der Entfernung der Kamera zum Motiv und der Relation zu dessen realer Größe abhängig ist.” (Schaudig 1997: 170)

[7] Ähnlich Gräf et al. (2011: 111): „Entscheidend im Falle der Einstellungsgrößen ist also die Variation der Distanz zwischen Kamera und Objekt“.

Kamera sich in großer Distanz befindet; ein Weitwinkel-Objektiv betont die Raumtiefe und kann auch aus großer Nähe eine Person in ihrer ganzen Größe aufnehmen. Nur so lange das gewählte Objektiv konstant bleibt, ist auch der Wahrnehmungseindruck von Nähe und Distanz zum Bildmotiv proportional zum Abstand der Kamera zum Objekt. Lohmeier (1996) und Gräf et al. (2011) machen diese implizite Voraussetzung (naheliegenderweise der ‚Normaloptik', welche dem menschlichen Seheindruck am natürlichsten erscheint, vgl. Kamp 2008: 50) allerdings nicht transparent. Davon abgesehen ist die Rede von einer Entsprechung von Kameradistanz und Einstellungsgröße eine Vereinfachung, die dem Vorstellungsvermögen entgegenkommt. Dies macht gerade die englischen Bezeichnungen für Einstellungsgrößen, die auf dieser Vorstellung beruhen, anschaulich und leicht handhabbar. Einstellungsgrößen werden hier eingeteilt in nahe Einstellungen (Close), mittlere (Medium) und ferne (Long).

Definitionen oder Begriffserklärungen, die sich auf die Bildgestaltung oder den Eindruck beim Betrachter beziehen, sind unabhängig vom Standort der Kamera und der gewählten Optik anwendbar. Solche Ansätze findet man bei Kamp (2008), Hickethier (2007), Paech (1977) und Bienk (2008).[8] Sehr deutlich ist die Formulierung im Lexikon der Filmbegriffe (Eintrag: Einstellungsgrößen): „Für die Definition ist die Abbildungsgröße entscheidend, nicht der Abstand der Kamera zum abgebildeten Objekt, das bei gleicher Distanz je nach Objektiv verschieden groß sein kann."[9] Auch Raschke (2013: 51) betont die Relevanz des Wahrnehmungseindrucks: „Die Einstellungsgröße hat erst einmal nichts mit dem eigentlichen Kamerastandpunkt zu tun, sondern gibt vielmehr den gefühlten Standpunkt und damit die gefühlte Distanz zu einer Bezugsperson wieder."

6.1.3 Einteilungen von Einstellungsgrößen

Viele Handbücher überspringen die Frage, wie der Begriff Einstellungsgröße allgemein zu verstehen ist, und führen statt dessen eine Auflistung und Beschreibung der verschiedenen Einstellungsgrößen an, die als eigentliche Begriffe in der Analyse und handwerklich in der Filmproduktion benutzt werden. Dieses Vorgehen findet man etwa bei Thompson und Bowen (2009a: 14-21), die mithilfe von Abbildungen eine

[8] Alle genannten AutorInnen beschreiben Einstellungsgrößen vom gezeigten oder zu sehenden Bild her; Hickethier (2007: 54) und Bienk (2008: 52) stellen ausdrücklich den Bezug zum Zuschauer her; Paech (1977: 216) schreibt vom „Eindruck der Entfernung" zwischen Kamera und Objekt im Sinne der „Größe des Ausschnitts, der von dem Gegenstand zu sehen ist"; Kamp (2008: 51) zeigt außerdem anschaulich den Zusammenhang von Objektivwahl und Kameradistanz mit Blick auf Einstellungsgrößen in seinem Kapitel „Bildperspektiven" auf.

[9] Anstelle von „Abbildungsgröße" spreche ich in dieser Arbeit von „Erscheinungsgröße", da diese Wortwahl neutraler in Bezug auf die konnotierte Bildproduktion ist.

Bandbreite von neun unterschiedlichen Einstellungsgrößen präsentieren. Die drei Bereiche Nah (Close), Fern (Long) und im Mittelfeld liegende (Medium) werden jeweils dreifach untergliedert.

Im Gebrauch sind Einteilungen von sieben bis neun Kategorien, aber auch feinere oder gröbere Einteilungen werden verwendet.[10] Je nachdem welche Literatur man heranzieht, sind die Einteilungen in Einstellungsgrößen meistens nicht identisch. Zum einen unterscheiden sie sich in der Anzahl der Einstellungsgrößen, sind also gröber oder feiner gerastert, zum anderen werden auch bei gleicher Anzahl die Grenzen nicht immer an denselben Stellen gezogen. Da die Einstellungsgrößen „graduelle, fließende Übergänge klassifizieren, gibt es variierende Begriffszuordnungen“ (Hickethier 2007: 54). Während die Extrempole eher unstrittig sind, liegen Unterschiede vor allem im Bereich der mittleren Einstellungsgrößen vor.[11] Auch in der Abfolge der Bezeichnungen gibt es Unterschiede: Während Hickethier (2007) und das Lexikon der Filmbegriffe die Einstellungsgröße Amerikanisch zwischen der Halbnahen und der Halbtotalen ansiedeln, sehen Gräf et al. (2011) und Paech (1977) diese zwischen Nah und Halbnah.

Im Folgenden stelle ich die Unterteilung von Einstellungsgrößen nach Thompson und Bowen (2009a) vor, die ich meiner Arbeit zugrunde legen möchte. Der englischen Bezeichnung folgt ein deutscher Terminus und eine kurze Charakterisierung des generellen Informationsgehalts. Dabei gehe ich von der Einstellung mit dem größten Entfernungseindruck aus bis hin zum größten Näheeindruck.

Den englischen Bezeichnungen sind solche deutschen Äquivalente gegenübergestellt, welche sich den bei Thompson und Bowen gegebenen Beschreibungen gut zuordnen lassen. Dabei beziehe ich mich im Wesentlichen auf Hickethier (2007: 55f.), dessen achtgliedrige Einteilung der von Thompson und Bowen sehr ähnlich ist.[12]

Die ersten drei Einstellungsgrößen gehören zu den Einstellungen, die Distanz zum Geschehen wahren.

[10] Raschke (2013: 50) gibt in einer schematischen Ansicht von einer stehenden Person zehn verschiedene Einstellungsgrößen, „American Framing Heights“, an, die von Detail bis Halbtotale reichen. Dazu kommen noch mindestens zwei weitere Einstellungsgrößen der größeren Entfernung (Totale und Supertotale; ebd.: 60f.).

[11] So reichen die Angaben für „halbnah“ in den von mir konsultierten Texten von „Person ab Hüfte aufwärts“ (Hickethier 2007 und Lexikon der Filmbegriffe) über „Person ab Knie aufwärts“ (Bienk 2008, Paech 1977, Schaudig 1997 und Gräf et al. 2011) bis zu „Person ganz“ (Lohmeier 1996, die sich ihrerseits unter anderen auf Faulstich 1980 bezieht), wofür alle anderen die Bezeichnung „halbtotal“ angeben.

[12] Dies trifft auch auf das Lexikon der Filmbegriffe zu.

1. Die Einstellungsgröße **Extreme Long Shot – Weit (W)** oder auch **Panorama** – gibt einen weiträumigen Überblick über eine Landschaft, „der Mensch darin verschwindend klein“ (Hickethier 2007: 55). Es geht darum, „den Zuschauer in geografischen Perspektiven zu orientieren“ (Lexikon der Filmbegriffe), es handelt sich nur um generelle, keine spezifische Information (s. Thompson & Bowen 2009a: 21). Für Paech (1977: 222) ist diese Einstellung geeignet, vor allem Atmosphäre zu vermitteln „z.B. für Fernweh, überhaupt Weite, das Gefühl für Monumentalität“. Aus diesem Grund liegt hier häufig – ebenso wie beim extremen Detail – eine „symbolische Ebene der Aussage“ bzw. eine „atmosphärische Aussageebene“ vor (ebd.: 223).

2. Die Einstellungsgröße **Very Long Shot – Totale (T)** oder auch **Überblickseinstellung** – zeigt den „Handlungsraum des Menschen“, gibt eine räumliche Orientierung und „soll alle Elemente der Szene zeigen, die wir als Zuschauer/innen kennen und lokalisieren müssen, um der folgenden Aktion folgen zu können“ (Hickethier 2007: 55). Dazu gehören auch Menschen, die aber nur sehr unspezifisch zu erkennen sind (s. Thompson & Bowen 2009a). Die Situation als Ganze wird gezeigt, in der die – meist dann in nähere Einstellungsgrößen aufgelöste – Handlung spielen wird. Die „situationsbezogene Handlungsebene“ (Paech 1977: 223) kommt mit dieser Einstellungsgröße in den Blick. Der Wahrnehmungseindruck der Szene enstpricht der „öffentlichen Distanz“ (Raschke 2013: 60); es geht um die Interaktion einer oder mehrerer Personen mit dem Raum (ebd.: 61).

3. In der Einstellungsgröße **Long Shot – Halbtotale (HT)** – „ist die menschliche Figur von Kopf bis Fuß zu sehen“ (Hickethier 2007: 55). Die Halbtotale zeigt Menschen oder Gegenstände in ihrer „sie und ihre Situation charakterisierenden Umgebung“ (Paech 1977: 221), die Einstellung informiert wie auch die Totale über die „situationsbezogene Handlungsebene“ (ebd.: 223). Aktionen von Personen sind aus dieser Distanz gut beobachtbar. Körperhaltung, Aussehen und Gestik des Menschen (einzeln oder in einer Gruppe Handelnder) werden erkennbar (s. Lexikon der Filmbegriffe), aber nicht die Mimik. Der Wahrnehmungseindruck entspricht der „sozialen Distanz“, auch: „gesellschaftliche Distanz“, mit dem Schwerpunkt auf der Handlung (Raschke 2013: 60).

Die folgenden drei Einstellungsgrößen gehören zu den mittleren Einstellungsgrößen. Bei ihnen ist die Abgrenzung zu den Long Shots auf der einen Seite, den Close Shots auf der anderen Seite nicht ganz einfach, Übergänge sind hier besonders fließend. Klar umgrenzt in Form und Mitteilungsfunktion ist vor allem die ‚mittlere‘ Mitte, die Halbnah-Einstellung oder Medium Shot.

4. In der Einstellungsgröße **Medium Long Shot – Amerikanisch (A)** – wird die Person vom Kopf bis ungefähr zur Kniehöhe gezeigt. Beinbewegungen werden sichtbar bzw. erkennbar. Der Bezug auf den Raum und die Umgebung ist nach wie vor gegeben, viele räumliche Einzelheiten sind erkennbar (Paech 1977: 221).[13] Wenn Gespräche gezeigt werden, steht weniger das Gespräch „als vielmehr die Gesprächssituation im Vordergrund" (ebd.). Die situationsbezogene Handlungsebene ist thematisiert. Raschke (2013: 59) sieht hier wie auch in der Halbtotalen die „soziale" oder „gesellschaftliche" Distanz realisiert, wobei aufgrund der verringerten Entfernung der Schwerpunkt bereits auf Gestik und Körperhaltung liegt.

5. Die Einstellungsgröße **Medium Shot – Halbnah (HN)** – zeigt eine Person vom Kopf bis zur Hüfte. Hand-Auge-Koordinationen sind unmittelbar sichtbar; die Einstellung ist „charakteristisch für die individuelle Aktion, vor allem der Arme und der Hände" (Paech 1977: 220). [14] Die Umgebung wird einbezogen, „soweit sie direkt auf die Aktion bezogen ist" (ebd.), insofern ist das „Situative" auch in dieser Einstellungsgröße relevant (Hickethier 2007: 56). Der Mitteilungsschwerpunkt liegt jedoch auf der „gestischen Handlungsebene" (Paech 1977: 223). Auch das Lexikon der Filmbegriffe betont: „Halbnahe Bilder öffnen den Blick auf den Zusammenhang von gestischem und mimischen Ausdruck".[15] Raschke (2013: 58) ordnet diese Einstellungsgröße der „persönlichen Distanz" im Übergang zur „sozialen Distanz" zu. Es ist dies die Distanz für Gespräche, in der die Mimik zu erkennen ist und sich „auch die Gestik voll entfalten" kann (Raschke 2013: 56). Es ist zu beachten, dass die gestische Handlungsebene gleichzeitig auch die Ebene menschlicher Tätigkeiten und Aktivitäten ist, wo es primär um Handhabungen geht; sie betrifft also nicht nur die Gestik im Sinne von kommunikativen Einheiten.

6. Die Einstellungsgröße **Medium Close-up – Nah (N)** – zeigt den Menschen „vom Kopf bis zur Mitte des Oberkörpers. [...] Mimische und gestische Elemente stehen im Vordergrund" (Hickethier 2007: 56). Diese Einstellungsgröße ist also insbesondere

[13] Die Beschreibung findet sich bei Paech (1977) allerdings der Einstellungsgröße „halbnah" (ab Knie aufwärts) zugeordnet.
[14] Die zitierten Beschreibungen finden sich bei Paech (1977) der Einstellungsgröße „Amerikanisch" („etwa bis unterhalb der Hüften") zugeordnet. Am Griff zum Colt im Western, der für den Zuschauer gleichzeitig mit dem Blick der Figur zu sehen sein soll, macht Paech die Verbindung von Hand und Auge stark und bezieht sich deshalb auf die Bezeichnung „Amerikanisch". In dem von mir dargestellten System entspricht dies aber der Einstellungsgröße Halbnah. Im Lexikon der Filmbegriffe wird die Amerikanische mit „ab Knie aufwärts" beschrieben, bei Hickethier (2007: 55) ab Oberschenkel; beide sehen die Halbnahe von der Hüfte an aufwärts. Dies geht konform mit der Beschreibung bei Thompson & Bowen (2009a), welche die Grundlage der hier adaptierten Einteilung darstellt.
[15] Lexikon der Filmbegriffe unter dem Eintrag "Halbnah / Halbnahaufnahme".

geeignet für die Darstellung von Gesprächen (mit jeweils einer Person im Blickfeld).[16] Hier steht die mimische Handlungsebene (Paech 1977: 223) erstmals im Vordergrund, die (nähere) persönliche Distanz (Raschke 2013: 57f.) ist realisiert.

Abschließend folgen die drei der Nähe zuzuordnenden Einstellungsgrößen, wobei die ersten beiden gut zusammengefasst werden können.

7. + 8. Die Einstellungsgrößen **Close-up** und **Big Close-up – Groß (G)** und **Ganzgroß (GG)** – konzentrieren sich auf den Kopf und heben den mimischen Ausdruck und damit auch die Gefühle von Protagonisten hervor. Hickethier (2007: 56) fasst diese beiden Einstellungen als eine Kategorie (Groß) zusammen; Thompson und Bowen (2009a: 17) unterscheiden zwischen einem Close-up, bei dem Kopf und Hals zu sehen sind und dem Big Close-up, das nurmehr das Gesicht, ggf. im Anschnitt, zeigt. Bei den deutschen Bezeichnungen folge ich Schaudig (1997), der allerdings die Kategorie „Ganzgroß" auf menschliche Bildmotive beschränkt. Paech (1977: 223) setzt hier die „mimische Handlungsebene" an. Da von innerhalb der „weiten intimen Distanzzone" auf die Figur geblickt wird, „steht die Gefühlswelt im Vordergrund" (Raschke 2013: 54).

9. In der Einstellungsgröße **Extreme Close-up – Detail (D)** – ist vom Gesicht „nur noch ein Ausschnitt zu sehen" (Hickethier 2007: 56), also etwa Mund oder Augen. Aber auch Gegenstände und andere Körperteile wie Finger der Hand können im Detail gezeigt werden (Schaudig 1997: 171f.) aus einem Blickwinkel der „nahen intimen Distanzzone" (Raschke 2013: 53) heraus. Paech (1977: 222) sieht hier wiederum die „symbolisch[e], atmosphärische Aussageebene" realisiert, weil diese Einstellung ein Detail sehr genau zeigt, ohne dass es sich einordnen oder als etwas Bestimmtes erkennen ließe.

In **Tabelle 2** unten findet sich eine Übersicht über die Einstellungsgrößen im Film.

[16] Für gebärdensprachliche Gespräche ist diese Einstellung schon nicht mehr so gut geeignet, weil viele Gebärdenausführungen den Rahmen des ‚Brustbilds' sprengen.

Tabelle 2: Einstellungsgrößen im Film

Aussage-/ Handlungs-ebene	symbolisch/ atmosphä-risch	situationsbezogene Handlungsebene			gestische Handlungs-ebene	mimische Handlungsebene			symbolisch/ atmosphä-risch
Film engl.	Extreme Long Shot	Very Long Shot	Long Shot	Medium Long Shot	Medium Shot	Medium Close-up	Close-up	Big Close-up	Extreme Close-up
Film dt.	Panorama/ Weit **W**	Totale **T**	Halbtotale **HT**	Amerika-nisch **A**	Halbnah **HN**	Nah **N**	Groß **G**	Ganzgroß **GG**	Detail **D**
Erklärung	Landschaft	Situation, Überblick	Person ganz in Umge-bung	Person von Kopf bis ca. Knie	Person von Kopf bis Hüfte	Kopf bis Mitte Ober-körper	Kopf und Hals	Gesicht	Teil des Gesichts (z.B. Mund)

Die Einteilungen von Einstellungsgrößen können je nach praktischem oder analytischem Bedarf verfeinert oder gröber gehalten werden. Hickethier macht darauf aufmerksam, dass im Grunde auch ein dreistufiges System ausreichen könnte für viele Zwecke und fährt fort:

> Entscheidender als die Einhaltung der Klassifikationsbegriffe in der Analyse [...] ist die damit verbundene Formulierung von Nähe und Distanz. Sie wird noch nicht so sehr in der einzelnen Einstellung wirksam, sondern vor allem im Wechsel der Einstellungen innerhalb einer Einstellungsfolge. Durch den Wechsel der Einstellungsgrößen werden wir in unterschiedliche Nähe zum Objekt gesetzt, werden ihm nahegebracht und von ihm entfernt. (Hickethier 2007: 57)

Es ist bei der Analyse folglich wichtig, auf die Dynamik zu achten, selbst wenn sie innerhalb einer Einstellungsgrößenkategorie vorkommt. Bewegungen, Tendenzen und Kontraste sind oft aussagekräftiger als die absolute Kategorie (vgl. auch Raschke 2013: 51 und Gräf et al. 2011: 119).

Innerhalb einer Einstellung (also zwischen zwei Schnitten) können sich im Film die Einstellungsgrößen ändern, sei es aufgrund der Bewegung von Figuren oder aufgrund einer Kamerafahrt oder -aktivität.[17] Auf diese Weise kann innerhalb einer Einstellung ein Wechsel von Einstellungsgrößen auftreten.

Die Varianz der Motivgestaltung von „ganz nah“ zu „weit entfernt“ ist stufenlos und prinzipiell unendlich. In den angelsächsischen Bezeichnungen ist die Vorstellung der unterschiedlichen Distanz der Kamera zum Objekt denotiert.[18] Die deutschen Bezeichnungen sind demgegenüber sehr heterogen und sprechen unterschiedliche Vorstellungsbilder an, was ihre Verwendung und die Rede über Einstellungsgrößen oft erschwert. Lohmeier (1996: 62) macht in einer Fußnote darauf aufmerksam, dass in der deutschen Terminologie in den Bezeichnungen vier unterschiedliche Konzepte aktualisiert werden: Für die *Weit-* oder *Panorama-Aufnahme* spielt das Konzept der „Ausdehnung des Blickfelds“ eine Rolle. In den Bezeichnungen *Totale* und *Detail* kommt das auf die gezeigten Objekte bezogene Konzept „Ganzes vs. Teile“ zum Ausdruck. In den Bezeichnungen *Nah* und *Halbnah* hingegen wird begrifflich auf die Distanz des Wahrnehmungssubjekts zum Objekt Bezug genommen. In der Bezeichnung *Groß* wiederum geht es um die „Erscheinungsgröße des Bildobjekts“. Während also in den englischen Bezeichnungen ein Konzept skalar in seinen Oppositionen ausgenutzt wird, werden in den deutschen Bezeichnungen vier Skalen gleichzeitig verwendet und viele Oppositionstermini gar nicht genutzt. So kommt der Begriff *Eng* als Opposition zu

[17] S. Gräf et al. (2011: 111).
[18] Interessanterweise verlässt in der Kategorie 8 allerdings auch die englische Bezeichnung das einheitliche Konzept von der Distanz zum Objekt, heißt es doch big close-up und nicht very close up.

Weit nicht vor, ebenso wenig ist die Rede von *Fern(e)* als Opposition zu *Nah(e)* oder von *Klein* als Opposition zu *Groß*. Die Heterogenität der Vorstellungen macht die Verwendung der deutschen Termini zum Teil verwirrend, und es kommt leicht zu Missverständnissen. Andererseits heben die verschiedenartigen Bezeichnungen im Deutschen jeweils unterschiedliche Dimensionen des Wahrnehmungseindrucks hervor. Ausschlaggebend für die Einstellungsgröße ist aber in jedem Fall die Erscheinungsgröße einer Figur.

Folgende allgemeine Definition der Kategorie Einstellungsgröße wird dieser Arbeit zugrunde gelegt:

> Die Einstellungsgröße eines Filmbilds wird durch die Erscheinungsgröße einer Figur am Maßstab menschlicher Proportionen im Verhältnis zum Bildrahmen bestimmt.

In dieser Formulierung kommt die Definition ohne eine Kameravariable aus. Sie rekurriert weder vereinfachend nur auf die Aufnahmedistanz noch führt sie, wie etwa Schaudig (1997), die Variable des Objektivs (im Sinne von Linsensystem oder Optik) an, was die Definition sehr komplex macht. Beides, Kameradistanz und Linsensystem/Optik sind Größen, die für die Definition der Einstellungsgrößen nicht erforderlich sind.

Da es bei den Einstellungsgrößen, wie der Begriff Erscheinungsgröße selbst nahelegt, um den Eindruck von Distanzen (d.h. gefühlte Distanzen) geht, schließe ich mich prinzipiell dem Sprachgebrauch an, von größeren und kleineren Distanzen der konstruierten Kamera zu sprechen. Das heißt, dass ich ebenfalls von einer Defaultsituation der so genannten Normaloptik ausgehe.

6.2 Übertragung der Definition von Einstellungsgrößen auf Gebärdensprache

Im Folgenden werden Überlegungen zur Kategorienbildung und zur konkreten Zuordnung eines Abstufungssystems von Größenordnungen (Film) auf ein anderes System (Gebärdensprache) ausführlich dargestellt, weil damit die Problematik eines solchen Vorgehens insgesamt deutlich wird. Insbesondere die Funktion des Bildrahmens, die dieser in der Filmdefinition ausübt, muss in einer gebärdensprachlichen Begriffsbestimmung angemessen aufgelöst werden. Der genaue Blick, der zu diesem Zweck auf die Filmdefinition gerichtet wird, erweist, dass diese selbst nicht ausreichend

spezifiziert ist und damit der Weg zu verschiedenen Lösungen im gebärdensprachlichen Bereich geöffnet ist.[19]

Ausgangspunkt der Übertragung der Filmdefinition auf gebärdensprachliche Einstellungsgrößen sind die Darstellungen von Personen, weil die Beschreibungen der einzelnen Einstellungsgrößen im Film auf die Darstellung von Menschen bezogen ist. In der Filmdefinition heißt es ausdrücklich, dass die Erscheinungsgröße einer Figur relativ zum Bildrahmen bestimmt ist. Ein Bildrahmen als optische Grenze steht im gebärdeten Diskurs nicht zur Verfügung. Die Frage ist also, welche Rolle der Begriff des Rahmens in der Filmdefinition der Einstellungsgröße spielt. Denn die eigentliche Bezugsgröße, an der etwas gemessen wird, ist der Mensch und wie er oder sie auf der Bildfläche erscheint.

Der Bildrahmen hat im Film die Funktion der Wahl des Ausschnittes, welcher Bereich und welche Personen oder Gegenstände auf dem Filmset schließlich im Film gezeigt werden. Eine Person kann vollständig oder nur zu einem Teil zu sehen sein in diesem Kamerafenster oder Ausschnitt. Darauf beziehen sich die Angaben zur Einstellungsgröße, wenn es heißt, eine Person ist vom Kopf bis zur Hüfte sichtbar. In diesen Angaben wird eine stehende, im Bild zentral aufgestellte, normal große Person vorausgesetzt. Im Zusammenhang mit Einstellungsgrößen stellt der Rahmen also eine **Basis zur Verständigung** dar. Die Größenrelation von Figur und Rahmen ist im Film auch deshalb relevant, weil im Film durch die unterschiedlichen möglichen Projektionssituationen ein Variationsfaktor hinzukommt. Wegen der Varianz von Projektionsgrößen (z.B. Fernsehbildschirm vs. Kinoleinwand) kann nicht von absoluten oder in Zentimetern messbaren Größen gesprochen werden, sondern nur von Größenverhältnissen. Während sich also das Größenverhältnis von Motiv und Rahmen nicht ändert in verschiedenen Projektionsformen, ändert sich hingegen die absolute Größe.

Bei Gebärdensprachen ist diese Situation unterschiedlicher Projektionsgrößen nicht in diesem Ausmaß gegeben. Allerdings haben Menschen unterschiedliche Größen und Proportionen, und so lässt sich auch im gebärdensprachlichen Diskurs nicht von absoluten Erscheinungsgrößen sprechen. Maßstab ist hier der Körper der jeweils gebärdenden Person selbst.[20] Insofern als der Rahmen im Film einen Größenmaßstab darstellt, liegt das funktionale Äquivalent hierfür in den Größenproportionen der gebärdenden Person.

[19] Vgl. Abschnitt 6.3.2.1 für einen alternativen Ansatz.

[20] Dass die gebärdende Person größer oder kleiner erscheint je nach räumlichem Abstand zu den Adressierten (Bühnensituation oder ‚normale' Gesprächssituation), ist kein Fall von Projektionsgrößenvarianz. Im Film entspricht dem die räumliche Distanz zwischen ZuschauerInnen und Leinwand, was aber auf die Erscheinungsgröße des Bildes selbst keinen Einfluss hat.

6.2.1 Größendarstellungen im Vergleich zwischen Film und Gebärdensprache

Die Darstellung von einer Person mit einem G-Hand-Klassifikator einerseits, mithilfe einer den ganzen Oberkörper und Mimik einsetzenden Constructed Action-Konstruktion andererseits zeigt bereits zwei unterschiedliche Darstellungsgrößen, so dass der Begriff der Einstellungsgröße angewendet werden kann, und zwar im Sinne einer groben Zweiteilung in eine weite vs. einer nahen Einstellung. Die Frage schließt sich an, ob es feinere Unterteilungen gibt und wie diese gegebenenfalls aussehen. In einem ersten Schritt wird versucht, durch einen direkten Vergleich unterschiedlicher Größendarstellungen in Filmliteratur und gebärdensprachlichem Diskurs festzustellen, ob Einstellungsgrößen und ihre Relationen zu einander aus der Filmanalyse für die gebärdensprachliche Beschreibung einfach übernommen werden können. Dabei beziehe ich mich auf die Illustrationen der Einstellungsgrößen in Thompson und Bowen (2009b: 13). Eine Auswahl ist in Abbildung **6-1** schematisch skizziert. Zu sehen ist ein stehender Mann in den Einstellungsgrößen Groß (G), Nah (N), Halbnah (HN), Amerikanisch (A), Halbtotal (HT) und Total (T).[21] Beschreibungen von Einstellungsgrößen gehen in der Regel von der Normgröße eines stehenden Erwachsenen aus.

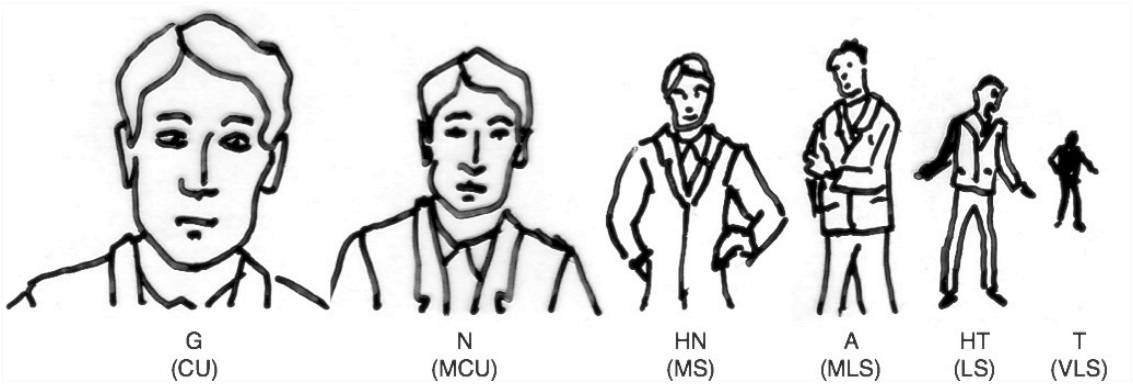


Abb. 6-1 nach Thompson und Bowen (2009b: 13)

Für ein entsprechendes gebärdensprachliches Beispiel greife ich auf die Filmnacherzählung LK_Balance zurück. Die Darstellungen von Personen hierin sind idealerweise als Vergleichspunkt nutzbar – denn die vorkommenden Charaktere sind alle gleich groß und können auch als eine Exemplifizierung der (erwachsenen, männlichen) Normgröße dienen.

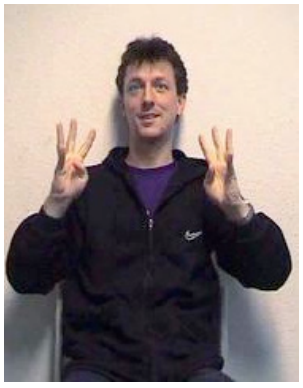
In der Erzählung LK_Balance kommen viele verschiedene Personendarstellungen vor. Es gibt CA-Konstruktionen und verschiedene Substitutor-Konstruktionen. In Abbildung **6-2a** bis **2c** unten sind drei verschiedene Vorkommnisse von den häufigsten Typen von Personendarstellungen aus den Abschnitten LK 2-2, 2-5 und 3-4 dargestellt: Eine CA

[21] Die englischen Bezeichnungen lauten wie folgt: CU = Close-Up, MCU = Medium Close-Up, MS = Medium Shot, MLS = Medium Long Shot, LS = Long Shot, VLS = Very Long Shot.

eines stehenden Mannes, der eine Angel hält (LK_02:01.040 in 3-4); eine Substitutorkonstruktion mit zwei 4-Händen (LK_01:45.640 in 2-5), bei der jeder Finger einen Mann zeigt, und eine Substitutorkonstruktion mit zwei mit den Fingerspitzen nach unten ausgerichteten H-Händen (LK_01:33.830 in 2-2), wobei jede Hand die zwei Beine eines Mannes zeigt.

CA: |Mann| angelnd
3-4 (02:01.040)

Abb. 6-2a



CC: 2h 4-männer
2-5 (01:45.640)

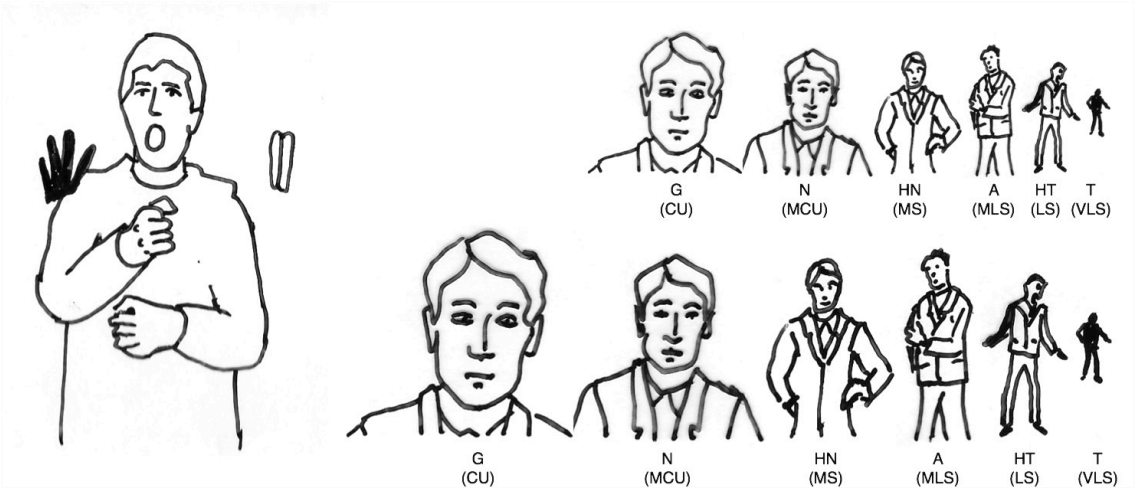
Abb. 6-2b

CC: 2h H-2beine
2-2 (01:33.830)

Abb. 6-2c

Die 4-Hand-Konstruktion zeigt, wie die Männer von der Mitte der Scheibe aus gleichmäßig auseinander gehen (es sind mehr Männer zu sehen als sich auf der Scheibe befinden). Die H-Hand-Konstruktion zeigt – in dieser Momentaufnahme –, wo und wie zwei der Männer auf der Scheibe stehen. In Abbildung **6-3** wurden diese drei Standbilder schematisch zusammengefasst und jeweils nur die bildkonstitutierenden Anteile, d.h. die figuralen Elemente abgebildet.

Drei verschiedene Darstellungsgrößen
Abb. 6-3



Zwei verschiedene Projektionsgrößen der filmischen Einstellungsgrößen
Abb. 6-4a (oben) und **6-4b** (unten)

Die durch die rechte 4-Hand dargestellten Männer sind als eine Gruppe von vier schwarzen Strichen auf der Zeichnung erkennbar. Die linke H-Hand visualisiert zwei Beine eines Mannes, d.h. sein Oberkörper und Kopf sind nicht sichtbar. Der ganze Mann, mental um einen Oberkörper ergänzt, wäre also gut doppelt so groß wie die mit der 4-Hand dargestellten Figuren. Es ist zu erkennen, dass es sich bei diesen drei Beispielen um drei verschiedene Darstellungsgrößen eines Mannes auf der Scheibe handelt.

Mit dem Ziel, eine Zuordnung der drei verschiedenen gebärdensprachlichen Figurendarstellungen zu Einstellungsgrößen zu finden, stellt sich die Frage, auf welche Einstellungsgröße die CA am besten festzulegen ist, damit die kleineren Einstellungsgrößen auf die beiden CC-Konstruktionen passen. Da im Film die Projektionsgröße variabel ist, ohne dass sich die Einstellungsgröße ändert, kann diese Skala testweise verändert werden.

In Abbildung **6-4a** und **4b** direkt neben der schematischen Gebärdenbilddarstellung (Abb. 6-3) zeigt sich das Ergebnis des Versuches, die gebärdensprachliche Skala (exemplifiziert durch drei Größen) und die filmische Skala in bestmögliche Übereinstimmung zu bringen. In der oberen, kleineren Abbildung 6-4a ist es die Einstellungsgröße Groß, die in etwa der Darstellungsgröße einer CA (so wie sie in der gebärdensprachlichen Zeichnung daneben erkennbar ist) angepasst ist, in der unteren (Abb. 6-4b) ist es die Einstellungsgröße Nah. Eine Gleichsetzung der CA mit der Halbnahen erzielte keine weiteren Übereinstimmungen mit der Filmskala (am ehesten käme die Figur der H-Hand gerade noch als Totale in Frage). Diese Möglichkeit scheidet also aus.

Im Vergleich der Größenrelationen zwischen Abbildung 6-3 (Gebärdensprache) und der oberen Abbildung 6-4a (Film) kann man feststellen, dass die H-Hand-Darstellung ungefähr der Halbtotalen entspricht. Die 4-Hand-Darstellung ist im Verhältnis dazu fast zu groß, um als Totale zu gelten, aber auch zu klein, um ebenfalls als Halbtotale zu zählen.

In der unteren Abbildung 6-4b wurde die CA mit der Naheinstellung in Übereinstimmung gebracht. In diesem Fall stimmt die 4-Hand proportional in ihrer Größe ganz gut mit einer Totalen zusammen, die Darstellung der H-Hand reicht aber nicht an die Größe der Halbtotalen heran. Keine der beiden Gleichsetzungen ist für eine Zuordnung der drei gebärdensprachlichen Darstellungsgrößen zu Einstellungsgrößenentsprechungen voll zufriedenstellend.

Berücksichtigt man jedoch, dass die Einstellungsgrößen Zuordnungen zu Bereichen mit einer Varianzbreite vornehmen und die in den Illustrationen veranschaulichten Angaben somit nur eine ungefähre Richtlinie abgeben, so ließe sich die G-Hand gut der Totalen

und die H-Hand gut der Halbtotalen zuordnen – und zwar sowohl für die Annahme einer Entsprechung der CA = Groß als auch für die einer Entsprechung CA = Nah.

Sehr gut zeigt sich an diesem Beispiel der Gegenüberstellung, dass die Abbildungsrelationen im Film (Rahmenhöhe zu menschlicher Figur) und beim Gebärden (Größe von Artikulatoren im Verhältnis zueinander) nicht übereinstimmen. Auch wird deutlich, dass in einer CA viel mehr von einer Person zu erkennen ist als in den Abbildungen von einer Großaufnahme, ja auch der Nahaufnahme. Ungeachtet dieser Unterschiede sowie der Nichtübereinstimmung im Sinne einer Deckungsgleichheit lassen sich in beiden semiotischen Systemen Abstufungen von Größendarstellungen ausmachen, welche die Rede von Einstellungsgrößen rechtfertigen.

Die CA-Darstellung werte ich ausgehend von diesem Vergleich aus zwei Gründen als Nahaufnahme (und nicht als Großaufnahme). Zum einen sind die Größenverhältnisse zu Totale und Halbtotale so annäherungsweise besser getroffen. Zum anderen stimmt diese Setzung auch besser mit der Funktionalität von Einstellungsgrößen zusammen (vgl. Abschnitt 6.1.3). Für die Nahaufnahme charakteristisch ist die Deutlichkeit der Mimik und zum Teil der Gestik, sofern sie sich nicht allzu raumgreifend abspielt (nach der Einschätzung von Hickethier 2007: 56). Auch für die Totale als angemessene Einstellungsgröße für die 4-Hand-Darstellung von Personen passt die Beschreibung, dass ein Überblick über räumliche Konstellationen gegeben und das Agieren von Personen im Raum sichtbar wird. Für die Halbtotale als Einstellungsgröße der H-Hand-Darstellung ergibt sich in diesem Beispiel funktional der Unterschied, dass man genauer die Haltung der Figuren sieht (Stehen statt Sitzen oder Knien).

Der direkte Abbildungsvergleich von Gebärdenbildern mit Illustrationen filmischer Einstellungsgröße kann lediglich als Anhaltspunkt für die Gleichsetzung von Einstellungsgrößen dienen. Aufgrund der Nichtübereinstimmung der Maßstabsverhältnisse reicht dieses Vorgehen nicht aus. Interessanter und angemessener für eine gebärdensprachliche Einstellungsgrößendefinition ist es, auf die in Gebärdensprachen systematischen Größenabstufungen zu achten.

6.2.2 Die Bedeutung des Rahmens

Der Bezug auf den Rahmen als Maßstab für Größenverhältnisse neutralisiert sich in der Definition für Einstellungsgrößen insofern, als diese Funktion in Gebärdensprachen der Körper des Gebärdenden einnimmt. Dennoch ist in einer anderen Hinsicht noch einmal auf den Rahmen zurückzukommen, wie im Folgenden gezeigt und diskutiert wird.

Es hat sich gezeigt, dass die CA-Konstruktionen sich weniger gut auf eine Einstellungsgröße festlegen lassen. Von den Größenverhältnissen her bot sich Groß oder auch Nah an. Die Kategorie Nah ist insbesondere deshalb auch geeignet, weil sie laut Filmdefinition auf jeden Fall mehr als das Gesicht und Hals einer Person zeigt und hier außerdem, vor allem im Vergleich verschiedener Beschreibungssysteme, einen recht großzügigen Variationsbereich aufweist. So kann die Nahe bis zur oberen Brust gehen, durchaus aber auch bis zur Taille oder dem oberen Bereich der Hüfte.

Wollte man aber die CA nach den Beschreibungen der Einstellungsgrößen einteilen und nicht die ungefähren Größenrelationen der Illustration (Abb. 6-4a und 4b oben) als Maßstab anlegen, so wäre auch die Halbnahe ein guter Kandidat. Denn mit CA werden häufig aktionale Handlungen wiedergegeben, nicht nur sprachliche – und die Wiedergabe gebärdensprachlicher Kommunikation erfordert sowieso eine weitere, mehr vom menschlichen Körper zeigende Einstellungsgröße, damit Gebärden nicht abgeschnitten werden.

Anders als im Film gibt es im gebärdensprachlichen Diskurs jedoch keinen Rahmen, der bei einer bestimmten Einstellungsgröße einen Bildausschnitt herstellt, in dem eine Person eben nur bis zur Mitte des Oberkörpers und nicht bis zum Beinansatz gesehen wird. Im peripheren Blickbereich sind im gebärdensprachlichen Diskurs bei stehenden Personen auch noch die Beine und Füße zu sehen bzw. durch eine Augenbewegung in den Blick zu nehmen. Portraitiert eine Gebärdende beim Gebärden im Stehen eine stehende Figur ihrer Größe, so decken sich in diesem Falle Erscheinungsgröße und die Realgröße der diegetischen Figur, d.h. die Figur hat die gleichen Ausmaße wie die gebärdende Person. Aber was bedeutet das dann für die Einstellungsgröße? Ist es die Halbtotale, weil in der Halbtotalen eine Person „von Kopf bis Fuß“ zu sehen ist, so wie die augenblicklich gebärdende Person? Dagegen spricht, dass dann das Größenverhältnis zwischen Totale (G-Hand als Personendarstellung) und Halbtotale absurd wird, weil der Sprung viel zu groß ist. Oder ist doch die Halbnahe anzusetzen – weil, wie man argumentieren könnte, in einer Standard-Kommunikationssituation das Sichtfenster der Adressatin auf die gebärdende Person doch eher einer Sicht von Kopf bis etwa Hüfthöhe entspricht – der Bereich, der auch als der Artikulationsbereich (Gebärdenraum) gilt, sowie gleichzeitig der Bereich, welcher dem weiten Bereich der

persönlichen Distanz (Raschke 2013) entspricht? Auch lässt sich hinterfragen, ob bei einer reinen CA die ‚Figur' wirklich von Kopf bis Fuß zu sehen ist – wenn es doch auch möglich ist, dass ein Sitzender eine stehende oder laufende Person qua CA zeigt, d.h. die Beine nicht als zur CA zugehörig erscheinen. In allen diesen Möglichkeiten, diese CA zuzuordnen – von der Halbtotalen über die Halbnahe bis zur Nahen bleibt aber die Erscheinungsgröße des Bildes der Figur gleich groß.

Hier zeigt sich ein Problem in der Anwendung der Filmbegriffe, das in den filmischen Definitionen für Einstellungsgröße selbst begründet liegt. In ihnen werden zum Teil unausgesprochene Voraussetzungen gemacht.[22] Eine nicht thematisierte Voraussetzung ist die Annahme eines mehr oder weniger ‚normalen' Seitenverhältnisses des Rahmens, um die Einstellungsgröße durch das Verhältnis von Ausschnitt und Ansicht der menschlichen Gestalt und Rahmen beschreiben zu können. Während oft noch hinzugefügt wird, dass der Maßstab sich auf eine (zentral) stehende Person bezieht, wird in der Definition von Einstellungsgrößen nicht berücksichtigt, dass im Film eine Variabilität in den relativen Maßen des Rahmens selbst vorliegt, der Breite im Verhältnis zur Höhe (englisch: aspect ratio).[23] Dabei hat die Form des Rahmens Auswirkungen auf die Informativität – bei einem sehr breiten Format ist neben der Großaufnahme einer (aufrechten) Personenfigur viel Platz um den sichtbaren Kopf herum, um auch Information über die Umgebung zu geben, während bei einem Format, in dem Breite und Höhe sich wenig unterscheiden, bei einer Personen-Großaufnahme der Bildschirm mit der Ansicht des Kopfes bereits komplett gefüllt ist. Auf die *Erscheinungsgröße* hat die Aspect-Ratio keinen Einfluss. Diese Variabilität des Rahmens und ihre mögliche Auswirkung auf die Definition von Einstellungsgröße wird jedoch nicht reflektiert. Es ist – bei gleichem Näheeindruck – von einer stehenden Person im Breitformat viel weniger zu sehen als bei einem Hochkantformat. Im Breitformat ist eine stehende Person in der Halbnahen von Kopf bis Hüfte zu sehen (so die hier verwendete Beschreibung der Einstellungsgrößenskala), in einem Hochformat könnte sie von Kopf bis Fuß zu sehen sein – nach der Einstellungsgrößenbeschreibung eine Halbtotale. Eine solche Zuordnung in Abhängigkeit vom gewählten Rahmenformat widerspricht aber der gleichbleibenden Abbildungs- oder Erscheinungsgröße (der Kopf etwa hat nach wie vor dieselben Ausmaße). Eine solche Problematik wird in der Regel nicht diskutiert. Der Versuch der Anwendung auf gebärdensprachliche Bilder führt diese ‚Unterlassung' direkt vor Augen, weil sie hier zu einem Stolperstein werden kann.

[22] Ein weiter oben angesprochenes Beispiel war etwa die bei Gräf et al. (2011) und Lohmeier (1996) nicht explizit gemachte Voraussetzung einer nicht variablen Linse, bzw. genauer die unausgesprochene Annahme einer einer Normaloptik als Defaultfall.
[23] Siehe hierzu im Detail Bordwell & Thompson (2010: 186 f.).

Die Ursache des Problems besteht darin, dass bei den Filmdefinitionen zu den Einstellungsgrößen zwei unterschiedliche Definitionskriterien benannt und verwendet werden, die aber nur unter bestimmten Bedingungen zu denselben Ergebnissen führen. Es ist nicht immer offensichtlich, welches Kriterium als ausschlaggebend für die Definition zu gelten hat – die Abbildungsgröße der (menschlichen) Figur in Relation zum Rahmen oder der gezeigte Ausschnitt der (menschlichen) Figur in Relation zum Rahmen. Die einführende Definition im Lexikon der Filmbegriffe zu Einstellungsgrößen insgesamt formuliert explizit, dass die „Abbildungsgröße" entscheidend ist (dem gegenüber wähle ich den Begriff Erscheinungsgröße, der aber in diesem Kontext gleichbedeutend ist). Dennoch greifen auch die Autoren des Lexikon der Filmbegriffe bei der Beschreibung der einzelnen Kategorien der Darstellungsgrößenskala auf die Relation zurück, wie viel vom stehenden Menschen innerhalb des Bildrahmens zu sehen ist. Doch ein solches Vorgehen ist im Grunde nur zulässig, wenn man die Voraussetzung eines genormten Seitenverhältnisses des Rahmens explizit macht. Andernfalls kommt es der definitorischen Verwendung des zweiten Kriteriums der Ausschnitts- vs. Ganz-Darstellung gleich. Zu welchen Umklassifizierungen das führen würde, habe ich oben gezeigt. Normalerweise stößt man nicht auf diese Problematik, da Hochkantfilme äußerst selten sind. Die Beschreibungen von einzelnen Einstellungsgrößen nach Maßgabe dessen, was und wie viel vom stehenden Menschen sichtbar ist, sind also genau genommen unvollständig. Sie sind aber im Gebrauch am anschaulichsten.

Die (allgemeine) Filmdefinition für Einstellungsgrößen kann also wie folgt für die Anwendung auf Gebärdensprache umformuliert werden. Wie oben argumentiert wurde, kann der Passus „im Verhältnis zum Bildrahmen" hier entfallen:

> Die Einstellungsgröße eines Gebärdenbilds wird bestimmt durch die Erscheinungsgröße des Bildmotivs unter Berücksichtigung seiner gedachten realen Größe im Verhältnis zu den menschlichen Proportionen.

Bei der Definition von Einstellungsgrößen wird das Kriterium der Erscheinungsgröße als maßgeblich erachtet und konsequent durchgehalten.

Im Folgenden wird nun der Blick auf die Gesamtskala von Einstellungsgrößen gerichtet, wie sie sich anhand der Vorkommen im gebärdensprachlichen Material aufzeigen lässt.

6.3 Einstellungsgrößen im gebärdensprachlichen Diskurs

Für die Bestimmung von Einstellungsgrößen wurden die Sprachdaten ausgewertet. Alle Vorkommen von Constructed Action und von Klassifikatorkonstruktionen bilden dabei das zu untersuchende Material, die Gebärdenbilder. Das Bildmotiv ist abhängig von der jeweils gewählten Konstruktion: Für eine CA ist – im einfachsten Fall – die Gesamtheit von Kopf, Rumpf, Armen und Händen das Bildmotiv; ‚gezeigt' wird eine Aktion, Aktivität oder Verhalten eines Lebewesens; im einfachsten Falle wiederum einer menschlichen Figur. Für eine Klassifikatorkonstruktion sind eine oder beide Hände das Bildmotiv; gezeigt wird je nachdem eine Stellung oder Konstellation von Figuren (Lebewesen und Gegenstände), eine Aktion einer oder mehrerer Figuren oder ein Geschehen, oder auch einfach die Form einer Figur.

Die Frage die sich nun stellt ist, wie das Raster von unterschiedlichen Einstellungsgrößen auf gebärdensprachliche Bilder anzulegen ist, also zu sagen, welche Einstellungsgröße bei welcher Erscheinungs- bzw. Darstellungsgröße gegeben ist und warum. Ist das für die Personendarstellungen geklärt, dann ist damit der Ausgangspunkt auch für die Darstellungen von anderen Lebewesen, Dingen und Umgebungselementen gegeben. Deshalb werden als erstes nur Fälle von Personendarstellungen betrachtet, d.h. es geht nur um solche Bildmotive, welche in der Filmdefinition den Beurteilungs- und Vergleichsmaßstab abgeben. In einem zweiten Schritt werden Darstellungen von nicht menschlichen Lebewesen, Dingen und Landschaftselementen behandelt, die einen Vergleich mit dem menschlichen Maßstab erfordern, bevor die Einstellungsgröße eingeschätzt werden kann.

6.3.1 Einstellungsgrößen bei Darstellungen von Personen

Die beiden Nacherzählungen des Films „Balance" (LK_Balance, AS_Balance) machen häufigen Gebrauch von unterschiedlichen Formen von Personendarstellungen. Sie sind in dieser Hinsicht sehr ergiebig und in den Formen stark ausdifferenziert, so dass sich im Einzelnen Vergleiche anstellen lassen. Es gibt fünf Protagonisten, die mal ‚von weitem' in ihrer Umgebung mittels unterschiedlicher Klassifikatorformen gezeigt werden, mal mittels CA-Konstruktionen in größerer Detailfülle aus der Nähe. In den anderen Beispielmaterialien hingegen gibt es kaum Varianz in Bezug auf Personendarstellungen. In den Erzählungen von persönlich Erlebtem sowie in den Bedeutungs-

erklärungen zu Uhr und Meister überwiegen die Personendarstellungen qua CA. Substitutoren für Personen sind selten.[24]

Im folgenden gehe ich nun primär vom gebärdeten Material LK_Balance aus und füge bei Bedarf Beispiele aus anderen Daten bei.

6.3.1.1 Einstellungsgröße Weit/Panorama

In dieser Einstellungsgröße sind Abbildungen von Personen und Aktanten im menschlichen Maßstab eher selten. In der Erzählung LK_Balance kommt keine Darstellung von Personen vor, die so klein wäre. Zu denken ist allerdings an Klassifikatoren für (Menschen-)Massen, wie sie Supalla (1986) vorstellt. Im Bild einer Demonstration beispielsweise substantialisiert die ausgebreitete Flachhand mit spielenden Fingern eine Oberfläche (von Köpfen), die sich als Kollektivmasse fortbewegt. Die Menschenansammlung wird quasi als ein Teil einer Landschaft gesehen, wie ein Fluss etwa, der einzelne von verschwindend geringer Größe. Auch in der Erzählung Rotkäppchen von Costrau gibt es eine Form von Personendarstellung in einer Einstellungsgröße, die als Panorama anzusehen ist und insgesamt dreimal auftaucht: Die Fingerspitze des Zeigefingers (Handfläche nach unten) symbolisiert eine Figur (zweimal das Rotkäppchen, einmal den Wolf), wie sie durch den Wald den Weg zur Großmutter nimmt. Der Wald um diesen Weg herum ist durch einen C-Hand-Tunnel dargestellt. Dieses Bild kommt vor, als Rotkäppchen von Zuhause aufbricht (ca. 01:34), als der Wolf nach der Begegnung mit Rotkäppchen zum Haus der Großmutter zurückkehrt (ca. 02:13 – 02:15) und als Rotkäppchen nach dem Pflücken der Blumen, die ihm der Wolf gezeigt hatte, ebenfalls bis zum Haus der Großmutter ohne weitere Unterbrechung weiterläuft (02:41). Der Ortswechsel der Figur stellt jedes Mal einen Übergang von einer Szene zur nächsten dar, von einem Schauplatz der Handlung zum nächsten (Zuhause – Wald – Haus der Großmutter). Mit dieser Einstellungsgröße kann in einem kurzen Zeitraum dargestellt werden, dass ein weiter Weg zurückgelegt wurde. Deshalb passt diese Form zu den Sequenzen, die Übergänge von einem Handlungsschauplatz zum nächsten zeigen.

6.3.1.2 Einstellungsgröße Totale

Wenn man davon ausgeht, dass in jeder Einstellungsgröße eine Bandbreite von Darstellungsgrößen inbegriffen ist, dann können zum Teil auch unterschiedliche Erscheinungsgrößen zusammengefasst werden.

[24] Es handelt sich um einige wenige Vorkommen von G-person in Schule_SuP, je ein Vorkommen von Vknick-2beine und G-person in BE_Meister und eine pauschale Darstellung von FußgängerInnen mit Vknick-2beine in der Bedeutungserklärung BE_Brücke (vier Vorkommen).

Für die Einstellungsgröße Totale kommen einmal Handformen infrage, welche eine Gruppe von Personen zusammenfassen. In LK_Balance ist dies die **C-Hand** und die sehr offen **gebogene 5-Hand** für eine ganze Gruppe von grauen Männern, beide Handformen mit der Handkante nach unten orientiert (s. Abb. 6-5a). Als Konstruktion wird dies notiert als eine CC: C-gruppe bzw. CC: 5bog-gruppe.[25] Die Erscheinungsgröße der C-Hand-Darstellung ist mit der G-Hand-Darstellung vergleichbar; während mit der G-Hand und ihren Ableitungen, in denen ein Finger einer Person entspricht, jedoch einzelne Personen erkennbar sind, sind bei der C-Hand keine Einzelheiten auszumachen und keine einzelnen Personen erkennbar. Substanzialisiert wird gewissermaßen ein Teil der äußeren seitlichen Randfläche der Gruppe.

C: C-gruppe
CC: FL-scheibe
2-3 (01:38.600)

Abb. 6-5a

CC: 4-4männer
CC: G-mann
3-11 (02:14.320)

Abb. 6-5b

Die **G-Hand** für die Darstellung einer Person (s. linke Hand in Abb. 6-5b), wobei die Fingerspitze dem Kopf entspricht, kann als Prototyp für die Einstellungsgröße Totale gelten. Mithilfe des Substitutors G-person können räumliche Beziehungen zwischen Personen einerseits, und Personen und Dingen bzw. landschaftlichen Elementen andererseits dargestellt werden.

Die Klassifikatorkonstruktion zur Personendarstellung der Form **CC: G-person** wird in LK_Balance sehr häufig verwendet, je 19 Mal sowohl mit der linken als auch mit der rechten Hand. Die Vorkommen von G-person mit der rechten Hand zeigen zwölfmal eine Bewegung (Aktion), fünfmal eine räumliche Position (zwei Vorkommen sind nicht verwertbar, da sie in der Äußerung abgebrochen werden). Umgekehrt ist das Bild bei der linken, nicht dominanten Hand: Hier wird mit G-person zwölfmal eine räumliche Position gezeigt; viermal ist die linkshändige G-person genauso in Bewegung wie die rechtshändige, zweimal ist sie in passiver Bewegung durch das Wippen der Scheibe,

[25] Man beachte, dass diese Notation unterspezifiziert ist und keine Angaben zur Orientierung gemacht werden.

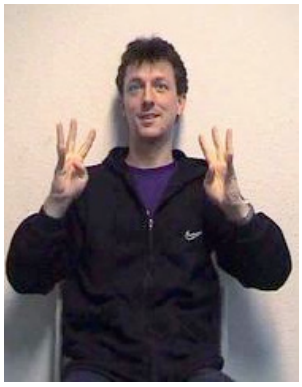
und ein einziges Mal zeigt sie eine Aktion als aktive Hand, während die rechte Hand den passiven Part übernimmt (7-2). Diese Verteilung der Aktivität bzw. von Figur vs. Grund/Bezugsfigur entspricht den gebärdensprachlichen Regeln von aktiver vs. nicht aktiver Hand. Räumliche Positionierungen zu anderen sichtbaren Figuren werden vor allem in Bezug auf die jeweils anderen Männer gezeigt (s. Abb. 6-6b), aber auch je einmal in Bezug auf die Scheibe (7-8)[26] und den Kasten (5-6).

Mit der G-Hand für Person eng zusammen hängen Darstellungsformen mit mehreren ausgestreckten Fingern (V-, 3-, W-, 4-, und 5-Hand zur Darstellung von zwei, drei, vier oder mehreren Männern). Die V-Hand kommt in LK_Balance nur selten als Personendarstellung für zwei Personen als CC: V-2männer vor. Sie dient dann der Positionsangabe zweier Männer und ist häufig mit dem Mundbild ‚zwei' versehen. Es handelt sich aber nicht um das Zahlwort ZWEI, welches mit einer festen Orientierung (Handfläche nach vorne)[27] versehen ist. Die **3-Hand** kommt in LK_Balance nicht als Klassifikatorhandform vor, sondern wird nur einmal als Zahlwort DREI gebärdet. In AS_Balance hingegen wird die 3-Hand häufig verwendet, um die gemeinsamen gewichtsausgleichenden Bewegungen von drei Männern auf der Scheibe zu zeigen (**CC: 3-3männer**). Bei LK_Balance gibt es die Bezugnahme auf drei zusammenstehende Männer insgesamt zweimal mit der linken Hand in der Form **CC: W-3männer**. Bei der ersten Verwendung (5-13 und 5-14) wird die Anzahl thematisiert – rechts steht einer (G-person), links stehen drei Männer. In 7-1 und 7-2 wird die durch einen kurzen Rückblick unterbrochene Erzählung wieder an dieser Stelle aufgegriffen mit denselben Handformen und Stellungen.

Häufig hingegen taucht bei LK_Balance die **4-Hand** auf. Dabei kann unterschieden werden zwischen Formen, in denen nur eine Hand die 4-Hand aufweist und im Kontext dieser Erzählung in der Regel damit auf genau vier Männer Bezug nimmt (**CC: 4-4männer**). Meist dient die 4-Hand dazu, die Position der vier Männer, die gerade nicht im Besitz des Kastens sind, auf der Scheibe zu zeigen. Dreimal wird das starke Schwanken der Scheibe gezeigt: in 3-11 (s. Abb. 6-5b), 4-7 und 5-6. In 5-6 rennen sowohl die mit der rechten Hand repräsentierten vier Männer als auch der eine mit der linken Hand repräsentierte Mann außerdem auf der Scheibe hin und her. Siebenmal wird die Position der Männer gezeigt.

[26] Vgl. Abbildung 8-30b in Kapitel 8 dieser Arbeit.
[27] Diese Variante der Zahlgebärden verwenden beide Erzähler von „Balance".

Linguistisch gesehen ist die 4-Hand zur Personendarstellung nicht spezifiziert für die Anzahl, sondern eher zu verstehen als ‚mehrere Personen'. Ohne Kontext wäre diese Substitutorkonstruktion am besten zu notieren als CC: 4-personen bzw. hier **CC: 4-männer**. Die Anzahl der ausgestreckten Finger entspricht auch in LK_Balance nicht immer der Anzahl der tatsächlich gemeinten Personen. Dies ist der Fall, wenn beide Hände gleichzeitig die 4-Hand artikulieren (CC: 2h 4-männer). In 2-5 beispielsweise überwiegt offenbar der sprachliche Informationsanteil den bildlichen – man scheint in Abbildung **6-6** im Gebärdenbild CC: 2h 4-männer acht Figuren gleichmäßig auseinanderstreben zu sehen, dabei ist von Anfang an bekannt gemacht worden, dass es auf der Scheibe insgesamt nur fünf Männer gibt. Es gilt hier also die Bedeutung „mehrere", visualisiert durch zwei 4-Hände und mithilfe des Diskurswissens dekodiert als die fünf Protagonisten.



CC: 2h 4-männer
2-5 (01:45.640)

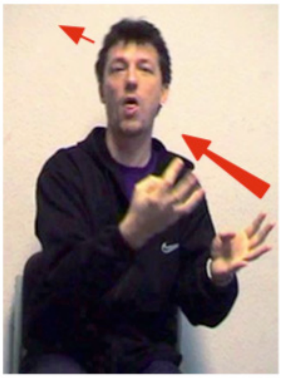
Abb. 6-6

Eine solche zweihändige Verwendung der CC: 2h 4-männer kommt insgesamt in LK_Balance viermal vor, wobei drei Fälle die Männer in einer Fortbewegung zeigen. In 2-5 gehen sie langsam von der Mitte aus auseinander, in 3-17 wird dieser Prozess des Auseinandergehens und Wieder-in-der-Mitte-Zusammenkommens in einer Art Zeitraffer gezeigt; in 5-4 (**Abb. 6-7**) bewegt sich eine unbestimmte Anzahl von Männern schnell von der rechten vorderen in die linke hintere Ecke der Scheibe (vom Adressaten aus gesehen). In 3-6 ist es eine skizzierende Bewegung, die zeigt, wie die Männer gleichmäßig auf der Scheibe verteilt sind.[28]

Bei der Verwendung von zwei 4-Händen stellt sich folglich die Frage nach der Abbildungslogik, da ja auf der Scheibe insgesamt nur fünf Männer vorhanden sind. Hier kommen gebärdensprachliche Spezifika zum Tragen. Im ersten Beispiel 2-5 wird durch die Symmetrie deutlich, dass es sich um eine gleichmäßige Verteilung handelt.

[28] Vgl. Abb. 7-8a und 8b in Kap. 7 sowie die Besprechung dieses Beispiels ebendort.

Es geht an dieser Stelle nicht darum, wo genau wie viele Männer stehen. Außerdem ist es eine phonologische Tendenz (Symmetrieregel nach Battison 1978), dass Handformen sich angleichen, wenn beide Hände gleichermaßen aktiv sind. So lässt sich auch die Verwendung in 3-17 erklären, die zudem die Verwendung in 2-5 aufgreift und von daher auch in bildlogischer Kohärenz zwei 4-Hände zeigt.



CC: 2h 4-männer
CA: |Mann|
5-4 (03:33.640)

Abb. 6-7

In 5-4 (Abb. 6-7) tritt nun der Fall auf, dass an sich eine Hand genügt hätte, um die Bewegung zu zeigen. Es handelt sich jedoch um eine Bewegung aus einer raschen, erschrockenen Reaktion heraus. Eine Möglichkeit der Betonung besteht in DGS in der Verdopplung, also einer zweihändigen statt einhändigen Ausführung. Dass unklar ist, wie viele Personen an dieser Stelle sich bewegen, liegt vor allem am Kontext – in diesem Erzählabschnitt ist sich der Erzähler selbst darüber im Unklaren. Die Aktion selbst ist zweifellos deutlich, sie kann aber nicht bestimmten Protagonisten zugeordnet werden (auch wenn alle fünf Männer Protagonisten sind, wechseln doch ihre Rollen, und bestimmte Kontinuitäten und Wechsel der Referenz werden immer wieder ausgesagt, nicht jedoch hier).[29]

In 3-3 verwendet der Erzähler zwei **5-Hände** für die Darstellung der fünf Männer, die gewohnheitsmäßig auf der leicht schwankenden Scheibe angeln (**CC: 5-männer**). Es handelt sich um eine rasch gebärdete zusammenfassende Kurzwiederholung einer Hintergrundinformation, die keine Neuinformation bringt, sondern den in der Szene andauernden Normalzustand unterstreicht. Sie besteht aus drei parallelisierten CA-Konstruktionen mit dem sich nicht ändernden Gesichtsausdruck eines stellvertretend für alle stehenden |Mannes|; die Klassifikatorkonstruktionen sind zügig und nur andeutend mit lockerer Handform gebärdet. Die Handform wird weitestgehend beibehalten:

[29] Auch im Film gibt es Möglichkeiten, die Anzahl oder das genaue Wer im Unklaren zu belassen. So könnte eine Nah- oder Halbnaheinstellung, die irgendwie Mantel und Bein in Bewegung zeigt, unkenntlich machen, um wie viele oder welche Männer es sich handelt.

zunächst zwei 5-Hände zur Darstellung der Scheibe (CC: 2h 5-scheibe), die sich kurz erheben zur Darstellung der Männer (CC: 2h 5-männer), um dann mit abgeknickten Fingern zur Darstellung der schwankenden Scheibe zurückzukehren. Hier ist die Vervielfachung der Anzahl der Finger nicht als eine Betonung zu werten. Es ist die Semantik der gleichmäßigen Verteilung sowie die phonotaktische Ökonomie der Handformwahl, durch welche die Information als Hintergrundinformation ausgewiesen ist. Die Thema-Rhema-Strukturierung weist in die gleiche Richtung.

Alle genannten Varianten von G-person (G-person, V-2männer, W-3männer, 4-(4)männer, 5-männer) gleichen sich darin, dass ein Finger für eine ganze Person steht. Durch die Verteilung bzw. Bewegung im Gebärdenraum zeigt der Erzähler, wo auf der Scheibe sich die Protagonisten befinden oder wohin sie sich bewegen. Diese Bewegung ist sehr global ohne weitere Spezifizierung der Bewegung einzelner Gliedmaßen. Die Größenverhältnisse und die mit den Figurenkonstellationen gegebene Information entspricht der Einstellungsgröße der Totalen (Very Long Shot).

6.3.1.3 Einstellungsgröße Halbtotale

Die nächstfolgende Einstellungsgröße ist die Halbtotale. Im Film ist in dieser Einstellungsgröße ein Mensch in seiner ganzen Größe in seiner unmittelbaren situativen Umgebung zu sehen; der Schwerpunkt liegt auf der Darstellung von Handlungen. Für die Personendarstellung in der Halbtotale kommen als Klassifikatorformen die **H-Hand**[30] und die **V-Hand** in Frage. Sie kommen mit und ohne Fingerspiel sowie in unterschiedlichen Krümmungsgraden vor (s. **Abb. 6-8a** bis **8c**). Gegenüber der G-Hand sind diese die nächstgrößere Darstellungsformen für Personen. Beide Handformen teilen die Semantik, dass Zeige- und Mittelfinger zusammen den beiden Beinen einer Person entsprechen, die Fingerspitzen stellen dabei die Füße dar.[31] Der Oberkörper mit Kopf und Armen ist in dieser Darstellung nicht sichtbar, wenngleich konzeptuell vorhanden. Notiert werden sie als **CC: H-2beine** bzw. **CC: V-2beine**.

Mit einigen Gründen sind H-Hand und V-Hand bei der Darstellung von Personen als ‚Zweibeiner' als Varianten anzusehen. So ist im Falle von alternierendem Fingerspiel nicht mehr genau auszumachen, ob dieses von der H- oder von der V-Hand ihren Ausgang nimmt. Ich spreche im Folgenden von Varianten der Form **V-2beine** und beziehe mich mit **H-2beine** ausdrücklich auf die Handform, in der beide Finger gestreckt und parallel zueinander stehen. Diese Handform wird auch verwendet in dem Lexem STEHEN.

[30] Vgl. Abbildung 6-2c.
[31] Die Analogie der Finger zu den Beinen stellt auch Taub (2003: 75) für die Amerikanische Gebärdensprache dar; es dient ihr als Beispiel, ihren Begriff der isomorphen Ikonizität zu erläutern.

CC: **V-2beine**
CC: FL-scheibe
5-12 (04:04.030)

Abb. 6-8a

CC: **Vbog-2beine**
CC: FL-scheibe
8-15 (05:24.080)

Abb. 6-8b

CC: G-mann
CC: **Vknick-2beine**
8-6 (04:54.380)

Abb. 6-8c

Die Erscheinungsgröße der Personendarstellung ist größer als in der Totalen – während sich dort in der Größe eines Fingers eine ganze Person zeigte, entspricht nun grob gesagt die Länge eines Fingers nur mehr der Beinlänge einer Person, d.h. die Person in der Form CC: V-2beine erscheint fast doppelt so groß wie in der Totalen. Aber auch mit Blick auf den veränderten Informationsgehalt ist eine neue Stufe der Einstellungsgrößen gerechtfertigt. Die Beweglichkeit der Finger ermöglicht eine Differenzierung unterschiedlicher Haltungen und Fortbewegungsarten. Da sind zum einen die in Lexemen kristallisierten kategorialen Haltungen wie Stehen (STEH, H-Hand), Liegen (LIEG, H-Hand), Sitzen (SITZ, geknickte V-Hand Vknick) und Gehen (GEH, Vknick). Auch Knien wird durch diese Handform dargestellt. Als Lexeme haben alle diese Prädikate eine relativ festgelegte Orientierung meist mit der Handaußenseite nach vorne bzw. nach unten (LIEG); bei SITZ ist die Fingeransatzrichtung als nach oben zeigend festgelegt. Als produktive Formen, d.h. in Klassifikatorkonstruktionen verwendet, sind diese Orientierungen frei und bedeutungsvoll – die Außenseite entspricht dabei der Vorderseite einer Figur. Bei SITZ ist der Unterschied zwischen Lexem und produktiver Form am stärksten, denn in der Lexemform zeigt die Fingeransatzrichtung nach oben, während in der produktiven Form die Handinnenfläche nach unten zeigt und die Fingeransatzrichtung variabel die Vorderseitenausrichtung der dargestellten Figur symbolisiert.[32] In der produktiven Form können auch Haltungsänderungen wie Aufstehen oder das Strecken der Beine während eines Sprungs bzw. Falls gezeigt werden (so in LK_Balance 8-12). Während also auf der einen Seite verschiedene Bewegungs- und Haltungsarten gezeigt werden können, ist ebenso die Räumlichkeit eine wichtige Information. Welchen Weg ein oder zwei Männer auf der Scheibe gehen, wo sie sich in Bezug aufeinander oder in Bezug auf die Scheibe befinden oder bewegen,

[32] Vermutlich ist das zugrunde liegende Bild für SITZ nicht aus der Form Vknick-2beine abgeleitet und die Formähnlichkeit oberflächlich.

ob sie sich schnell, stetig, springend oder angespannt bewegen, das wird mithilfe dieser Handform gezeigt. Die Scheibe ist in diesen Fällen mit einer Flachhand dargestellt. Mit der Handform für zwei Beine wird außerdem gezeigt, wie und dass ein Mann auf dem Kasten sitzt und zusammen mit diesem ins Rutschen gerät (5-9, 5-10).

In der Erzählung LK_Balance wird die V-Hand in ihren Variationen (V-2beine, H-2beine, Vknick-2beine und Vbog-2beine) am häufigsten als Klassifikatordarstellung für die Männer gewählt, dabei fast ausschließlich mit der rechten Hand.

Die Konstruktion **CC: (2h) H-2beine**[33] wird in der Bedeutung „stehen" verwendet und ist von dieser Semantik her bereits eine Positionierung. Es gibt fünf Vorkommen mit beiden Händen gleichzeitig. Einmal gebärdet die rechte Hand alleine „stehen" (9-1); einmal gebärdet sie allein „aufstehen" (8-2). Das zweihändige Lexem STEHEN taucht auch einmal auf in (8-16) – ohne Orts- oder Orientierungsmodifizierung, mit der linken Hand als Flachhand. Da hier keinerlei Bezug zur Bildlichkeit der Erzählung – etwa auf die räumliche Lage der Scheibe – genommen wird, wird diese Form nicht als filmbild-analoge Quasi-CC angesehen, zumal dies ohnedies in einem Kommentarpassus der Erzählung geschieht.

V-Hand mit gestreckten Fingern (V-2beine) wird nur von der rechten Hand verwendet in den Bedeutungen „fallen" (acht Vorkommen, in Kombination mit CC: FL-scheibe; s. Abb. 6-8a), „baumeln" (drei Vorkommen), „sich fortbewegen" (fünf Vorkommen). Alle Szenen, in denen jemand von der Scheibe fällt oder rutscht, sind mit der V-Hand gebärdet mit einer Ausnahme in 7-8, wo der mit der Hand weggeschubste Mann mit einer G-Hand dargestellt wird. Das Baumeln wird gezeigt als eine Figur, die sich nur noch mit den Händen an der Scheibe halten kann und deren Beine lose herab-baumeln.[34]

Die **geknickte oder (seltener) gebogene V-Hand** (Vknick-2beine, Vbog-2beine) wird in der Bedeutung „laufen" verwendet, sechsmal mit Fingerspiel, zweimal ohne; einmal in der Bedeutung „schnell springen" (der Weg der gebogenen V-Hand beschreibt einen dreifachen Bogen zum Zielpunkt in 8-15; s. Abb. 6-8b). In der Bedeutung „sitzen"[35] wird die geknickte oder gebogene V-Hand ohne Fingerspiel verwendet, insgesamt viermal mit der rechten Hand, einmal mit der linken. Es gibt drei zweihändige CC: 2h Vknick-2beine; ansonsten kombiniert sich Vknick-2beine mit Substitutoren für die Scheibe, den Kasten und G-person. In 5-10 visualisiert die linke Hand den Kasten, auf dem ein Mann sitzt (Vbog-2beine). Beide Hände haben die Form einer gebogenen

[33] Die Einklammerung (2h) soll Optionalität andeuten.
[34] Vgl. Abb. 8-22b in Kap. 8.
[35] Diese Bedeutungsspezifikation wird bei Bedarf hinzugefügt: Vknick-2beine-sitz.

V-Hand (Vbog), wobei für die linke Hand als Vbog-kasten von einer Handformanpassung ausgegangen werden muss. Der Kasten wird sonst mit einer 5bog-Hand dargestellt.

Ein Vorkommen gibt es, in dem die linke Hand allein eine CC: Vknick-2beine realisiert, nämlich in 8-5 in der Bedeutung „sitzen“. Zwei Personen (CC: V-2männer) stehen einer Person gegenüber, und die sitzt. Das Mundbild ist deutlich als „sitz“ zu erkennen, aber artikuliert wird nicht das Lexem, das sich ja auch räumlich positionieren ließe, sondern die produktive Form CC: Vknick-2beine-sitz. In 8-6 (s. Abb. 6-8c) bewegt sich die rechte Hand als CC: G-person auf die linke Hand als CC: Vknick-2beine-sitz zu. In diesen beiden Sequenzen (8-5 und 8-6) kombiniert sich die mit der Vknick-Hand dargestellte Figur mit einer Figur in Fingergröße (G-person, V-2personen), die als Figuren auf die Einstellungsgröße der Totale verweisen. Eine gleichartige Zusammenstellung gibt es in 7-2; in 4-5 ist sogar eine sich fortbewegende Vknick-2beine-Figur mit einer G-person-Figur kombiniert. Hingegen gibt es in LK_Balance keine Kombination von einer Vknick-2beine-Figur mit einer gestreckten V-2beine-Figur. Auch wirken die Vknick-Personendarstellungen kleiner als die einer gestreckten oder nur leicht gebogenen Handform. Eine Schlussfolgerung aus dieser Beobachtung wäre, Vknick-2beine anders einzustufen als die gestreckte Form von V-2beine, nämlich eher in den Bereich der Totalen als der Halbtotalen. Die Vbog-2beine-Form hingegen, die in einem eher offenen Bogen ausgebildet ist, ist näher an den Gestaltungsmöglichkeiten und der Größendimension einer gestreckten V-2beine-Figur. Nimmt man diese Beobachtungen ernst, so ließe sich sagen, dass G-person einerseits und die gestreckte Form von V-2beine andererseits sehr klar der Totalen respektive der Halbtotalen zugeordnet werden können, die Formen Vknick-2beine und Vbog-2beine eher in einem Zwischenbereich anzusiedeln sind und je nach Verwendung eher der Totalen oder eher der Halbtotalen zugeschlagen werden können. Ist also eine stehende G-person gegenüber einer sitzenden Vknick-2beine-Person aufgestellt rechts und links im Bildraum wie in 8-6, so könnte man dieses Bild insgesamt als eine Totale ansehen. In anderen Kontexten ist die Zuordnung zur Halbtotalen näherliegend; so etwa wenn in der Bewegung die Handform sich von einer gestreckten in die geknickte Variante ändert und damit die Aktivität der Beine hervorgehoben ist, so wie auch beim Fingerspiel der Bewegung einzelner Beine.

Aufgrund der semantischen und formalen Zusammengehörigkeit von V-2beine und Vknick-2beine ist die generelle Zuordnung von Vknick-2beine zur Einstellungsgröße der Halbtotale beizubehalten (siehe Tab. 3 in Abschnitt 6.3.2.2). Im Vergleich zu

G-person macht die Form Vknick-2beine eben doch zwei Beine sichtbar, die sich bewegen oder die Sitzhaltung einnehmen können.

Im vorgeführten Beispiel wird erkennbar, dass im Diskurszusammenhang Verschiebungen der Einstellungsgrößenzuordnung stattfinden können. Andererseits gibt es keine Möglichkeit, mit G-person eine Figur als sitzende darzustellen. Hier ist also eine Art systematischer Lücke zu erkennen und ein erster Grund dafür, dass im gebärdeten Diskurs größenmäßig nicht immer exakt zusammenstimmende Substitutoren kombiniert verwendet werden. Die hier angedeutete Fragestellung der Kombination verschiedenen Kategorien zuzuordnender Substitutoren wird in Abschnitt 6.4.3 vertieft.

6.3.1.4 Einstellungsgröße Amerikanische

Die nächstgrößere Darstellungsform für Personen ist in DGS die beidhändige Verwendung der typischerweise mit den Fingerspitzen nach unten gerichteten G-Hand, welche ein Bein darstellt. Die Klassifikatorform wird deshalb als **CC: G-bein** im Falle einer einhändigen Verwendung bzw. in der beidhändigen Verwendung als **CC: 2h G-beine** bezeichnet. Die Fingerspitzen entsprechen dabei den Füßen.

CC: 2h G-beine
parCA
34 (05:02.280)

Abb. 6-9a

CC: 2h G-beine
parCA
27 (03:26.480)

Abb. 6-9b

Im Vergleich mit der V-Handform in der CC: V-2beine haben die beiden mit zwei G-Händen dargestellten Beine in der CC: 2h G-beine ein differenzierteres Ausdruckspotenzial, was die Art und Weise der Bewegung angeht – es können sowohl Fortbewegungen im Raum dargestellt (s. Abb. 6-9a) als auch verschiedene Aktivitäten mit den Beinen unterschieden werden, in denen die beiden Beine zum Teil jeweils eigene Bewegungsschemata realisieren. Dies ist der Fall bei „kicken“, „Schwung holen“, „tänzeln“ und dergleichen. Auch Beinhaltungen sind darstellbar: „Beine übereinanderschlagen“ oder, wie in Abbildung 6-9b aus AS_Balance, „Beine im Sitzen anheben und nach vorne strecken“. Auf den ersten Blick scheint die Erscheinungsgröße der beiden

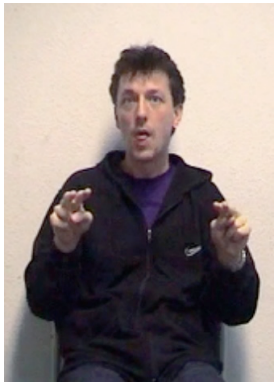
Beine nicht unbedingt größer als bei V-2beine, ist das Längenmaß doch nach wie vor ein Finger. Doch ihr Abstand voneinander ist größer und verweist somit indirekt auf einen breiteren und damit größer dargestellten Rumpf. Es ist sogar anzunehmen, dass G-bein nicht ein ganzes Bein, sondern nur einen Teilbereich sichtbar zeigt. Denn wenn durch den Abstand der Hände tatsächlich die Breite des Rumpfes angedeutet wird, dann sind die Finger bzw. die G-Hände zu kurz für die ganze Länge des Beines. Wenn mit CC: 2h G-beine eine Schrittfolge gezeigt wird, in der die in der Luft befindliche Hand sehr viel höher gebärdet wird als das |Bein mit Bodenkontakt| in Abbildung 6-9a, wo sich die eine Hand komplett oberhalb der anderen befindet, dann spricht das dafür, dass mit G-bein zum Teil sogar unterschiedliche Beinbereiche sichtbar gemacht werden können und der Hüftpunkt sich außerhalb der mit der G-Hand realisierten Beinpartie befindet. Die Konstruktion CC: 2h G-beine ist sehr gut geeignet, die Größe und Geschwindigkeit von Schritten zu visualisieren, z.B. große Schritte vs. Trippelschritte oder den Rhythmus von Schritten wie beim Tanzen. Auch Bewegungsarten wie Beine strecken oder die Haltung der Beine beim Sitzen sowie die Körperorientierung und Bewegungsrichtung wird sehr gut deutlich (z.B. Schritte rückwärts/vorwärts, seitwärts oder auch zur Seite).

In Bezug auf die **Beweglichkeit im Raum** ist die darstellbare Wegstrecke kürzer als dies mit V-2beine möglich ist – diese Tatsache hängt direkt mit der beobachtbaren größeren Erscheinungsgröße zusammen. Je größer das Bein im Bildraum dargestellt ist, desto geringer ist die Raumausdehnung, welche der Bildraum zu symbolisieren vermag, da er in dem durch die Figur angelegten Maßstab zu interpretieren ist. Der Umraum um die Figur ist demnach als viel enger zu interpretieren als wenn eine Figur mit V-2beine oder sogar mit G-Person in ihrer Fortbewegung dargestellt wird. Insofern passen die Darstellungsmöglichkeiten mit 2h G-beine zu der Beschreibung der filmischen Einstellungsgröße der Amerikanischen. Der Bezug auf den Raum ist nach wie vor gegeben, liegt aber nicht mehr im Schwerpunkt der Aussage.

Während aber in der Filmbeschreibung in der Amerikanischen eine Person typischerweise vom Kopf bis ungefähr zur Kniehöhe gezeigt wird, geht die gebärdliche Kameraeinstellung von den Füßen aus vor und zeigt eine Person typischerweise von den Füßen an aufwärts bis zum Knie oder zur Hüfte, der Rest ist nicht sichtbar – so wie auch in der Halbtotalen die Oberkörperregion nicht sichtbar ist. Aber auch in Filmeinstellungsgrößen ist es möglich, dass z.B. bei der Amerikanischen eine Person mitsamt ihren Füßen gezeigt wird. Entweder sie ist dann gebückt, hockt oder kniet; oder aber der Kameraausschnitt ist so verschoben, dass zwar die Beine und Füße, nicht aber der Oberkörper bzw. Kopf zu sehen ist. In Bezug auf die DGS ist anzumerken, dass die

Verwendung des G-bein-Substitutors häufig mit einer parallelisierten CA einhergeht.[36] Das heißt, die Informationen aus der Haltung von Oberkörper und Kopf sind gleichzeitig mit der Aktion der Beine vermittelbar, wenngleich nicht in derselben Einstellungsgröße.

Nicht nur Abbildungen von Beinen finden in der Einstellungsgröße Amerikanisch statt, auch die **A-Hand als Darstellung des Kopfes** (also **CC: A-kopf**) zählt zu dieser Einstellungsgröße. In meinem Material gibt es hierfür keine Beispiele, aber sie kann zum Beispiel gut verwendet werden, um Nicken oder Kopfschütteln zu zeigen, oder auch ein Hängenlassen des Kopfes gegenüber einer Aufrichtung. Auch die Orientierung (Hinwendung) des Kopfes kann gut gezeigt werden. Hierfür wird häufig vor allem die V-Hand mit den Fingerspitzen in Blickrichtung verwendet, welche auch als Klassifikator für Augen bezeichnet wird (s. Abb. 6-10). Vom Augenabstand und der ‚Wendigkeit' her passt **CC: V-2augen** gut zu A-kopf. In diesem Sinne würde ich diese beiden Körperteildarstellungen ebenfalls der Amerikanischen zuordnen. Die situationsbezogene Handlungsebene steht ebenfalls im Vordergrund – nämlich die Aktion des Nickens oder Schauens, aber nicht die Mimik und Gefühlslage, die sich damit verbindet. Die Konstruktion CC: V-2augen, auch in der Variante CC: 4-vieleAugen,[37] kommt häufig vor.



CC: 2h **V-2augen**
parCA |Mann|
6-3 (04:17.200)
Abb. 6-10

[36] Dies gilt gleichfalls für die Verwendung der bereits besprochenen Substitutoren.
[37] In AS_Balance (12) gibt es ein Vorkommen mit zwei 4-Händen und laxem Daumen, das sich tatsächlich wörtlich auf vier Augenpaare bezieht, aber das ist nicht generalisierbar und dem speziellen Zuschnitt der Geschichte geschuldet.

6.3.1.5 Einstellungsgröße Halbnahe

Die Einstellungsgröße Halbnahe wird in der Darstellung von Fußaktionen mit Flach-händen erreicht (**CC: FL-fuß** bzw. **2h FL-füße**). Die Handwurzel entspricht der Ferse, die Fingerspitzen den Zehen. Bei einer solchen Darstellung ist die virtuelle Kamera bereits viel näher dran als bei der Darstellung von Beinen durch zwei G-Hände (CC: 2h G-beine). Die Erscheinungsgröße der Füße nähert sich der realen Größe der Füße der oder des Gebärdenden an. Es ist nur noch ein größenreduziertes Umfeld um die Füße herum im Gebärdenraum realisierbar, d.h. alles, was in direkter Reichweite für einen Fuß ist. Treten, Stoßen und Stolpern über einen Gegenstand sind Situationen, die in dieser Größenordnung gut darstellbar sind. Die Flach-Hände können eine größere Differenzierung der Aktionen des Fußes zeigen, so z.B. auch Gangarten wie Auf-Zehenspitzen-Gehen oder das Verhalten des Fußes beim Autofahren.

CC: FL-fuß
parCA |Kastensitzer|
8-12/3 (05:14.080)

Abb. 6-11

Diese Verwendungsmöglichkeiten lassen sich in den „Balance"-Erzählungen wieder-finden, wie etwa die Realisierung der Szene, in der der Kastensitzer den am Schluss noch mit den Händen an der Scheibe hängenden Mann mit dem Fuß von der Scheibe stößt wie in **8-12/3** (s. Abbildung 6-11). In LK_Balance wird darüber hinaus nur in einer weiteren Szene die FL-füße-Konstruktion eingesetzt, und zwar in **8-14**[38]. In **AS_Balance** hingegen erscheint die CC: 2h FL-füße häufig. Damit wird die Aktion der zielgerichteten Gewichtsverlagerung durch einen bis zwei einzelne Schritte rück-wärts oder auch nach vorne ins Bild gerückt.

In **Schule_SuP** gibt es ein Beispiel, in dem die gezeigte Person beim Beifall mit den Füßen trampelt, stampft oder trommelt (**Abb. 6-12**). Die Füße werden mit der Faust- oder A-Hand gebärdet (**CC: 2h A-füße**); dabei stellt die äußere Handkante die Fußunterseite dar und trifft auf dem (nicht sichtbaren) Boden auf. In dieser Orientierung

[38] Vgl. Abb. 6-16b und die Besprechung der Szene in Abschnitt 6.3.4.

gleicht die Konstruktion A-fuß der Konstruktion Y-fuß, eine mit der Y-Hand mit nach oben zeigendem Daumen gebärdeten Version von Fuß, der gewissermaßen in einem Stöckelschuh steckt. Das Gehen auf hohem, spitzen Absatz kann mit dieser Handform sehr suggestiv bebildert werden.

Die Frage stellt sich, ob die Verwendung der Faust-Hände für die Darstellung der Fuß-Aktivitäten eine kleinere Einstellungsgröße als Halbnahe (und zugleich eine größere als Amerikanische) bedeutet, weil die Erscheinungsgröße des Fußes in dieser Form kleiner als bei FL-fuß, aber auch bei weitem größer als bei der Form G-bein ist.

CC: 2h A-fersen
parCA |Zuschauer|
(07:00.17)

Abb. 6-12

Die Darstellung der Füße in dieser Situation kann aber auch unter einem anderen Blickwinkel gesehen werden. Eine Möglichkeit könnte sein, dass mit der Fußaktivität ein Stampfen wie mit Hufen assoziiert werden soll, und deshalb die Menschenfüße mit der A-Handform dargestellt werden, die auch für Hufe verwendet werden kann; dass also eine Konstruktion CC: 2h A-huf vorliegt, die in übertragenem Sinne verwendet wird. Die andere, von mir favorisierte Vorstellung ist ebenfalls metaphorischer Art: die Füße sind mit Fäusten repräsentiert, weil sie auf dem Boden trommeln, so wie man mit Fäusten auf einem Tisch trommeln würde. Außerdem wird durch diese Handform die Handwurzel als Äquivalent zur Ferse akzentuiert. Die hier verwendete A-Handform lässt sich also auch gut analysieren als eine Konstruktion **CC: 2h A-fersen**, und der vordere Teil des Fußes mit Fußrücken und Zehen ist nicht sichtbar. Wenn man die A-Hand so interpretiert, dass keinesfalls der ganze Fuß damit sichtbar gemacht wird, sondern nur die Ferse, dann gehört die A-Hand für Fußdarstellungen in dieselbe Einstellungsgrößenkategorie wie die Flachhand.

Die Verwendung der A-Hand in Schule_SuP tritt interessanterweise innerhalb einer fast ganzkörperlichen parallelisierten CA auf, in welche die Beine selbst involviert sind. Was die Erzählerin also mithilfe der CC ausdrückt und zeigt, zeigt sie gleichzeitig auch mit ihrem ganzen Körper, denn sie bewegt ihre Beine andeutungsweise wie beim Stampfen.

6.3.1.6 Einstellungsgröße Nahe

Die Nahaufnahme ist im Wesentlichen die Einstellungsgröße für Darstellungen von Personen mittels einer CA. Hier gilt – erstmals – dass im Fokus der Aufmerksamkeit die Mimik und das Gesicht der Person stehen, gleichzeitig aber auch Aktivitäten, die vornehmlich mit den Händen vorgenommen werden, wie handwerkliche Tätigkeiten und alltägliche Verrichtungen. Für die Darstellung kommunizierender Akte ist diese Einstellungsgröße besonders geeignet, weil sowohl Gesicht und Mimik als eben auch die Arme und Hände gut zu sehen sind. Von der filmischen Beschreibung her wäre auch die Halbnahe eine sehr stimmige Kategorie für die CA. Da jedoch im gebärdensprachlichen Diskurs anders als im Film die Sichtbarkeit nicht durch einen ausschnitterzeugenden Rahmen eingeschränkt wird, ist auch in der Einstellungsgröße **Nahe** die Person von Kopf bis Hüfte oder sogar, wie sich am Beispiel des Beifall-Stampfens in Schule_SuP (s. Abb. 6-12) gezeigt hat, einschließlich der Beine und Füße zu sehen.

Eine Nahaufnahme ist auch der CA-Anteil von parallelisierten CA, wenn etwa die Hände für andere Aufgaben ‚abgetrennt' sind oder nur die Mimik einer Figur im CA-Gesicht sichtbar wird. Denn in all diesen Fällen ändert sich die Erscheinungsgröße der CA-Figur nicht; das Gesicht, der Kopf, der Oberkörper haben nach wie vor dieselbe Größe (dies gilt insbesondere, wenn jedes Mal dieselbe Person dargestellt wird). Auch eine abgetrennte Hand, die eine |Hand| zeigt (also klassischerweise ein Manipulator), ist eine Nahaufnahme; dies gilt auch dann, wenn keine CA im eigentlichen Sinne artikuliert wird.

Die CA wird typischerweise für Personendarstellungen verwendet. Eine Besonderheit gebärdensprachlicher gegenüber filmischer Darstellungen ist es, dass die Personendarstellung in der Nahaufnahme von der Erscheinungsgröße der Größe der gebärdenden Person entspricht (mit einer gewissen Toleranzbreite). Das heißt, in der Nahaufnahme sieht man die dargestellten Figuren in etwa ihrer ‚echten', d.h. gedachten realen Größe. Bei Filmen ist eine Übereinstimmung von Erscheinungsgröße und Lebensgröße keine Funktion der Einstellungsgröße, sondern der Projektionsgröße und damit keine Charakteristik einer bestimmten Einstellungsgröße. In einer Kinoaufführung ist eine Übereinstimmung mit der Echtgröße von Figuren im Wechsel der Einstellungen eher zufälliger Natur. In der gebärdensprachlichen Nahaufnahme hingegen ist die Relation

zur Echtgröße (Erscheinungsgröße = diegetische Größe) prinzipiell. Darauf verweisen auch die Formulierungen „life-size referents“ beim „staging“ (Mandell 1977: 78f.) oder „life-sized scale“ in Bezug auf Constructed Action (z.B. Perniss 2007a: 1316). Im Umkehrschluss kann man bei einer Darstellung von Objekten in Realgröße direkt auf die Einstellungsgröße einer Nahaufnahme schließen.

Es ist aber auch möglich, andere belebte Wesen als menschliche mit einer CA zu zeigen (ganz zu schweigen von anthropomorphisierenden Verwendungen, in der dann aus Bäumen gebärdende Hände sprießen, weil zwei Bäume im Wald sich etwas zu sagen haben). In solchen Fällen – der Darstellung etwa von einem Igel oder einem Bergtroll mittels einer CA – ist die Einstellungsgröße abhängig davon, wie groß Igel oder Bergtroll in Relation zum Menschen sind. Der Igel ist im Verhältnis zum Menschen sehr viel kleiner – in diesem Falle wäre die CA-Darstellung als Ganzgroß einzustufen; umgekehrt im Fall des riesengroßen Bergtrolls als Halbtotale oder sogar Totale (da Bergtrolle Fantasiewesen sind, gibt es verschiedene Auffassungen über ihre Größe). Die unterschiedliche Einstellungsgröße zeigt sich dann insbesondere, wenn Wesen von sehr unterschiedlicher Körpergröße ein und denselben Gegenstand handhaben wie etwa einen Ball, den sie sich gegenseitig zuwerfen. Im Falle der Totale beim Bergtroll ist dieser Ball erbsengroß, im Falle der Ganzgroß-Aufnahme des Igels braucht es die Spannweite der Arme, um den Ball darzustellen.[39] Eine andere Möglichkeit ist, dass der Gebärdende sich selbst bzw. Körperteile von sich als Referenzgröße verwendet, um die Größe dieser Körperteile von anderen Lebewesen mithilfe von Deskriptorkonstruktionen zu illustrieren. So wird das Elefantenohr in seiner Größe vom Ohr ausgehend skizziert (Naheinstellung) oder aber die Pranke des Wolfs in Relation zu den Händen des Gebärdenden (siehe die Erzählung Rotkäppchen, ca. 02:52). In solchen Beispielen ist von der Einstellungsgröße der Nahen auszugehen, weil der Gebärdende seinen Körper als Größenmaß mit ins Bild setzt. Ausbuchstabiert bedeutet das: Im Vergleich mit der menschlichen Hand ist die Wolfspranke so und so groß. Dies gilt aber nur, wenn die Größe von Körperteilen dargestellt werden soll. Geht es um die Form von Ohren, Augen oder Schnauze, so ist es auch denkbar, dass der Kopf des Gebärdenden den Kopf des jeweiligen Tieres verkörpert und damit die Einstellungsgröße abhängt von der Größenrelation des portraitierten Lebewesens zum Menschen.

[39] Auf diese Größenrelativität weisen insbesondere Fischer & Kollien (2006: 99) hin, wenn sie von der für die CA geltenden Regel der „Maßstabentsprechung“ schreiben: „Körperteile der gebärdenden Person ‚entsprechen‘ denjenigen der Referenz-Entität, so dass es abhängig von den Größenverhältnissen der beteiligten Referenten zu Maßstabanpassungen kommen muss.“ Genau dieses Beispiel eines Ballspiels, das ich in leichter Abwandlung Fischer & Kollien (ebd.) entnommen habe, verdeutlicht auch, dass beim Einsatz von CA tatsächlich von unterschiedlichen Einstellungsgrößen gesprochen werden sollte, je nachdem was für eine Entität die CA darstellt.

6.3.1.7 Einstellungsgröße Groß

Auch wenn die CA die detailliertesten Ansichten von Gesicht und Oberkörper zu geben vermag, so doch nicht die in ihrer Erscheinung größten. Mithilfe von CC können größere Darstellungen von einzelnen Körperteilen gegeben werden, vorzugsweise für Teile des Gesichts. So wird in **Schule_SuP** die sich öffnende und schließende Flachhand CC: FLklapp-mund mit Daumen in Oppositionsstellung für Bewegungen der Lippen verwendet, um damit den unentwegt (und unverständlich) sprechenden Mund eines Lehrers zu zeigen (Schule_SuP 01:58.00). Da diese Darstellung nicht wesentlich größer erscheint als der Mund der Gebärdenden, halte ich hier die Einstellungsgröße Groß für angebracht. In der Filmterminologie steht diese Einstellungsgröße für den Ausschnitt von Kopf und Hals.

Vor allem bei Tierdarstellungen kommen Klassifikatoren für die mundanalogen Körperteile vor (Maul, Schnauze, Schnabel etc.). Hier kann die Einstellungsgröße wieder nur aus dem Vergleich zwischen (vermuteter) Realgröße des Tieres und des Modell-Menschen heraus eingeschätzt werden.

6.3.1.8 Einstellungsgröße Ganzgroß

Die Einstellungsgröße Ganzgroß ist im Film dann gegeben, wenn nur das Gesicht gegebenenfalls im Anschnitt zu sehen ist. Janzen (2008: 134) bespricht ein Beispiel, in dem der Signer mit zwei F-Händen auf Brusthöhe und in brustweitem Abstand voneinander die Bewegungen zweier Augen zeigt, wie sie eine Person im Off verfolgen (**CC: 2h F-augen**). Hier ist die Erscheinungsgröße des Gesichts bzw. eines Gesichtsausschnittes weitaus größer als die parallel dazu gebärdete CA-Ausführung derselben Aktion. Auch die Darstellung der vorderen Fußhälfte mit der 5-Hand, in der die einzelnen Finger die einzelnen Zehen abbilden, dürfte ein Fall von Ganzgroß-Einstellung sein. In meinem Datenmaterial habe ich keine Beispiele für diese Einstellungsgröße.

6.3.1.9 Einstellungsgröße Detail

Die Einstellungsgröße Detail zeigt einen Ausschnitt des Gesichts, zum Beispiel die Augen oder den Mund. So gesehen könnte das oben angeführte Beispiel der CC: 2h F-augen auf Brusthöhe auch als Detailaufnahme angesehen werden. Allerdings gibt es eine Augendarstellung, die noch näher heran geht, und das ist die Konstruktion **CC: 5bog-auge** zur Darstellung eines Auges, das aus dem Kopf fällt oder ‚glubscht'. Auch die C-Hand kann zur detailgroßen Darstellung von Augen herangezogen werden (so zum Beispiel in der Erzählung Rotkäppchen bei Stand 02:59).

6.3.2 Diskussion der Personendarstellung

Im Abschnitt 6.3.1 konnte dargelegt werden, wie sich verschiedene Abstufungen von Erscheinungsgrößen im System gebärdensprachlicher Personendarstellungen mittels Substitutoren und CA auffinden lassen, die sich in eine Deckung mit filmischen Einstellungsgrößen bringen lassen. Diese Übereinstimmung ist das Ergebnis einer begrifflichen Arbeit sowohl in Bezug auf die Definition als auch in Bezug auf die sprachliche Struktur als Datengrundlage. Dabei wurde eine Definition entwickelt, die ohne die Bezugsgröße des Rahmens auskommt. Ein alternativer Weg wird im Folgenden skizziert und diskutiert (s. Abschnitt 6.3.2.1). Den Abschluss zum Thema Personendarstellungen bildet ein Vergleich zwischen den Eigenarten gebärdensprachlicher vs. filmischer Einstellungsgrößen (s. Abschnitt 6.3.2.2).

6.3.2.1 Eine alternative Anwendung der Filmdefinition für Einstellungsgrößen

Bauman (2003) kann als Vertreter einer alternativen Anwendung der Filmdefinition von Einstellungsgrößen angesehen werden; diese wird hier zum Vergleich vor Augen geführt, um dabei zugleich die Problematik dieser Position aufzuzeigen.

Bauman (2003) hat wie in Kapitel 3 dargestellt unterschiedliche Einstellungsgrößen angesetzt, je nachdem welche und wieviele Artikulatoren an der Realisierung einer CA (im Sinne einer Charakterdarstellung) beteiligt sind. Wenn er die lebhafte Darstellung des Gesichtsausdrucks einer Figur als Groß (Close-up) wertet, so scheint er dabei das Kriterium von Einstellungsgrößen anzulegen, welches nach den im Bildausschnitt sichtbaren Körperpartien geht. Im Folgenden wird angenommen, dass Bauman so gedacht hat – da er seine der Einteilung in Einstellungsgrößen zugrunde liegenden Überlegungen nicht mitteilt, lässt sich darüber nur spekulieren. Es lohnt sich aber, die hier aufscheinende Sichtweise zu verfolgen, die zu einer alternativen Anwendung der Filmdefinition führt.

Die dargestellten Figuren von ihrem gezeigten Ausschnitt her Einstellungsgrößen zuzuordnen impliziert, dass eine Art unsichtbarer Bildrahmen an die gebärdende Person angelegt wird, der offenbar beweglich und variabel in der Größe ist und jeweils genau das umfasst, was gerade mittels einer hochikonischen Konstruktion, also CA oder auch CC, als filmanaloges Bild dargestellt wird.[40] Eine solche Festlegung, die Bauman nicht explizit macht, die sich aber aus der Entscheidung der Einteilung der personendarstellenden CA in verschiedene Einstellungsgrößen zwangsläufig ergibt, hat Folgen, die letztlich zu einer völlig anderen Vorstellung von Einstellungsgrößen führen. Die Erscheinungsgröße wird nicht mehr in Bezug auf das proportionale System des Körpers,

[40] Analog zur Filmdefinition muss dabei von einem relativ konstanten Seitenverhältnis (Aspect-Ratio) ausgegangen werden, andernfalls tauchen die Probleme auf, die ich in Abschnitt 6.2.2 erörtert habe.

sondern auf einen Rahmen bezogen, der nicht nur unsichtbar, sondern auch in der Größe flexibel und räumlich verschiebbar ist. Hier stellt sich die Frage nach der Regel, nach der der unsichtbare Rahmen mental gesetzt wird. Nehmen wir an, Umfang und Lokalisierung des Rahmens würden von den als Bildelemente eingesetzten Artikulatoren bestimmt. Die Konsequenz ist einmal, dass dieselbe Kopfgröße eines Protagonisten einmal als Groß (Close-up) und einmal als Halbnahe (Medium Shot, Medium Close-up)[41] bei verschiedenen Instantiierungen von CA gilt, nämlich je nachdem, ob die Hände beteiligt sind oder nicht und damit der Rahmen die Hände mit umfassen würde oder nicht. Umgekehrt würde in einer manuellen Kopfdarstellung durch eine CC: A-kopf, in der eben nur der Kopf einer Person zu sehen ist, durch das Ziehen eines entsprechend kleineren, unsichtbaren Rahmens auch hier die Einstellungsgröße Groß realisiert. Das wiederum hieße, sowohl ein CA-Gesichtsausdruck als auch ein Kopf in Form einer A-Hand wären ein Bild in derselben Einstellungsgröße. Dass Bauman (ebd.: 40) die Darstellung eines Baumes mit der bis zum Ellenbogen verlängerten 5-Hand ebenfalls als „medium shot“ (halbnah) auffasst, unterstützt meine hier vorgetragene Interpretation von Baumans Vorgehen bei der Bestimmung von Einstellungsgrößen. Man muss sich das dieser Sichtweise zugrunde liegende Filmanalogiekonzept (vgl. Abschnitt 5.2) so vorstellen, dass vor einer Leinwand mehrere Projektoren in verschiedenen Abständen aufgebaut sind, die ihr Bild jeweils an die Leinwand werfen. Der Projektor, der die A-kopf-Darstellung eines Kopfes projiziert, ist nah an der Leinwand, der andere Projektor, der eine CA-Kopf-Darstellung projiziert, ist sehr weit weg von der Leinwand.

In meiner Übertragung der Filmdefinition von Einstellungen bei diesen beiden Beispielen wird hingegen davon ausgegangen, dass die konstruierte Kamera im Falle der CA nahe dran war, im Falle von CC: A-kopf weiter weg, und deshalb entstehen zwei Bilder mit unterschiedlichen Einstellungsgrößen. Dies wird im Gebärdenbild unmittelbar anhand der Erscheinungsgröße des jeweiligen |Kopfes| sichtbar, weil eine einheitliche Projektionssituation angenommen und die Funktion des Rahmens als Größenmaßstab auf den Körper des Gebärdenden übertragen werden konnte. Umgekehrt liegt in dem Bauman zugeschriebenen Modell bei den beiden Kopfdarstellungen eine (konstruierte) Kameraaufnahme in großer Nähe vor, die mittels zweier verschiedener Projektoren in unterschiedlicher Größe als Gebärdenbilder erscheinen.

[41] Beide genannten Einstellungsgrößen werden von Bauman (2003: 39, 42 und 43) beschrieben als „waist up“, d.h. eine Darstellung von der Hüfte an nach oben.

Die identische Einstellungsgröße wird aufgrund der Hinzukonstruktion eines Rahmens erkannt.[42]

Es zeigt sich, dass eine alternative Anwendung der Filmbegriffe möglich ist, aber zu anderen Konsequenzen führt. Insbesondere die notwendige Konstruktion des Rahmens ist problematisch. Mit dem flexiblen Rahmen wird eine hochkomplizierte Variable eingeführt, die selbst erläutert und begründet werden müsste. Es wäre beispielsweise die Frage zu klären, wie bei der Rahmengebung mit unsichtbaren, aber konzeptuell vorhandenen Figurenelementen umgegangen werden soll wie etwa bei dem Substitutor V-2beine. Mit der von mir eingeführten Handhabung des Kriteriums der Erscheinungsgröße, die phänomenorientiert[43] ist, kann dafür argumentiert werden, dass sie zwischen G-person und 2h G-beine liegt, mithin zwischen Totale und Amerikanische. Bauman (2003: 43) ordnet diese Figur ebenfalls der Halbtotalen zu (Long Shot), was bedeutet, dass der Rahmen um diese Figur weniger eng um die zwei Beine zu legen wäre als die Sichtbarkeit lediglich zweier Beine nahelegt (denn das würde einer Halbnahen entsprechen, also derselben Einstellungsgröße einer CA einschließlich der Hände). Das heißt, es müssen sehr spezifische Regeln für die Setzung des Rahmens formuliert werden.[44] Ohne die Rahmengebung geklärt zu haben, ist das Kriterium der Erscheinungsgröße nicht mehr sinnvoll anzuwenden.

Doch selbst wenn der Rahmen zufriedenstellend definierbar würde, wären bestimmte Redeweisen nicht mehr sinnvoll zu gebrauchen, wie etwa in Analogie zum filmischen Wahrnehmungseindruck, dass eine Großaufnahme wie „von Nahem betrachtet“ wirkt, eine Halbtotale hingegen wie „aus größerer Distanz“. In einer phänomenorientierten Sichtweise wirkt eben die Darstellung von A-kopf „weiter entfernt“ als die eines CA-Kopfes, gerade weil A-kopf kleiner und weniger detailliert erscheint als ein CA-kopf. Dieser Zusammenhang mit der Erscheinungsweise des Bildes geht mit der

[42] Um die etwas absurd scheinende Vorstellung zweier unterschiedlich aufgestellter Projektoren zu vermeiden, kann man sich die Bauman'sche Bildzeigesituation auch als ‚split screen'- oder *Bild-in-Bild-Montage* vorstellen, in der ein Filmbild einschließlich seiner Rahmung als Ganzes verkleinert in ein anderes hineinmontiert wird – im hier diskutierten Beispiel von CC: A-kopf bzw. CA-kopf je in ein Schwarzbild, da sie einzeln gezeigt werden. Aber die gleichzeitige Montage mehrerer Filmbilder in ein diese dann umfassendes Bild ist leicht vorstellbar. Doch ob Split-Screen/Bild-in-Bild-Montage oder eine Vielzahl aufgestellter Projektoren, das Erscheinungsbild ist das gleiche, und ebenso die Konsequenz, dass die Erscheinungsgrößen von Figuren nicht unmittelbar vergleichbar sind.

[43] Dieser Ausdruck verweist auf einen phänomenologisch orientierten Ansatz dahingehend, bei der Beschreibung von Bildern möglichst nah bei der Oberflächenansicht zu bleiben ohne die Einberechnung von (möglicherweise) zugrunde liegenden Strukturen, die eben an der Oberfläche selbst als solche nicht in Erscheinung treten.

[44] Da Bauman seine Kriterien der Zuordnung von Einstellungsgrößen nicht offenlegt, kann hier nicht entschieden werden, ob gewissermaßen als Folge einer ‚bloß' intuitiven Zuordnung eine Inkonsequenz vorliegt oder aber komplizierte Regeln für die Rahmenerstellung anzunehmen sind. Möglicherweise hat sich Bauman (2007) auch stillschweigend von diesem seinem Text von 2003 zumindest unterstellbaren Konzept verabschiedet, wenn er eine Dialoginszenierung (CD zweier gebärdender Personen) dann als Close-up bezeichnet (Bauman 2007: 113).

Alternativanwendung des Begriffs von Einstellungsgrößen verloren. Gleiches gilt für die Informativität. Wenn, wie oben dargelegt, eine CC: A-kopf und eine CA-kopf-Darstellung dieselbe Einstellungsgröße aufweisen, ist auch das Kriterium der Informativität nicht mehr anwendbar. Die Konstruktion A-kopf macht anders als CA-kopf keine Mimik erkennbar und würde dennoch derselben Einstellungsgröße zugeordnet.

Eine Einteilung von Einstellungsgrößen nach Maßgabe der Sichtbarkeit und in Relation zu einem mental hinzugefügten Rahmen weist keine Fehler in der Logik auf, aber sie würde das Kriterium der Erscheinungsgröße der unmittelbaren Anschaulichkeit entreißen und das der Informativität obsolet machen – zwei Kriterien, die sich in der von mir durchgeführten Anwendung als tragfähig erwiesen haben.

6.3.2.2 Gebärdensprache und Film im Vergleich

Geht man von den Darstellungsgrößenabstufungen aus, die in Gebärdensprachen vor allem im System der Klassifikatoren selbst angelegt sind und die sich von Gebärdensprache zu Gebärdensprache im Detail unterscheiden, so lassen sich verschiedene Formen für die Darstellung von Personen ausmachen, die generell verschiedenen Einstellungsgrößen zuordenbar sind.

Vergleicht man die Beschreibungen zu den Einstellungsgrößen im Film mit den hier vorgestellten gebärdensprachlichen Einteilungen, so gibt es Entsprechungen zu Umfang und Art der Information, die in den betreffenden Einstellungsgrößen gegeben werden. Im Detail lassen sich aber im System der DGS zentrale Unterschiede ausmachen. So ist es auffällig, dass die Personendarstellungen der kleineren Einstellungsgrößen (bei denen die Kamera in größerer Distanz zu denken ist) von der Halbtotalen bis hin zur Naheinstellung typischerweise auf die unteren Gliedmaßen – Beine und Füße – gerichtet zu sein scheinen. V-2beine, G-bein und FL-fuß sind hier die häufigsten Bildmotive. Im Film hingegen konzentriert sich die Darstellung von Personen ab der Halbtotalen bis Groß auf den oberen Teil von Personen, d.h. in der typischen Darstellung ist der Kopf zu sehen und entsprechend der jeweiligen Einstellungsgröße mehr oder weniger von Oberkörper und Beinen. Am stärksten ist dieser Unterschied zwischen Film- und gebärdensprachlicher Darstellung in der Einstellungsgröße der Halbnahen zu bemerken, in welcher der Schwerpunkt auf der Gestik zusammen mit Mimik und Blick liegt und die von Paech (1977) darum mit der gestischen Handlungsebene assoziiert wird. Auf gebärdensprachlicher Seite wurden hier aufgrund der Reihe von Größenabstufungen die

FL-fuß-Darstellungen angesiedelt – also Darstellungen von Körperteilen, die denkbar weit von Kopf und Auge entfernt sind.[45]

Ab der Nahaufnahme hingegen deckt sich das typische DGS-Bild der CA mit dem typischen Filmbild der Portraitaufnahme, das heißt für beide Formen ist die Paech'sche Zuordnung zur mimischen Handlungsebene zutreffend. Da in DGS jedoch in der Nahaufnahme die Gestik komplett sichtbar sein kann, weil kein Bildrahmen die Sichtbarkeit bis zur Hüfte ausschließt, ist im gebärdensprachlichen Diskurs die gestische Handlungsebene in der Nahaufnahme ebenfalls realisiert. Das heißt, dass die Funktionalität der ‚filmischen Halbnahen' in dieser Hinsicht im gebärdeten Diskurs von der Nahen übernommen wird, die überdies großes Augenmerk auf die Mimik zulässt. Eine solche funktionale Verschiebung deute ich in der **Tabelle 3** (Einstellungsgrößen in DGS) im Vergleich zur Tabelle 2 (Einstellungsgrößen im Film, s. Abschnitt 6.1) an. Die Möglichkeit der Ausdehnung des Bilds in der CA vom Kopf bis hin zu Hüfte, ja sogar bis zu den Knien und Füßen ist so im Film nicht üblich. Sie wäre vergleichbar mit einem zeitweiligen Wechsel der Rahmengröße und -form im Film (ohne gleichzeitige Veränderung der Projektionsgröße), gewissermaßen eine Ausweitung des Gesichtsfelds (ohne gleichzeitige Veränderung der Linse).

Der Film wartet mit einer großen Varianz an Einstellungsgrößen auf, um menschliche Gesichter verschieden nah und in verschiedenen Ausschnitten zu zeigen. Einstellungsgrößen weisen so eine unterschiedliche Expressivität auf. Zwar sind mithilfe von Klassifikatorkonstruktionen auch in Gebärdensprachen Einstellungsgrößen näher als die Nahaufnahme von Teilen des Gesichts, vornehmlich des Auges möglich, aber die Expressivität kommt vor allem in der Mimik einer CA zustande, welche bei Personendarstellungen eine Nahaufnahme ist. Eine Auswahl hinsichtlich der zu beachtenden Gesichts- und Körperpartien findet gleichwohl statt, nämlich darüber, welche Gesichtsanteile bzw. Körperanteile als CA aktiviert werden.[46] Während im Film die Größe des Bildraums durch den Rahmen mehr oder weniger vorgegeben wird und die Selektion des zu Zeigenden über diesen Rahmen geschieht, kann in DGS das Bild, d.h. die Größenausdehnung der figurativen Darstellung selbst mehr oder weniger Platz einnehmen – so etwa, wenn die Klassifikatorhände weit voneinander entfernt oder näher beieinander positioniert sind; so insbesondere bei der CA, in der z.B. nur die Gesichtspartie relevant gemacht wird oder z.B. die Beine mit ins Bild genommen werden oder nicht. Wenn eine komplett sichtbare, sitzende gebärdende Person mit einer CA eine

[45] Selbst wenn parallel eine CA-Nahaufnahme gebärdet wird, sind die Hände dieser Person dann unsichtbar, da die Hände der Gebärdenden als Artikulatoren FL-füße für die Füße im Gebrauch sind.
[46] Bauman (2003) wie gesagt setzte die aktivierten Partien als einstellungsgrößenkonstituierende Bildmotive.

menschliche Figur darstellt, die sich im Laufschritt fortbewegt, dann sind die Beine der Gebärdenden nicht Teil des Bildes; wenn, wie in Schule_SuP, auch die Beine das Beifallstampfen demonstrieren, so sind sie von der Gebärdenden als figurativer Teil des Bildes aktiviert worden. Eine Beschränkung der CA-Aktivierung auf das Gesicht ist also nicht im Sinne einer Ganzgroß-Einstellung zu fassen, weil die Erscheinungsgröße sich gegenüber einer Nahaufnahme sich ja nicht ändert. Hinsichtlich der Funktion ist es aber durchaus vergleichbar, da eine Aufmerksamkeitslenkung und Fokussierung stattfindet.

Die Möglichkeit der Abtrennung von Artikulatoren (Body-Partitioning) schließlich bringt es außerdem mit sich, dass alle Substitutorkonstruktionen von Personendarstellungen zusammen mit einer CA in einer parallelisierten CA-Konstruktion verwendet werden können. Das bedeutet (im Falle der Darstellung von Menschen), dass bei den Einstellungsgrößen Totale, Halbtotale, Amerikanische, Halbnahe, ja auch Groß, Ganzgroß und Detail die Nahaufnahme insbesondere des Gesichts, des Kopfes und der Oberkörperhaltung immer mit abgebildet und als Information zeitgleich mit verwertet werden kann. Es handelt sich dann um die gleichzeitige Projektion zweier Bilder derselben Figur in unterschiedlichen Einstellungsgrößen, die unterschiedliche Architekturräume zeigen und deren Raumzusammenhang in der Diegese konstruiert werden muss.[47]

[47] Abschnitt 6.4 vertieft die hier angedeutete Thematik von Doppel- und Mehrfachprojektionen.

Tabelle 3: Einstellungsgrößen in DGS (Personendarstellungen) im Vergleich zum Film

Aussage-/ Handlungs-ebene	symbolisch/ atmosphä-risch	situationsbezogene Handlungsebene			gestische Handlungs-ebene	mimische Handlungsebene			symbolisch/ atmosphä-risch
Film engl.	Extreme Long Shot	Very Long Shot	Long Shot	Medium Long Shot	Medium Shot	Medium Close-up	Close-up	Big Close-up	Extreme Close-up
Film dt.	Panorama/ Weit **W**	Totale **T**	Halbtotale **HT**	Amerika-nisch **A**	Halbnah **HN**	Nah **N**	Groß **G**	Ganzgroß **GG**	Detail **D**
Erklärung	Landschaft	Situation, Überblick	Person ganz in Umge-bung	Person von Kopf bis ca. Knie	Person von Kopf bis Hüfte	Kopf bis Mitte Ober-körper	Kopf und Hals	Gesicht	Teil des Gesichts (z.B. Mund)
DGS									
Beispiele Personen-darstellung	G-punkt/ 5-masse	G-person	H-2beine, V-2beine, Vknick-2beine	G-bein A-kopf V-augen	FL-fuß, A-fuß	CA	FLklapp-mund, F-auge	2h F-auge	5bog-auge
Erklärung	Person punktgroß	Finger = |Person|	Zeige- und Mittelfinger für |Beine|	Zweihand-gebärde, Finger = |Bein|	Hand = |Fuß|	Kopf, Hände, Oberkörper, ggf. Beine; **Realgröße**	Körperteil (Teil des Gesichts), etwas größer als Realgröße	Körperteil (Teil des Gesichts), deutlich größer als Realgröße	Körperteil, z.B. Teil des Gesichts, viel größer als Realgröße
Aussage-/ Handlungs-ebene in DGS	symbolisch/ atmosphä-risch	Situationsbezogene Handlungsebene			Gestisch-mimische Handlungsebene		Mimische Handlungsebene		symbolisch/ atmosphä-risch

Anmerkung: Auf der situationsbezogenen respektive symbolisch/atmosphärischen Handlungsebene kann mittels einer parallelisierten CA die mimische Handlungsebene zusätzlich realisiert sein.

6.3.3 Einstellungsgrößen von Dingen und Landschaftselementen

Steht nun die Skala für Einstellungsgrößen mehr oder weniger fest, so können auch Darstellungen von Dingen und Landschaftselementen beurteilt werden. Hierbei ist wichtig, dass das Maß der Einstufung die Größenrelation zum Menschen ist. Bei typischen Gegenständen und Landschaftselementen lässt sich zunächst relativ pauschal eine Einstellungsgröße zuweisen, bei Landschaftsdarstellungen typischerweise Panorama oder Totale. Sind Gegenstände unbekannter Größe im Bild, so lässt sich die Einstellungsgröße nur bestimmen, wenn gleichzeitig eine Person im selben Bild dargestellt ist, welche dann zur Größeneinschätzung dient.

Anders sieht es aus, wenn nur ein Gegenstand im Bild ist, wie zu Anfang der Erzählung Balance die Scheibe. Sie wird in LK_Balance 1-2 mit dem Lexem FLACH unter Verwendung des Mundbilds „scheibe“ eingeführt und nimmt hiermit bereits eine später wiederholt auftauchende Form **CC: 2h FL-scheibe** vorweg (**Abb. 6-13a**). Dann wird die Scheibe mit Deskriptoren beschrieben als „so breit“, „so tief“, „so dick“ und „sehr groß“. Aber ohne weiteres Wissen um die Geschichte gibt es keinerlei Anhaltspunkte, wie groß man sich diese Scheibe nun wirklich (d.h. in der diegetischen Welt) vorzustellen hat, und damit auch keine Anhaltspunkte für die Einstellungsgröße. An dieser Stelle in der Erzählung ist noch nicht einmal klar, dass die Scheibe die Rolle des Lebensraums und Untergrunds hat. Es könnte also gleichermaßen eine große begehbare Fläche in der Halbtotalen oder eine Scheibe von der Größe der Platte eines Beistelltisches in einer Großaufnahme sein. Ein wenig später in **1-12** wird eine Flachhand (FL-scheibe) sehr zentral etwas oberhalb der Augen des Gebärdenden platziert (**Abb. 6-13b**). Sie zeigt die Scheibe im Weltraum mit dem Abgrund, der sich unter ihr auftut. In dieser kosmischen Dimension lässt sich nun auf eine erhebliche Größe und damit eine sehr weite Panoramaeinstellung schließen. Es ist davon auszugehen, dass in dieser Darstellung die Flachhand die Scheibe als Ganze darstellt und nicht nur einen Teil sichtbar macht. In **1-14** (**Abb. 6-13c**) sehen wir erstmals die Scheibe oder Teile der Scheibe dargestellt mit zwei Flachhänden in etwa schulterbreitem Abstand (**2h FL-scheibe**). Wenn kurz darauf in **2-2** mit **CC: 2h H-2beine** in einer Halbtotalen gezeigt wird (**Abb. 6-13d**), wie die fünf Männer auf dieser Scheibe verteilt stehen, gibt es zum ersten Mal eine konkrete Verbindung mit Personendarstellungen, wiewohl die Scheibe nicht gleichzeitig mit den Personen sichtbar ist. Der Bezug kann nur über die Positionierung im Bildraum hergestellt werden. Würde man das Gebärdenbild in 1-14 mit dem in 2-2 übereinanderlegen, so stünden die H-2beine-Personen auf der Oberfläche der FL-scheibe, die an zwei Stellen sichtbar, im Raum dazwischen unsichtbar und somit mental zu ergänzen ist und sich bis zu den Außenkanten der Hände

erstreckt.[48] Allerdings sind die H-Hände in 2-2 in ihrer äußersten Stellung (wie in Abb. 6-13d) etwas *weiter* als schulterbreit voneinander entfernt. Die Scheibe in 1-14, so lässt sich folgern, ist also in einer **Totalen** wiedergegeben. Wenn die beiden Flachhände vor allem die Randbereiche der Scheibe sichtbar machen und die Männer sich, um zu angeln, in den Randbereichen der Scheibe aufhalten, so ist die Erscheinungsgröße der – nicht sichtbaren, aber in der seitlichen Mindesterstreckung konstruierbaren – Scheibe in 2-2 größer als in 1-14.

quasi-CC: 2h FL-scheibe (ellenbogenbreit)

Halbtotale

1-2 (00:54.820)

Abb. 6-13a

lH: CC: FL-scheibe
rH: TIEF

Panorama

1-12 (01:25.160)

Abb. 6-13b

CC: 2h FL-scheibe (schulterbreit)

Totale

1-14 (01:30.280)

Abb. 6-13c

CC: 2h H-2beine

Halbtotale

2-2 (01:33.830)

Abb. 6-13d

Denn es sind ja gerade die Randbereiche der Scheibe für die Erzählung relevant. In LK_Balance gibt es dann im Wesentlichen zwei unterschiedliche Größendarstellungen der Scheibe, nämlich die eher schulterbreite Variante und die eher ellenbogenbreite Variante (mit ellenbogenbreit ist gemeint in ungefähr dem Abstand von der Körpermitte, wie die Ellenbogen es bei zur Seite ausgestreckten Armen sind) sowie ein paar Vorkommen, die dazwischen liegen. Die verschiedenen Breiten zeigen sich auch bei der Verwendung der Personendarstellungen. So sind in den Szenen, in denen vier Männer (CC: 4-4männer) auf der einen Seite, einer als G-person mit dem unsichtbaren Kasten auf der anderen Seite im Wippgang der Scheibe gezeigt werden, die Figuren immer auf schulterbreitem Abstand. Größere Distanzen im Bildraum – von einem Rand zum anderen – werden vor allem von V-2beine-Substitutoren zurückgelegt (und wenn der gleiche diegetische Raum, nämlich die Erstreckung von einem Ende der Scheibe zum anderen, mehr Platz im Bildraum beansprucht, so ist das ein Hinweis auf eine angenäherte Kamera, d.h. eine größere Einstellungsgröße). Das Einbeziehen der im Bildraum artikulierten Distanzen für die Bestimmung von Einstellungsgrößen ist nur

[48] In einigen Vorkommen in LK_Balance wird die Scheibe auch mit FLknick-Händen dargestellt und so die Randbegrenzung und eine Andeutung ihrer Dicke explizit ins Bild gesetzt.

aus dem Zusammenhang mehrerer Einstellungen möglich – so etwa durch das Wissen um die Scheibengröße. Die im Bildraum artikulierten Distanzen sind ein weiteres, dynamisches Kriterium für die Einstellungsgröße gemäß der Bedeutung, die den jeweils zurückgelegten Strecken zugemessen wird.

Für die Scheibe gibt es drei bis vier verschiedene Repräsentationsformen. Zum einen eine **zweihändige** Darstellung mit wahlweise abgeknickten Flachhänden (CC: 2h FL(knick)-scheibe). Sie kommt im schulter- oder ellenbogenbreiten Abstand der Hände zueinander vor, manchmal auch in einer dazwischen liegenden Breite. Der schulterbreite Abstand entspricht nach den obigen Überlegungen einer Totalen, der ellenbogenbreite Abstand einer Halbtotalen. Aus dieser zweihändigen Scheiben-Repräsentation abgeleitet gibt es eine **einhändige**, wenn die aktive (rechte) Hand eine andere Figur auf der Scheibe sichtbar macht. Oft entsteht diese Form direkt im Anschluss an die erste, so dass die linke Hand das Bild der Scheibe lediglich kontinuiert; aber in Abschnitt 8-14, 8-15 gebärdet LK diese Form durchaus als eigenständige. Die Scheibenhand zeigt dann den (für den Adressaten) rechten Rand.[49] Die dritte Form ist eine von vornherein **einhändige,** eher mittig im Raum platzierte Darstellung. Sie macht einen vorderen oder seitlichen Randbereich sichtbar. Diese Scheibendarstellung ist offen einsetzbar hinsichtlich ihrer Größe, weil nur ein Teilbereich vom Rand der Scheibe gezeigt wird, an dem sich auch das Geschehen abspielt – wie etwa das Ausrutschen oder Fallen von Personen (Halbtotale mit V-2beine in acht Fällen, Totale mit G-person in 7-8) oder das Heruntergezogenwerden der Angelschnur in 3-5 (Amerikanische). Wie die Einstellungsgröße der Scheibe in diesen Fällen interpretiert wird, hängt von der Einstellungsgröße der zweiten dargestellten Figur ab.[50] Die Flachhanddarstellung der Scheibe lässt all die angeführten Lesarten zu, ohne dass es zum Gefühl einer Maßstabsdiskrepanz führt.

Auch der **Kasten** taucht in LK_Balance in verschiedenen Einstellungsgrößen auf. Als er zum ersten Mal in **3-12** thematisiert wird, verwendet der Erzähler LK eine offene Lknick-Handform, die den Kasten am Angelhaken auf die Scheibenoberfläche schwebend zeigt (Abb. 6-14a). Es ist keine parallele CA dabei, so dass eine erste Einschätzung nicht möglich ist. Erst nach dieser Präsentation benennt der Erzähler in **3-13** das Objekt (KASTEN CC: C-deskr-groß), aber die Deskription entspricht nicht der Realgröße, wie sich später herausstellen wird. Mit dem Wissen von später wird der Kasten hier und in 3-12 in der **Amerikanischen** gezeigt. Im Anschluss in **3-14** (Abb. 6-14b) zeigt eine CA den Angler, wie er den vor ihm befindlichen Kasten anstarrt, der soeben durch zwei 5-Hände dargestellt von oben herunterkam (CC: 2 5-kasten).

[49] Bei AS gibt es eine solche ‚halbe' Scheibendarstellung nicht.
[50] Handlungslogisch ist diese zweite Figur natürlich die erste, die auch von der aktiven Hand dargestellt wird. Die Scheibe ist Hintergrund.

CC: Lknick-kasten

Amerikanische

3-12 (02:17)

Abb. 6-14a

CC: 2 5-kasten

CA |Angler|

Halbnahe

3-14 (02:19.700)

Abb. 6-14b

CC: 2FL-deskr-kastenförmig

Nahe

3-18 (02:42)

Abb. 6-14c

CC: 4-männer

CC: 5bog-kasten

Halbtotale/Totale

5-6 (03:38.640)

Abb. 6-14d

Die Hände sind knapp schulterbreit auseinander. Es ist wichtig zu sehen, dass die Hände keine Manipulatoren sind, also nicht die |Hände| des Anglers, der den Kasten seitlich anfassen würde. Im Gegenteil, es handelt sich um Substitutoren, die Hände sind von der CA-Darstellung abgetrennt. An dieser Stelle ist das vor allem erkennbar am Blick des |Anglers|, der in einen Raumbereich guckt, der räumlich vor der Darstellung des Kastens liegt – dabei ist aus dem Kontext klar, dass der Angler den Kasten anguckt. Die Figur des Kastens und die CA-Figur sind also nicht Teil desselben Architekturraums. Es handelt sich vielmehr um eine parallelisierte CA und damit um zwei übereinandergelagerte Bilder, also eine Doppelprojektion. Erst einige Erzählschritte später berührt der |Angler| den |Kasten| tatsächlich (**3-15**); er hält eine |Hand| auf dem Kasten und dreht an der |Kurbel| (**3-16** bei 02:27). Hier liegt nun eine durch die CA abgesicherte **Nahaufnahme** vor. Der Kasten könnte gemessen an der Lage der Kurbel kniehoch sein; über die Breite lässt sich keine Aussage machen. Es folgt eine eingeschobene Zwischensequenz, ein Flashback, in dem der Erzähler das monotone Leben der Männer Revue passieren lässt, woraufhin der Erzähler in **3-18** auf die Situation der ersten Erkundung des Kastens zurückkommt. Es ist ein Drehmusik-Kasten – und in einer beschreibenden Flachhand-Konstruktion (CC: 2FL-deskr-kastenförmig) wird der Kasten in der Nahaufnahme, d.h. in seiner diegetischen Größe, gezeigt (Abb. 6-14c). Er liegt von der Breite her zwischen schulter- und ellenbogenbreit. Man kann sich nun vorstellen, dass ein Mann gut auf diesem Kasten sitzen kann (wie sich später auch herausstellen wird). Im Rückblick handelt es sich also bei der Kastendarstellung kurz nach dem Heraufangeln in **3-14** um eine **Halbnahe** (Abb. 6-14b). Die Erscheinungsgröße liegt zwischen der CC: Lknick-kasten in 3-12 (Amerikanische) und der CC: FL-deskr-kastenförmig in 3-18 (Nahe). Im Rückblick erhärtet sich anhand der

Erscheinungsgröße des Kastens auch die Interpretation, dass in 3-14 die Hände keine Manipulatoren sind und der Kasten ein Stück weit vom CA-Angler entfernt liegt. Im Bildraum befindet sich der Kasten unmittelbar beim Angler, im diegetischen Raum jedoch nicht. Deshalb muss diese Darstellung als Doppelprojektion (parallelisierte CA) gewertet werden.

In der Nahaufnahme wird der Kasten noch ein paarmal andeutungsweise gezeigt, nämlich an den sich auf dem Kasten aufstützenden Händen desjenigen, der auf dem Kasten sitzt und als CA-Figur in Erscheinung tritt (5-8, 5-9 in einer vom Körper losgelösten Form, 5-11, 7-8, 8-1, 8-12).

In Abschnitt **5-6** wird der Kasten erstmals in der Totalen oder Halbtotalen als CC: 5bog-kasten gezeigt (Abb. 6-14d oben). Hier ist er zusammen mit einer CC: 4-männer gezeigt, weshalb das Bild eher als Totale zu werten ist; dieselbe Handform taucht jedoch auch auf mit V-2beine-Personendarstellungen. Ich halte deshalb die Form 5bog-kasten für indifferent in Bezug auf die Totale oder Halbtotale. In Abbildung 6-14d ist auch zu sehen, dass die nicht sichtbare Scheibe, die durch die Lokalisationen der Figuren angedeutet wird, eine Erscheinungsgröße hat, die zwischen der Halbtotalen (ellenbogenbreit) und der Totalen (schulterbreit) liegt. In 5-10 bei 03:58 ist der Kasten mit einer FL-scheiben-Darstellung zu sehen, auch hier zwischen der Totalen und Halbtotalen; in 7-7 im Zusammenhang mit einer Vknick-2beine-Form (linke Hand = Kasten ist aktiv!), eher eine Halbtotale. In 5-10 bei 03:59 wird auch einmal sichtbar dargestellt, wie der eine Mann (Vbog-2beine) auf dem Kasten sitzend rutscht. Ich werte das als eine Halbtotale. Der Kasten ist hier ebenfalls mit einer Vbog-Handform dargestellt, was aber in diesem Fall an der Erscheinungsgröße nichts ändert und m.E. einer Tendenz zur Handformensymmetrie geschuldet ist.[51]

[51] Im Vergleich zu diesem Bild – eine Vbog-2beine-Person auf einem Vbog-kasten – ist die Darstellung Vknick-2beine-sitzender_samt_kasten tatsächlich eine kleinere Erscheinungsgröße, die mit Recht tendenziell der Totale entspricht, wie andernorts angedeutet.

6.3.4 Einstellungsgrößenwechsel in Sequenzen

Ein Wechsel zwischen Einstellungsgrößen innerhalb einer Sequenz von Einstellungen, die eine Szene präsentieren, kann rhetorisch funktionalisiert werden. Recht häufig findet sich ein Wechsel zwischen Nahaufnahme und Totale/Halbtotale, d.h. zwischen reiner CA und CC. Im vorliegenden Beispiel zeigt sich eine Abstufung von vier verschiedenen Einstellungsgrößen, durch welche der Erzähler die Dramatik der Situation – es handelt sich um den Beginn des Showdowns – betont und ausgestaltet.

Die Sequenz **8-14** startet, als der letzte noch auf der Scheibe befindliche Mann seinen letzten Konkurrenten, der sich nur noch mit den Händen festhält, von der Scheibe getreten hat (vgl. den Transkriptausschnitt in Abb. 6-15 sowie die Standbilder in Abb. 6-16a bis 16d). Er realisiert erschrocken, dass er nun allein ist (eine CD mit Kopfschütteln, nicht abgebildet) und die Balance zum Kasten halten muss.

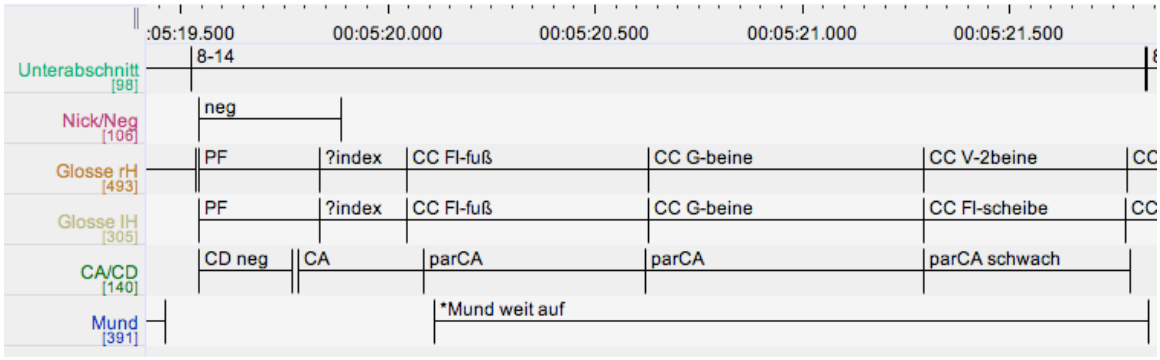


Abb. 6-15 LK_Balance 8-14

Abbildung 6-16a unten zeigt, wie der Mann am Rand der Scheibe in die Tiefe schaut. Sodann setzt er sich eilends rückwärts in Bewegung (Abb. 6-16b und 16c). Diese Bewegung ist durch zwei verschiedene Klassifikatorkonstruktionen dargestellt: zunächst mit CC: 2h FL-füßen, dann mit CC: 2h G-beine. Das entspricht einem Wechsel von der Halbnahen zur Amerikanischen. Die Distanz zum Betrachter wird noch weiter erhöht im Wechsel zur CC: V-2beine (Abb. 6-16d) – aus großer wahrgenommener Entfernung, einer Halbtotale, sieht die Betrachterin den letzten Mann von einer Seite der Scheibe zur anderen eilen und sich dabei umdrehen. Jede der Abbildungen 6-16a bis 16d stellt eine eigene Einstellung dar.

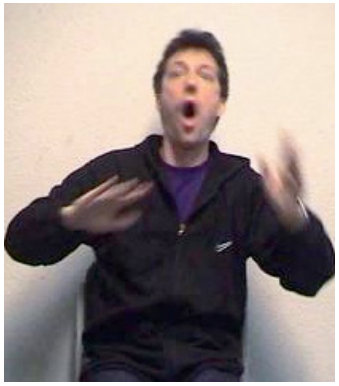
Beispiel LK_Balance 8-14

rCA Blick in die Tiefe
(05:20.075)

Abb. 6-16a

CC: FL-fuß
CC: FL-fuß
parCA |Kastensitzer|
(05:20.170)

Abb. 6-16b



Forts.
...
...
(05:20.590)

CC: G-bein
CC: G-bein
parCA |Kastensitzer|
(05:20.770)

Abb. 6-16c

Forts.
...
...
(05:21.260)

CC: V-2beine
CC: FL-scheibe
parCA |Kastensitzer|
(05:21.480)

Abb. 6-16d

Forts.
...
...
(05:21.635)

(Vknick-2beine)
...

(05:21.790)

Die Abfolge von Einstellungen entspricht der Abfolge von CA (Blick), CC: 2h FL-füße, CC: 2h G-beine, CC: V/Vknick-2beine. In dem Moment, in dem die rechte Hand die CC: V(knick)-2beine artikuliert, kommt mit der linken als Flachhand auch die Scheibe an ihrem anderen Ende in den Blick, und die Figur wird nun im Rahmen ihrer Interaktion mit dem Raum gezeigt. In den drei Bewegungsschritten, die zusammen den Weg der Figur vom einen Ende der Scheibe zum entgegengesetzten Ende zeigen, ist also die konstruierbare Kamera in immer größere Entfernung gegangen bzw. ändert sich die Einstellungsgröße von Nah (CA) über Halbnah (CC: 2h FL-füße) und die Amerikanische (CC: 2h G-beine) bis zur Halbtotalen (CC: V-2beine). Weil der letzte Mann während der gesamten Sequenz parallel in der Naheinstellung qua CA sichtbar ist, werden auch seine Gefühle, sein Schrecken und seine Handlungsabsicht deutlich. So zeigt sich während der Einstellung CC: V-2beine, dass der Mann sich umdreht und vorwärts weiterläuft; während desselben Abschnitts klingt aber auch die CA langsam ab und der Blick zum Betrachter wird wieder aufgenommen, als der Mann an seinem Ziel angelangt ist. Ein solcher Kameraeinsatz von der Naheinstellung stufenweise in die Halbtotale oder Totale öffnet den Raum. Gebärdensprachlich zeigt sich in dieser Abfolge eine große Dynamik in der Bewegung, gerade auch weil die einzelnen Einstellungen nahtlos ineinander übergehen und parallel von einer einheitlichen CA-Formierung begleitet werden.

Das Beispiel 8-14 ist auch interessant in Bezug auf Kamerabewegung und Perspektive und wird deshalb in den Kapiteln 7 und 8 noch einmal aufgegriffen.

Das folgende Beispiel aus der **Erzählung AS_Balance** ist gewissermaßen ein Kontrast zu LK_Balance 8-14 mit der schnellen Entfernung der Kamera beim Showdown. Hier hingegen findet eine langsame Annäherung an den Ort und die Charaktere des Geschehens statt. Es handelt sich um die Eröffnung der Erzählung bei AS_Balance in den Abschnitten **7** bis **10**. Sie ist sehr ausführlich: Der Erzähler zeigt genau, wie erst ein Mann (CC: G-mann nach links vorne geht (7-1), sich die Scheibe dann auf diese Seite hin neigt, dann ein Mann (CC: G-mann) in die entgegengesetzte Richtung läuft und die Scheibe sich wieder ausgleicht. Die Einstellungsgröße ist die Totale. In 7-5 geht ein Mann nach vorne – nun als CC: Vknick-2beine, analog geht in 7-7 ein Mann zurück (ebenfalls CC: Vknick-2beine). Das Ergebnis dieser Auswechslung ist wie ein langsames Heranrücken der konstruierten Kamera, denn nun sind Halbtotalen realisiert – der Betrachter wird näher an die Szene herangeführt. In 9 wiederholt sich dieses vierschrittige Prozedere; es bleibt bei der Vknick-Handform, immer im Wechsel rechte und linke Hand. Als nächstes folgt eine mit dem Lexem BEOBACHTEN parallelisierte CA,

dann eine reine CA (Auseinanderziehen des Angel-Teleskopstabes). Es sind identifizierende Lexeme dazwischen, aber die Abfolge von Personendarstellungen ist in einer auffälligen Form von einer größeren Distanz in immer größere Nähe. Die Abstufung von großer Distanz zu größerer Nähe entspricht einer Heranführung des Adressaten an den Ort der Handlung. Dies ist in dieser Sequenz sehr subtil gestaltet und gleicht der filmischen Herangehensweise einer schrittweisen Annäherung an Schauplatz und Charaktere der Handlung (Cut-in).

6.4 Einstellungsgrößen im DGS-Diskurs: Vertiefung

Für die statische Darstellung einer Situation in einem Filmbild gibt es in der Regel einen Kamerastandpunkt, von dem aus diese Situation mit einer Linse aufgenommen wurde. Je nachdem, wie weit die einzelnen Elemente der Situation von der Kamera entfernt waren, kommen sie in einer größeren oder kleineren Ansicht, ganz, angeschnitten oder auch gar nicht aufs Bild. Die sich im Bild ergebenden Erscheinungsgrößen dieser Elemente passen – von diesem Kamerastandort aus gesehen – zusammen. Dies ergibt sich aus der fotografischen Abbildungslogik des Films.[52] Die Einstellungsgröße des Gesamtbilds bestimmt sich nach Maßgabe der Erscheinungsgröße der Figur, die im Fokus des Interesses steht. Im Defaultfall ist das in der Regel die aktive Protagonistin, im sequenziellen Zusammenhang können es aber auch andere Elemente sein (Kamera- und Figurenbewegung sind häufig Schlüsselmomente der Aufmerksamkeitslenkung, es können aber unterschiedlichste Mittel eingesetzt werden, z.B. Kadrierung, Beleuchtung und sprachliche Hinweise). Verändert die Fokusfigur ihre Position in der Bildtiefendimension, so ändert sich entsprechend die Einstellungsgröße – ebenso, wenn innerhalb einer Einstellung der Fokus sich auf eine nähere oder weiter entfernte Figur verschiebt und diese so in den Blickmittelpunkt rückt.[53]

Gebärdensprachliche Bilder sind aus einzelnen figuralen Elementen zusammengesetzt, so wie sie rechte Hand, linke Hand und Gesicht mit Oberkörper bereitstellen. In den folgenden Unterabschnitten geht es um die Frage, wann und mit welcher Begründung bei solchen Zusammensetzungen von einer Einstellungsgröße gesprochen werden kann – und damit von einem Bild mit einem ableitbaren Kamerastandpunkt, und wann es sich um mehrere (gleichzeitige) Bilder mit mehreren (gleichzeitigen) ableitbaren Kamerastandpunkten (und damit je eigenen Einstellungsgrößen) handelt. Insbesondere im simultanen Zusammenspiel von CA und Substitutorkonstruktionen liegen häufig Mehrfachprojektionen vor, die in zwei verschiedenen Grundtypen auftreten. Abschließend werden Beispiele diskutiert, in denen das Konzept Einstellungsgröße als solches teilweise nicht mehr anwendbar erscheint.

[52] Dies gilt natürlich nicht automatisch bei Trickbearbeitungen, welche als Zusammensetzungen unterschiedlicher Bilder gelten können (so etwa Filme, in denen Zeichentrickfiguren mit Schauspielern interagieren – hier tauchte auch das Problem der Integration zweidimensionaler Bilder (Trickfigur, wie z.B. der Kobold Pumuckl) in eine dreidimensional erscheinende Räumlichkeit (z.B. in der Werkstatt des Meister Eder) auf. Computergenerierte Trickbilder sind in dieser Beziehung nur ein ausgetüftelter Lösungsversuch.

[53] Ein solcher Wechsel von der Aufmerksamkeit auf eine Figur im Vordergrund hin zu einer Figur im Hintergrund wird im Film bspw. durch eine Schärfenverlagerung hergestellt.

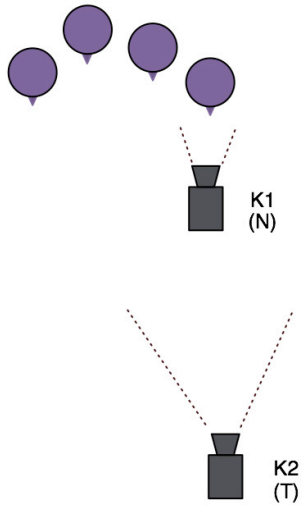
6.4.1 Doppelprojektionen bei parallelisierten CA

Viele parallelisierte CAs haben folgende Grundstruktur: Eine Figur wird qua CA verkörpert und gleichzeitig auch mittels einer CC präsentiert. Im untenstehenden Beispiel 1 aus Abschnitt 3-14 zeigt die rechte Hand mit der **CC: 4-4männer**[54] in der Totalen, dass vier Männer im linken hinteren Bereich der Scheibe (gesehen vom Adressaten) stehen, während der einzelne Angler, der soeben die Kiste heraufgeangelt hat, sich im Off befindet, aus dem Kontext aber im Bereich rechts vorne verortet werden kann. Die zeitgleiche CA zeigt genau einen der staunend glotzenden Männer in der Nahen. Bereits aus der Tatsache der zweifachen Repräsentation ein und derselben Figur lässt sich schlussfolgern, dass es sich hier um zwei verschiedene Bilder handeln muss, die übereinander gelegt bzw. gleichzeitig projiziert werden.

Beispiel 1

CC: 4-4männer (K2)
parCA (CA = K1)
3-14 (02:21.210)

Abb. 6-17a



Kommentar zu den Abbildungen: Kamera K1 ist für die Nahaufnahme positioniert. Die Nahaufnahme wird im gebärdensprachlichen Bild als CA (Kopf, Oberkörper, linker Arm + Hand) gezeigt. Kamera K2 ist für die Totale positioniert. Die Totale wird als CC: 4-4männer mit der rechten Hand gezeigt. K2 ist gegenüber K1 etwas nach rechts versetzt, um die Kadrierung (Männer auf linker Bildseite) anzudeuten.

Abb. 6-17b: Aufnahmesituation mit zwei Kameras in Draufsicht

Anhand der schematischen Darstellung in Abbildung 6-17b, welche die Kameraaufnahmesituation rekonstruiert, wird deutlich, dass beide Bilder, d.h. sowohl die Nahaufnahme als auch die Darstellung der Totale, einen räumlichen Teilbereich gemeinsam zeigen, aber in einer unterschiedlichen Ansicht. Jedes der beiden Bilder zeigt einen anderen Architekturraum, denn die räumliche Perspektive und auch die Kadrierung, die sich in der Auswahl und Platzierung der Figuren zeigt, ist verschieden und als solche in den Architekturraum eingeschrieben.

Im Kontext der Äußerung gibt die Argument-Prädikat-Struktur den syntaktischen Hinweis, dass die CA das Prädikat der Äußerung ist, das über die hinten stehenden vier Männer ausgesagt werden soll (vgl. Abschnitt 5.1.2.2). Die Figuren der CA und der CC

[54] Da es sich hier, wie der Kontext der Erzählung ausweist, um genau vier Männer handelt, die durch die 4-Hand präsentiert werden, notiere ich die Anzahl in der Bedeutungsangabe.

sind dadurch in eine Beziehung der (Referenz-)Identität gebracht. Auf der bildlichen Ebene gibt es ebenfalls Hinweise, die darauf hindeuten, dass in den beiden Abbildungen eine (Teil-)Überschneidung vorliegt und eine Figur doppelt repräsentiert ist (wobei nicht auszumachen ist, welche – die schematische Zeichnung (Abb. 6-17b) stellt demgegenüber eine Interpretation dar). Die bildlichen Hinweise liegen in der körpernahen Positionierung der CC: 4-4männer, die außerdem in die gleiche Richtung orientiert sind wie die CA-Figur; außerdem bewegt sich die rechte Hand als |vier Männer| harmonisch mit der leichten Oberkörperbewegung der CA-Figur mit (und ist nicht von der Bewegung abgekoppelt und unabhängig in den Raum gestellt). Kontext, Syntax und Bildaufbau wirken hier zusammen für die Interpretation der parallelisierten CA als Doppelprojektion.

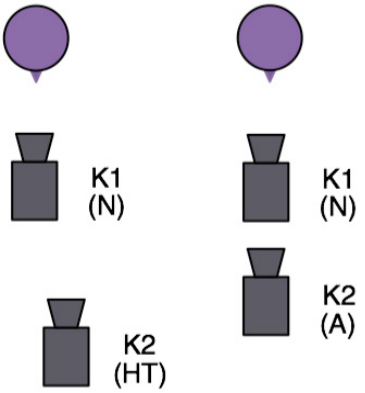
Es handelt sich um eine Reihe von Schlussprozessen, die bei der Betrachtung einer solchen Doppelprojektion am Werk sind. Die beiden zur Ansicht gebrachten Architekturräume müssen als ein diegetischer Raum erschlossen werden, in welchem sich vier Männer befinden. Erst durch die Identifikation der CA-Figur mit einer der vier CC-Figuren der 4-Hand können die Kamerapositionen wie im obigen Schaubild abgeleitet werden. Denn nur aus der Annahme bzw. dem Wissen heraus, dass hier zwei Bilder eines Raumbereichs (aus unterschiedlichen Distanzen) vorliegen, weil die beiden Bildmotive partiell identisch sind, kann es zu der Auflösung in zwei dergestalt angeordnete Kamerastandorte kommen.

Weniger die Struktur einer Dopplung als vielmehr die Struktur einer zweiteiligen Abbildung der unteren bzw. oberen Hälfte einer Person haben die beiden parallelisierten CA in den Beispielen 2 und 3 (Abb. 6-18a und 6-18c). Abbildung 6-18a zeigt die Situation, in der der Sitzende vom Kasten aufsteht (die linke Hand des Gebärdenden zeigt als |Hand, die sich vom Kasten löst| noch einen Rest der reinen CA des Auf-dem-Kasten-Sitzens). Auch hier gilt, dass CA und CC nicht nur kontextuell und syntaktisch, sondern auch bildlich aufeinander bezogen sind durch die identische Orientierung und die Gemeinsamkeit in der Fortbewegung. Die Schrittbewegung der |zwei Beine| nach vorne findet sich im sich nach vorne beugenden Oberkörper wieder. Eine Darstellung in der Halbtotalen ist hier kombiniert mit einer Darstellung der Nahen. Abbildung 6-18c zeigt die gleiche Situation gebärdet von AS – nur dass die |Beine| in der Einstellungsgröße Amerikanisch erscheinen. In beiden Beispielen kann man von einer Doppelprojektion sprechen.

Beispiele 2 und 3

CC: Vbog-2beine (K2)
|Hand| (CA = K1)
parCA (CA = K1)
8-12/1 (05:11.340)

Abb. 6-18a



Aufnahmesituation mit zwei Kameras für linke und rechte parCA in Draufsicht

Abb. 6-18b

CC: 2h G-beine (K2)

parCA (CA = K1)
34 (05:02.280)

Abb. 6-18c

Da sich im Beispiel 2 bei der Kombination der CA mit CC: V-2beine kaum Überlappung der beiden Figuren im Bildraum zeigt (anders als im Beispiel 3 bei der parCA mit CC: 2h G-beine, die ja gewissermaßen vor den Bauch der CA-Figur projiziert werden), könnte man sich aber auch ein einziges, nicht zusammengesetztes Bild vorstellen, wie es mit einer Kamera mit einer extremen Weitwinkellinse (Fisheye) hergestellt werden kann.[55] Diese Aufnahmesituation findet sich in Abbildung 6-19b dargestellt; Abbildung 6-19a zeigt die Auswirkung einer solchen Weitwinkelaufnahme auf die Figurendarstellung. In diesem Fall präsentiert das Bild einen Architekturraum; als Doppelprojektion gesehen sind es zwei, die zu einer diegetischen Vorstellung integriert werden müssen.

Abb. 6-19a

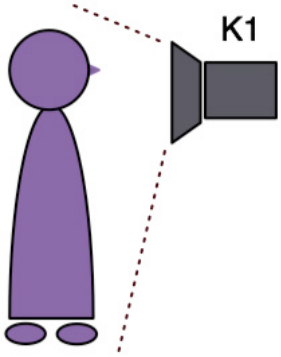


Abb. 6-19b Kamerawinkel einer Fisheye-Linse

Während Beispiel 2 und möglicherweise auch Beispiel 3 die Frage aufwerfen, ob es sich vielleicht doch um ein einziges Bild handelt, das mit einer Kamera mit entsprechender Linse aufgenommen wurde, ist eine solche Sichtweise für das Beispiel 4

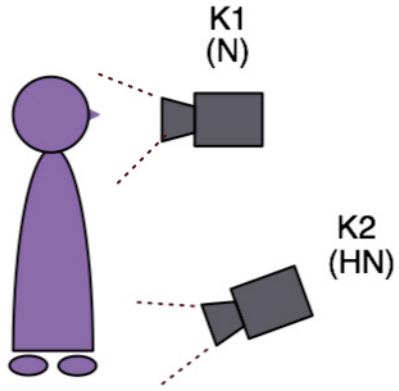
[55] Genaugenommen müsste es sich um eine Speziallinse handeln, um die im Bild erkennbare seitliche Verzerrung herzustellen. Diese spricht letztlich auch gegen eine solche Annahme.

(Abb. 6-20a) nicht mehr möglich. Hier zeigt die parallelisierte CA unterschiedliche Teilbereiche einer Person unter Aussparung des Mittelteils. Zu sehen sind in der Halbnahen die |Füße| sowie in der Nahen |Oberkörper und Gesicht| eines Mannes. Auch hier gilt wie schon bei den anderen Beispielen, dass Identität in Bezug auf einen Referenten und Zusammengehörigkeit beider Darstellungen durch die Gemeinsamkeit in Orientierung und Bewegung ausgedrückt werden.

Beispiel 4

CC: 2h FL-füße (K2)
parCA (CA = K1)
18 (01:55.880)

Abb. 6-20a



Kamerapositionen mit angedeuteter Kadrierung in seitlicher Ansicht

Abb. 6-20b

Für die Darstellung der Kamerapositionen in Abbildung 6-20b wurde eine seitliche Ansicht gewählt, um die unterschiedlichen Standpunkte besser darstellen zu können.

In den bislang vorgestellten vier Fällen der Kombination einer CA mit Substitutoren, die ganze Personen oder untere Gliedmaßen (Beine und Füße)[56] visualisieren, haben wir es mit der Projektion von *zwei gleichzeitigen Bildern derselben Figur* zu tun, aber aus unterschiedlichen Distanzen und zum Teil unterschiedlichen Höhen.

Ein zweiter Typ von Doppelprojektionen, die aus parallelisierten CA bestehen, zeigt verschiedene, nicht identische Figuren.[57]

Das folgende Beispiel (Beispiel 5) zeigt einen solchen Typ von parallelisierter CA aus 3-1. Sie taucht in einer Sequenz der Form CA1 – parCA2 – CA1' auf, wobei CA1' eine Wiederholung oder aber Fortsetzung der Aktion der CA1 darstellt. CA1 und CA1' zeigen einen der |Männer| beim Angeln, während in der parCA2 Gesicht und Oberkörper den Aktanten der CA1 kontinuierlich präsent halten und gleichzeitig die CC: 2h FL-scheibe das gleichmäßig sanfte Schwanken der Scheibe zeigt (Abb. 6-21a bis 21c).

[56] Die klassischen Limb-Classifier.
[57] Eine mit CC parallelisierte CA ist nicht von vornherein (also definitorisch) als Doppelprojektion einzustufen – so wäre etwa ein Bild, das eine CA-Figur beim Zähneputzen zeigt (mit einer Substitutorkonstruktion G-zahnbürste) eine parallelisierte CA, aber keine Doppelprojektion. Würde das Zähneputzen mit einer Manipulatorhand gezeigt, so würde die CA als reine CA eingestuft.

Dieses Bild der Scheibe in der Totalen wirkt wie eine ergänzende Einblendung in eine laufende Naheinstellung (eines angelnden Mannes). Der Eindruck entsteht um so mehr, als in der fortdauernden dreifachen CA-Verkörperung keine Markierungen gesetzt werden, die auf einen zeitlichen Sprung und damit einen Schnitt hindeuten könnten.

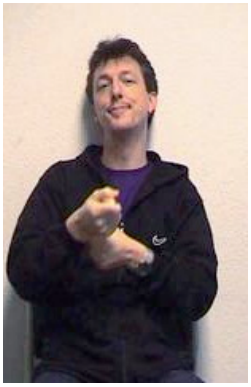
Beispiel 5

CA |Angler|
Angel haltend
rCA (K1)
3-1 (01:53.120)

Abb. 6-21a

CC: 2h FL-scheibe
(K2)
parCA (CA = K1)
3-1 (01:54.700)

Abb. 6-21b



CA |Angler| Angel
haltend
rCA (K1)
3-1 (01:55.300)

Abb. 6-21c

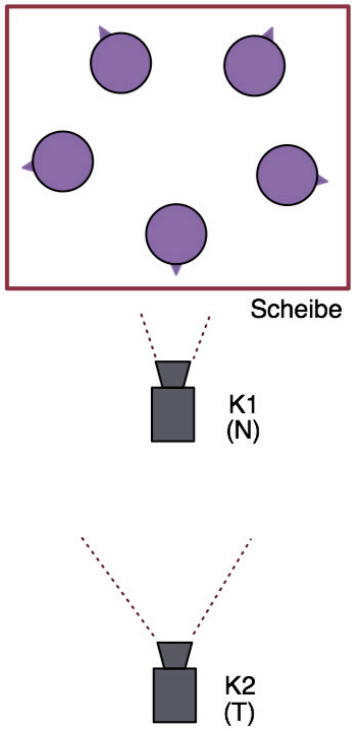


Abb. 6-21d Draufsicht

Im Unterschied zu den bisherigen Beispielen wird hier eine Figur nicht mehrfach aus verschiedenen Entfernungen gezeigt. Vielmehr zeigt die CC: FL-scheibe die Bewegung des Untergrunds, auf dem, wie wir aus dem Ko- und Kontext wissen, die Angler verteilt stehen, und so auch der eine Angler, der in der CA vor, während und nach der Visualisierung der Scheibe zu sehen ist. Insofern zeigen die Bilder, dass sich hier auch wieder zwei Kameras in unterschiedlichen Distanzen auf denselben Ort des Geschehens gerichtet haben, wobei die Nahaufnahme nur einen Raumausschnitt des in der Totale sichtbaren Bereichs zeigt (Abb. 6-21d). Wie bereits in den Beispielen 1 bis 4 haben wir es mit zwei Architekturräumen zu tun, die in der Diegese entsprechend zusammengesetzt und, das kommt nun hinzu, um die nicht sichtbaren, aber konzeptuell vorhandenen Figuren ergänzt werden müssen. Die CA ist in diesem Beispiel defaultmäßig einschließlich Oberkörper aktiviert, die unteren Gliedmaßen zählen nicht zum Bild dazu.

Auch im nächsten Beispiel einer Darstellung von Angler und Kasten (Beispiel 6, Abb. 6-22a) findet sich keine doppelt repräsentierte Figur. Es handelt sich um eine parallelisierte CA in 3-14, da der Kasten mit Substitutoren dargestellt ist und nicht durch die Lücke, die sich ergibt, wenn Hände als Hände (Manipulatoren) einen im Bild nicht

sichtbaren Gegenstand halten. Das wesentliche Indiz, das zu dieser Einschätzung der linguistischen Struktur führt, ist der Blick der CA-Figur, die ihren Blick auf einen Gegenstand im Off richtet, von dem wir wissen, dass es der gezeigte Kasten ist. Aber die CA-Figur blickt nicht auf den Bildraumbereich hin, wo das Bild des Kastens sichtbar ist, sondern scheinbar darüber hinweg. Aus diesem Grund kann hier nur von einer Doppelprojektion ausgegangen werden. Indem der Blick sein erwartbares Ziel scheinbar nicht trifft, wird deutlich, dass hier zwei verschiedene Architekturräume abgebildet werden, die erst in der Diegese integriert werden können. Der Kasten ist, wie ich weiter oben aufgezeigt habe, nicht in der Nahen gezeigt. Das ist allerdings zu diesem Zeitpunkt nicht erkennbar und für die Interpretation als Doppelprojektion nebensächlich. Interpretiert man die parallelisierte CA als eine Doppelprojektion im gleichen Sinne wie in Beispiel 5 in der Sequenz 3-1 von Angler und Scheibe, so wird deutlich, dass in 3-14 in beiden Einzelbildern die Abbildung der jeweils anderen Figur fehlt oder besser gesagt, nicht sichtbar ist. Während man sich dies für die CA leicht dahingehend vorstellen kann, dass die konstruierte Kamera zwischen Angler und Kasten positioniert war und der Kasten sich insofern nicht mit im Aufnahmebereich befand (also im Off im aus dem Film gewohnten Sinne), ist dies umgekehrt nicht möglich für die Abbildung des Kastens, hinter dem in einigem Abstand doch der Angler stehen und in einer Größe zwischen der Halbnahen (wie der Kasten) und Amerikanischen zu sehen sein müsste (vgl. Abb. 6-22b und 22c). Zwar ist der |Angler| in der Tat hinter dem |Kasten| zu sehen, aber eben nicht in demselben architektonischen Raum und nicht in der mit dem Kasten koordinierten Einstellungsgröße.

Beispiel 6

CC: 2h 5-kasten (K2)
parCA (CA = K1)
3-14 (2:19.640)

Abb. 6-22a

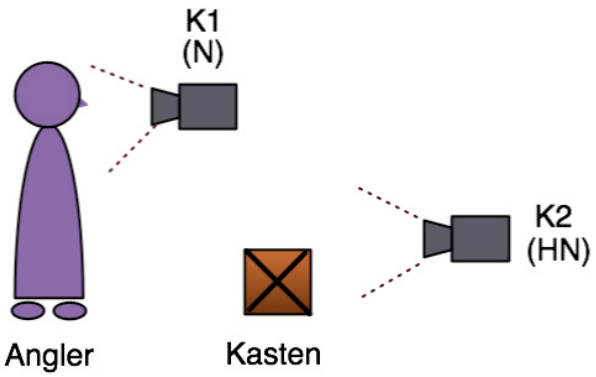


Abb. 6-22b
Kamerapositionierung Ansicht

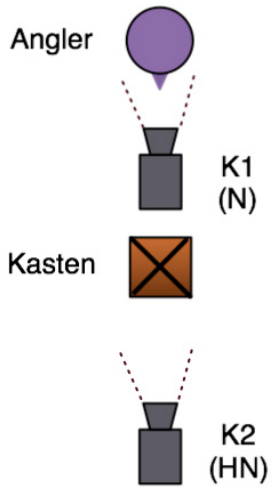


Abb. 6-22c Draufsicht

Doch trotz dieser so scheinbaren Unstimmigkeiten ist die parallelisierte CA als eine Doppelprojektion gut verständlich und in dieser Konstruktion sehr üblich in DGS. Dass in einer Situation vorhandene Entitäten nicht in die Gruppe der im Bild sichtbaren Figuren aufgenommen werden, dass hier also eine wesentlich radikalere Kadrierung nicht nur zu den seitlichen Begrenzungen, sondern auch nach vorne, hinten, oben und unten stattfindet, ist in vielen CA- und CC-Strukturen zu entdecken (vgl. etwa das Bild der Scheibe in Abb. 6-21b).[58] Die Verbindung mit der Blickstruktur ist so stark wie eine grammatische Struktur der Art Subjekt plus Prädikat.[59]

Man könnte an dieser Stelle den Eindruck haben, das Bild des Kastens, dessen Vorder- und Rückansicht sich ja nicht unterscheidet, wäre die Wiedergabe dessen, *was* der Angler sieht und so, *wie* er es sieht (subjektive Perspektive), d.h. als habe die Kamera bei der Aufnahme den Standpunkt des Anglers eingenommen. Unter Berücksichtigung gebärdensprachlicher Darstellungsstrukturen ist es wahrscheinlicher, dass der Adressat den Kasten von hinten sieht, wohingegen der |Angler| ihn von vorne sieht. Das gleicht der Darstellung der Uhr an der Wand, wie in Abschnitt 5.2 besprochen.

Die bisherigen Beispiele zeigen parallelisierte CA-Konstruktionen, die mit vielleicht einer möglichen Ausnahme[60] Doppelprojektionen darstellen. Eine Doppelprojektion ist die gleichzeitige Präsentation zweier verschiedener Bilder eines Schauplatzes, wobei die beiden Bilder unterschiedliche Ansichten und Ausschnitte, d.h. zwei verschiedene Architekturräume zeigen. Das liegt im Wesentlichen an den verschiedenen Einstellungsgrößen. Dabei konnte nach zwei Haupttypen unterschieden werden, nämlich ob eine Figur doppelt repräsentiert wird (**Doppelrepräsentation** wie in den Beispielen 1 bis 4) oder aber von CA und CC verschiedene Figuren dargestellt werden (Beispiele 5 und 6). Diesen Fall möchte ich als **ergänzende Repräsentation** in zwei verschiedenen Architekturräumen bezeichnen.[61] Die Beispiele 5 und 6 zeigen eine Art wechselseitiger Ergänzung der Sichtbarkeit: Jedes Einzelbild zeigt eine andere an der Situation beteiligte Figur. Hierbei weisen CA- und CC-Darstellung eine unterschiedliche Kadrierung in Bezug auf die gezeigte Situation auf. In Beispiel 5 unterscheidet sich die

[58] Vor allem viele Sequenzen aus CA und CC arbeiten nach diesem Muster der abwechselnden Sichtbarkeit zweier Protagonisten. So stellen die Szenen des Herunterstoßens eines Mannes den aktiven Protagonisten qua CA und ggf. CC-bein/CC-fuß dar, ohne dass der Heruntergestoßene selbst sichtbar wäre. Das nächste Bild zeigt in einer Totalen oder Halbtotalen den Herabgestoßenen im Fall sowie die Scheibe, von der er fällt – ohne dass dort noch der Täter sichtbar wäre (z.B. LK_Balance 7-8).

[59] Die Bindungskraft der Kombination vom Blick einer Figur und einem Gegenstand, der fast automatisch als der gesehene Gegenstand interpretiert wird vom Publikum, ist auch in den Filmwissenschaften immer wieder hervorgehoben worden und wird unter der Thematik der Point-of-View-Montage behandelt.

[60] Gemeint ist Beispiel 2, wenn man es als eine Weitwinkelaufnahme (mit Fisheye-Linse) interpretiert.

[61] Hier sind vor allem die Einstellungsgrößen (Kameradistanzen) für das Vorliegen unterschiedlicher Architekturräume ursächlich; es gibt aber auch andere Formen von Doppelprojektionen.

Auswahl in der Höhendimension (im Bild CC: FL-scheibe ist alles auf der Scheibe Befindliche nicht sichtbar), im Beispiel 6 nach der Tiefendimension, d.h. die Bilder von Angler und Kasten zeigen unterschiedliche Teile des Figurenensembles, wie es entlang der in den Raum hineinführenden Achse aufgestellt ist.

Die Beispiele 2 bis 4 könnten auch als Darstellungen verschiedener Figurenteile angesehen werden (CA für Kopf und Oberkörper, CC für untere Gliedmaßen wie G-beine, FL-fuß), so dass die Figur des einen Bildes die des anderen in der Sichtbarkeit ergänzt in der Höhendimension. Nach der Abbildungslogik findet durchaus eine Ergänzungsrepräsentation statt. Doch wiegt die Charakteristik der **Referenzidentität** – beide gezeigten Teile gehören exakt zu demselben Lebewesen – schwerer, so dass für diese und ähnliche Beispiele im Folgenden ausschließlich der Begriff der Doppelrepräsentation verwendet werden soll. Der wesentliche Aspekt ist, dass eine Figur doppelt gezeigt wird, wenn auch nicht immer die gleichen Teilkomponenten. In der ergänzenden Repräsentation hingegen werden zwei oder mehrere verschiedene Figuren gezeigt, die aber wiederum Teil einer Situation sind.[62]

Wiewohl in einer Doppelprojektion zwei Architekturräume in einem Bildraum präsentiert werden, ist die Beziehung der einzelnen Bilder zueinander sichergestellt, d.h. der diegetische Raumzusammenhang kann konstruiert werden. Dabei helfen sprachlicher und grammatischer Kontext, aber es gibt auch in den Bildern bzw. dem Bildraum selbst Hinweise. So ist die homologe Bewegung, bildräumliche Nähe und gleiche Orientierung einer CA-Figur und einer CC-Figur ein bildlicher Hinweis für ihre Gleichsetzung, d.h. für die **Identifizierung von Figuren** als koreferent. Dies gilt insbesondere bei den Beispielen 1 bis 4, aber auch Beispiel 5 zeigt eine gemeinsame Bewegungsform von leicht mitschwankendem Angler und sanft schwankender Scheibe. Beispiel 6 ist demgegenüber gänzlich anders organisiert. Hier kommt es auf die **Blickstruktur** an, die interpretationsleitend ist für die Verknüpfung von Bildern. Die Blickstruktur eröffnet eine Beziehung zwischen den qua CA und qua CC dargestellten Figuren, die eine der Nichtidentität ist, eine Agens-Patiens-Struktur (von Sehendem und Gesehenem). Doch auch hier spielt die bildräumliche Korrelation eine Rolle – denn nicht nur in der Diegese, auch im Bildraum stehen Angler und Kasten gewissermaßen hintereinander.

[62] Um es etwas formaler auszudrücken: Von einer Doppelrepräsentation ist dann die Rede, wenn eine CC-Figur und die CA-Figur referenzidentisch sind, auch wenn weitere CC-Figuren im Bild sind. Von einer Ergänzungsrepräsentation ist dann die Rede, wenn keine CC-Figur mit der CA-Figur referenzidentisch ist. Es gibt komplexe Fälle, in der beide Formen kombiniert werden, wenn nämlich Mimik und Kopf zwei verschiedenen Figuren zuzurechnen sind, d.h. zwei Nahaufnahmen zu sehen sind, die zwei verschiedenen Projektionen entstammen und deren eine referenzidentisch mit der CC-Figur ist (vgl. das komplexe Beispiel bei Wulf & Dudis 2005: 322; s. Abschnitt 2.2.2 dieser Arbeit).

Während die oben besprochenen Beispiele klare Beispiele für Doppelprojektionen sind, was sich nicht zuletzt aus der zum Teil hochgradigen Diskrepanz in den Erscheinungsgrößen ergibt, handelt es sich im folgenden Unterabschnitt um Fälle, die einer genaueren Betrachtung bedürfen und als Beispiele für die Ausnutzung der Bildtiefe im Sinne der Gestaltung eines einheitlichen Architekturraums gelten können.

6.4.2 Komplexe Fälle von Figurenkombinationen

Für das nächste Beispiel (Beispiel 7) muss der Kontext ausführlicher dargestellt werden. Es handelt sich um eine Sequenz von mehreren filmbildhaften Konstruktionen. Am Ende von LK_Balance 5-1 sieht man in einer reinen CA, d.h. in der Nahe, einen Mann, der soeben den Kasten in Besitz genommen hatte, wie er beide Hände auf dem nicht sichtbaren Kasten ablegt (Abb. 6-23a). Direkt im Anschluss folgt das Lexem EIN und dann die CC: G-mann (vgl. Abb. 6-23b), eine Figur in der Totale, eher links hinten (für den Adressaten) aufgestellt, während die linke Hand Position und Form aus der reinen CA beibehält und damit auch den am Kasten befindlichen Mann noch zu einem Teil abbildet. Sie wird hier als CC: FL-manip-hand-auf-kasten notiert. Liddell (2003) bezeichnet eine solche Form als Boje (Depicting Buoy). Dieses Bild wird gewissermaßen unterbrochen durch eine mit dem Lexem STUR parallelisierte CA, in welcher die mit G-mann dargestellte Figur als stur und eigenwillig vorgeführt wird. Die linke Hand ist nach wie vor als |Hand| des Antagonisten im Bild.

In Abbildung 6-23b sind also zwei verschiedene Größenordnungen realisiert, eine Figur in der Totale und eine andere Figur in der Nahe. Dennoch handelt es sich um eine Größendiskrepanz nur in einem oberflächlichen Sinne, denn diese Darstellung kann sehr gut als eine perspektivische, in die Raumtiefe gehende betrachtet werden. Das Element im Vordergrund ist nah und nur zum Teil zu sehen; weiter hinten im Hintergrund ist eine Figur in der Totalen zu sehen. Da dieses Bild also als ein Bild mit einem Architekturraum aufgefasst werden kann, wird die Einstellungsgröße nach Maßgabe der Figur festgesetzt, auf welcher der Fokus liegt (wie auch beim Film üblich). Dies ist in dieser Sequenz ganz klar die durch die rechte Hand dargestellte Figur – dass es um ihre Aktion geht, zeigt die eingefügte CA-Nahaufnahme (parallelisiert mit STUR), aber auch die Fortsetzung, in der sich die Figur in Bewegung setzt, und zwar nach vorne auf den Mann am Kasten zu. Die rechte Hand erweist sich also als die aktive (Abb. 6-23c).

Beispiel 7 LK_Balance 5-2
Kontext: (5-1): Der Mann links vorne am Kasten sagt sich, stur geworden: Ich will meinen Kasten behalten (CD)
Inhalt: und stützt sich mit den Unterarmen auf dem Kasten auf (reine CA)
Kontext: (5-2) Ein Mann rechts ist ebenfalls stur,
Inhalt: er kommt Schritt für Schritt auf den am Kasten zu.

rCA |Hand auf Kasten|
+ |Hand auf Kasten|
rCA |Mann am Kasten|

5-1 (03:20.360)

(ohne Abbildung)

[EIN CC: G-mann STUR (parCA)]

[Auslassung]

5-2

CC: G-mann
CC: FL-manip-hand-auf-kasten

5-2 (03:23.000)

Abb. 6-23b

CC: Vknick-2beine
parCA |sturer Mann|
MB: *kommt ..., kommt*

5-2 (03:23.600)

Abb. 6-23c

Abb. 6-23a

In dem Moment, in dem sich der |sture Mann| von hinten nach vorne bewegt, ändert sich die Handform in Vknick-2beine; die Einzelbewegung der |Beine| wird sichtbar. Die Sichtweise einer perspektivischen Tiefendarstellung und die graduelle Einstufung von G-person als Totale, Vknick-2beine als Halbtotale lässt sich zumindest in diesem Beispiel bestätigen. Nun ist die Aktivität der Annäherung im Fokus der Darstellung, die Einstellungsgröße des Bildes als Halbtotale zu werten. Gleichzeitig wird nun auch eine Doppelprojektion im Sinne einer doppelten Repräsentation des vorlaufenden Mannes realisiert (Abb. 6-23c). Der Oberkörper geht ebenfalls mit der Bewegung der Klassifikatorhand nach vorne. Mundbild und Blick zum Adressaten sind hier der Rolle des Erzählers zuzuordnen, der die Aktion durch die Benennung qua Mundbild („kommt ..., kommt“) quasi interpunktiert und das stufenweise Nähern so herausstellt. Indem die CA den aktiven Protagonisten zeigt, bekräftigt sie, dass der Bildfokus auf der aktiven Hand liegt und so das aus den manuellen Figuren gebildete Gebärdenbild insgesamt als Halbtotale (anfänglich Totale) bezeichnet werden kann. Die Hand in Nahaufnahme, welche durch die linke Hand visualisiert wird, gehört nicht zu demselben Bild wie die Nahaufnahme des herankommenden Mannes (CA-Figur).

Ein weiterer starker Hinweis auf Koreferenz wird sichtbar: die CA-Figur ist gleichzusetzen mit der Figur, die durch die aktive Hand dargestellt wird, insbesondere wenn eine Nähe im Bildraum gegeben und Bewegung und Orientierung übereinstimmen (was

hier zweifelsohne der Fall ist). Meines Erachtens ist diese Form von Hinweis so stark, dass sie auch als eine grammatische Regel des Sprachsystems aufgefasst werden kann. Die Bildungsregel beinhaltet die Gleichsetzung von CA-Figur und CC-Figur der aktiven Hand mit der Bedingung bildräumlicher Anpassung der obengenannten Art (Orientierung, Bewegung und Lokation).

Ein sehr interessantes Beispiel ist das folgende, das in Papaspyrou et al. (2008: 190) erwähnt wird und sich auf den Film DGS 114 mit dem Titel „Wiedersehen nach langer Zeit" bezieht.[63] Es geht in dieser Kurzerzählung um eine Frau, die in ein Buch vertieft dasitzt. Von hinten nähert sich ihr ein Unbekannter, der sich aber dann als alter Schulkamerad entpuppt. Besprochen werden die Äußerungen 03 und 04, die in **Abbildung 6-24** mit Kontext (Äußerungen 01 bis 05) in einer vereinfachten Glossentranskription wiedergegeben sind. Im gebärdeten Text wird das Geschlecht der sich nähernden Person offen gelassen; ich übernehme der Einfachheit halber die Interpretation von Papaspyrou et al. (2008: 191), die in ihrer Inhaltsangabe von „Mann" und „Frau" sprechen.

Die Klassifikatorkonstruktion in Äußerung 03 zeigt, wie sich ein Mann, dargestellt durch CC: G-mann, einer sitzenden Frau (CC: Vknick-2beine-sitz) von hinten kommend nähert. Zu Beginn der Äußerung 04 wird die in Äußerung 02 bereits mit einer parallelisierten CA gezeigte Situation der lesenden Frau noch einmal wieder aufgenommen als mit dem Lexem LESEN parallelisierte CA, wobei die linkshändige Form über die Ausführung des Lexems hinaus als CC: FL-buch als Boje über die ganze nächste Szene im Bild bleibt, und mit ihr auch die Zuordnung von Kopf und Oberkörper zur |Frau|.[64] Gleich im Anschluss wird ebenfalls wiederholt das Näherkommen des Mannes gezeigt. Es geht nun um den Moment des Aufeinandertreffens und die Reaktion der Frau. Der Mann wird wieder als CC: G-mann gezeigt, nun aber etwas höher im Bildraum und quasi von hinter der Schulter des Gebärdenden herkommend, während gleichzeitig das Bild der |lesenden Frau| als CA zu sehen ist (00:09.22 bis 00:10.22). Dieses Bild, als sich die |Frau| langsam umdreht und den |Mann| skeptisch anschaut (sie erkennt ihn nicht), beschreiben Papaspyrou et al. (2008: 190) als halbnah, da hier Rollenübernahme und Substitutor-Verb gleichzeitig artikuliert würden.[65]

[63] In Kapitel 3 dieser Arbeit bin ich bereits auf dieses Beispiel eingegangen.
[64] Ich habe hier vereinfacht transkribiert. Bei dem Lexem LESEN handelt es sich um eine Form, die hier ganz klar reikonisiert eingesetzt wird bzw. als filmanaloges Bild wahrgenommen werden kann, infolgedessen habe ich die Flachhand als Substitutor für das Buch notiert. Des Weiteren gehe ich davon aus, dass das |Buch| in Realgröße repräsentiert ist und damit wie die CA in der Einstellungsgröße der Nahe gezeigt wird.
[65] Die Rollenübernahme bzw. CA schätzen Papaspyrou et al. (2008: 190) als Nahaufnahme ein.

Beispiel 8 „Wiedersehen nach langer Zeit“, DGS 114

Kommentar

Zeilenanordnung: Äußerungsnummerierung, ggf. Timecode (Beginn des Segments der rechten Hand), rechte Hand, linke Hand, CA bzw. CD mit dargestellter Figur und ggf. Aktion; t1, t2 und t3 stehen für Zeitabschnitte der Ereigniszeit.

01		02		
FRAU		index	BUCH	LESEN
	CC: Vknick-2beine-sitz		BUCH	CC: FL-buch
				parCA |Frau|

t1

Eine Frau sitzt in ein Buch vertieft da.

03			
			00:07.17
PF	UNBEKANNT	PERSON	CC: G-mann
PF			CC: Vknick-2beine-sitz

t2

Da nähert sich ihr von hinten ein Unbekannter.

04				05		06
00:09.08	00:09.22		00:10.22	00:11.22		
LESEN	CC: G-mann		SCHAUEN	WER	AUF	geste
CC: Fl-buch						
parCA |Frau| lesend	parCA |Frau| drehend (schwach)	parCA |Frau| dreh. (intensiv)	parCA |Frau| schauend	parCD |Frau|		CD |Mann|

t1	t2	t3

Als der Mann sich ihr so von hinten nähert, schaut sie irritiert auf, blickt ihn an und fragt: „Wer sind Sie?“ – Er antwortet ... (etc).

Abb. 6-24

Ich möchte diese Interpretation genauer analysieren. Man könnte dieses Bild als eine einzige Projektion auffassen, in der im Vordergrund in der Nahe die lesende Frau zu sehen ist; in der Bildtiefe hinten erscheint der Mann in einer Totalen. Aufgrund der Bildtiefe sind beide Einstellungsgrößen gleichzeitig realisiert. In diesem Abschnitt ist es auch schwierig, die Fokusfigur zu bestimmen. Zwar ist der Mann mit der aktiven Hand realisiert und bewegt sich, doch es handelt sich nicht um eine neue Information. Vielmehr geht es darum, wie die Frau darauf reagiert, dass sich ihr ein vermeintlich Unbekannter nähert. Insofern wird sie zur Fokusfigur und bestimmt die Einstellungsgröße (Nahe).

04				05		06
00:09.08	00:09.22		00:10.22	00:11.22		
LESEN	CC: G-mann		SCHAUEN	WER	AUF	geste
CC: Fl-buch						
parCA |Frau| lesend	parCA |Frau| drehend (schwach)	parCA |Frau| dreh. (intensiv)	parCA |Frau| schauend	parCD |Frau|		CD |Mann|
	innere Montage		**DP** ergänz repr			
Nahe	Totale → Nahe		Nah/Total	Nahe	Nahe	Nahe
Kombinationstyp und Einstellungsgröße						
frau	mann →	frau	frau	frau	frau	mann
Fokus						

Abb. 6-25 Abschnitt 04-06 und Analyse

Die geschilderte Sequenz ist sehr komplex, weil in dieser Szene so etwas wie ein langsamer Fokuswechsel erkannt werden kann – mit der parCA der Frau als Nahaufnahme liegt der Fokus ganz auf der |Frau|, aber als der rechte Arm ‚abgetrennt' wird, um die Bewegung des |Mannes| zu zeigen, wechselt auch der Fokus auf den |Mann| (CC: G-mann), wiewohl die |Frau| (parCA) im Vordergrund immer noch sehr präsent wirkt. In diesem Moment kann das Filmbild für ein paar Zehntelsekunden als ein in die Tiefendimension organisiertes angesehen werden, eine Form der „inneren Montage". Die aktive, im Fokus stehende Figur ist als CC: G-mann realisiert, welche perspektivisch in der Totalen erscheint, wohingegen die CA-Figur der |Frau| im Vordergrund ist. Allerdings ist der expressive Ausdruck der CA schwächer und intensiviert sich erst wieder gegen Ende der CC: G-mann. Sobald sie anfängt, den Kopf zu drehen, d.h. auf das Geschehen im Hintergrund aufmerksam zu werden, verschiebt sich auch der Fokus von der hinteren Person, dem Mann, auf die vordere – und gleichzeitig wird die Situation nach und nach wie in einer Doppelprojektion wahrnehmbar, die spätestens am Ende des besagten, eine Sekunde dauernden Segments manifest ist dadurch, dass der Blick der CA-Figur, der |Frau| auf einen Ort im Off geht quasi an der G-person-Repräsentation des |Mannes| vorbei dort, wo der |Mann| für die in der Nahen gezeigte Frau wirklich steht (aber eben außerhalb des von der konstruierten Kamera zugänglichen Bereich). Hier liegt eine **Doppelprojektion der Ergänzungsrepräsentation** (DP ergänz repr) vor. Die beiden Bilder sind hierarchisch angeordnet in sofern, als der Fokus klar auf der nun aktiven |Frau| liegt; da es sich um zwei Einzelprojektionen handelt, hat aber jedes Bild seine eigene Einstellungsgröße. Aber auch wenn es sich um zwei Bilder handelt, sind diese miteinander verbunden, und zwar insbesondere durch

den Blick der Protagonistin. Im Bildraum erscheint außerdem die Figur des Mannes (G-mann) in der Blickrichtung der Protagonistin. In diesem Beispiel sind beiden Bilder (CA und CC) anders verbunden als die in Beispiel 7, nämlich durch die Blickrelation. Außerdem stimmen Bewegung und Orientierung von CA- und CC-Figur nicht überein, was für ihre Nichtidentität spricht.

Anders als Papaspyrou et al. (2008: 191) nahelegen, kann die Kombination von CA (Frau) und CC (Mann) in Äußerung 04 nicht als eine Halbnahe angesehen werden, weder zu dem Zeitpunkt, da sie als Tiefenmontage rezipierbar ist noch dann, als sie in zwei Projektionen auseinanderdividiert erscheint. Im ersteren Fall bestimmt die Fokusfigur die Einstellungsgröße des Bildes, im letzteren handelt es sich ohnedies um zwei diesbezüglich eigenständige Bilder. Dennoch liegt der Fokus auf der CA-Figur, da deren Reaktion im Blickpunkt steht. In der Wiederholung der Szene des Herannahens (in Äußerung 04) findet eine interessante Aufteilung der CC: G-mann in drei ineinander übergehende Bereiche statt, in denen der Fokus zunächst klar auf der CC-Figur liegt, dann übergeht auf die in der Szene auch sichtbare CA-Figur, um zuletzt ganz auf diese überzugehen. In Abbildung 6-24 findet sich das in der Unterteilung der CA, einmal als „schwach“, dann wieder als „intensiv“ annotiert, wieder (vgl. die Zeile für die Entwicklung des Fokus in Abb. 6-25). Diese Verschiebung des Fokus von einer Figur auf eine andere mitten in einer kontinuierlichen szenischen Darstellung (und während der Ausführung genau einer Substitutorgebärde) erinnert an Formen der Fokusverschiebung im Film, die ebenfalls innerhalb einer Einstellung oder szenischen Ansicht stattfinden können, durch Bewegung vs. Ruhe im Wechsel. Bewegung und Aktivität zieht Aufmerksamkeit auf sich. Im Film lässt sich ein solcher Fokuswechsel auch durch Schärfeverlagerung erzielen – in DGS auch durch den Wechsel von Sichtbarkeit, so in Beispiel 7. Dort wechselt der Fokus zwischen Angler und Scheibe.

6.4.3 Dynamische Gestaltungsfaktoren

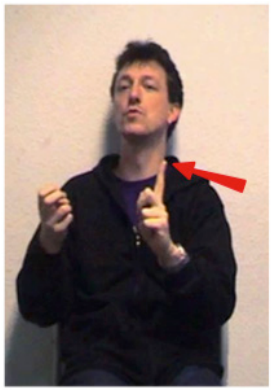
Verschiedene Größenordnungen bei der Kombination von menschlichen Figuren tauchen auch im Bereich Substitutoren auf. Es gibt Kombinationen, die gemäß der in Abschnitt 6.3.1 begründeten Einteilung verschiedenen Einstellungsgrößen zuzuordnen sind, wie beispielsweise die ebenfalls im obigen Beispiel 8 vorkommende Kombination einer CC: G-person der rechten Hand mit einer CC: Vknick-2beine-sitz der linken Hand in Äußerung 03. Solche Kombinationen kommen in dieser und ähnlicher Form auch in LK_Balance vor. Im Folgenden wird untersucht, welche Einstellungsgröße solchen Kombinationen zugewiesen werden kann, wenn ein Blick auf Tabelle 3 allein

unbefriedigend ist. Es wurde bereits angedeutet, dass der Kontext eines Diskurszusammenhangs zu beachten ist.

Der G-person-Substitutor steht für die Totale, der Vknick-2beine-Substitutor für die Halbtotale. In LK_Balance 7-2 und 8-6 gibt es zwei einander ähnelnde Situationen, in der ein Mann (CC: G-mann) auf den auf dem Kasten Sitzenden zugeht (CC: Vknick-2beine-sitz). Weil hier wie dort die Figuren aber mehr oder weniger in gleichem Abstand zur konstruierten Kamera stehen, nämlich auf einer Ebene quer zum Betrachterstandpunkt, kann keine perspektivische Tiefendimension zur Erklärung herangezogen werden für die Diskrepanz, die sich in der Erscheinungsgröße zwischen der laufenden und der sitzenden Figur ergibt.

Beispiel 9 LK_Balance 7-2 und 8-6

In beiden Beispielen liegt das gleiche Bewegungsmuster vor – einer der Männer geht herausfordernd auf den Mann am bzw. mit dem Kasten zu. In 7-2 (Abb. 6-26a) ist die linke Hand als aktive Hand (CC: G-mann) zunächst allein im Bild, als sie sich von rechts nach links bewegt, und erst am Ende ihrer Bewegung bildet die rechte Hand den Vknick-Substitutor. Es liegt eine parallelisierte CA in Form einer Doppelprojektion mit doppelter Repräsentation des laufenden Mannes vor. Eine ebensolche zeigt auch 8-6 (Abb. 6-26b) mit dem Unterschied, dass beide Figuren gleichzeitig im Bildraum erscheinen und die rechte Hand als G-mann-Substitutor die aktive Hand ist.



CC: Vknick-2beine-sitz
CC: G-mann (aktiv)
parCA |Laufender| (lH)
7-2 (04:23.840)

Abb. 6-26a

CC: G-mann (aktiv)
CC: Vknick-2beine-sitz
parCA |Laufender| (rH)
8-6 (04:54.360)

Abb. 6-26b

In LK_Balance gibt es einen dicht gewobenen Erzählzusammenhang; es handelt sich um einen Handlungsort, die Scheibe, der immer wieder in unterschiedlichen Konstellationen ins Bild gesetzt wird. Bei der Erörterung der Einstellungsgröße verschiedener Darstellungen der Scheibe wurde bereits deutlich, dass Distanzen im Bildraum semantisiert werden können – so konnte argumentiert werden, dass die Darstellung der

schulterbreiten Scheibe einer Totalen entspricht und die bis ellenbogenbreite Darstellung eine Ansicht der Halbtotalen bietet.

Diese Argumentation kann auf Figuren übertragen werden, indem man ihre Bewegungen berücksichtigt. Das funktioniert aber nur, wenn man auch weiß, welche Distanz sie in der diegetischen Welt zurücklegen und es Vergleichsstrecken gibt. In LK_Balance ist es sehr häufig die Wegstrecke von einem Ende der Scheibe, wo die Gruppe der ‚Habenichtse' steht, hin zu dem Ende, an dem sich der Kasten und sein momentaner Besitzer befinden. In Beispiel 6-26a und 26b ist genau das der Fall (vgl. die eingezeichneten Pfeile). In 7-2 ist die im Bildraum zurückgelegte Distanz etwas kürzer – das spricht eher für die Totale; in 8-6 hingegen ist sie größer und so liegt eher eine Halbtotale vor.

Das Beispiel 9 (8-6) wurde bereits in Abschnitt 6.3.1.3 angesprochen und dort als Totale eingeordnet unter anderem mit dem Argument, dass es nicht möglich ist, mit G-person eine sitzende Person zu zeigen, und deshalb Vknick-2beine sozusagen als ein Formensubstitut einspringt. Nun lässt sich aber sehen, dass es kotextuelle Hinweise geben kann, die umgekehrt dazu führen, G-person nicht als eine Ansicht der Totale, sondern ebenfalls der Halbtotale wahrzunehmen. Es handelt sich dabei tatsächlich um einen Wahrnehmungseindruck, der nun aber weniger von der Erscheinungsgröße der Figur als vielmehr von der Erscheinungsgröße ihrer Bewegung (Distanz im Bildraum relativ zur diegetisierbaren Distanz) abhängt.

Ob Distanzen im Bildraum über die Default-Konnotation mit bestimmten Substitutoren hinaus semantisierbar sind, hängt davon ab, ob sie in irgendeiner Form bestimmbar sind. Eine Möglichkeit habe ich im Zusammenhang mit der Scheibe gezeigt.

Eine sehr interessante Möglichkeit der Kotexteinbindung liegt vor, wenn ein und dasselbe Ereignis, d.h. derselbe Zeitabschnitt, mehrfach vorgeführt wird. In LK_Balance gibt es zwei solcher Sequenzen, die, wohl weil sie dramatische Höhepunkte darstellen, mehrfach wiederholt gezeigt werden. Es handelt sich um Stellen in **8-14/8-15** bzw. in **5-9/5-10**. Beiden Stellen ist gemein, dass die mehrfach vorgeführte Aktion in der ersten Ausführung in der Halbtotalen gezeigt wird, weil eine Figur über die ganze ellenbogenbreite Scheibe rennt (CC: V-2beine wie in 8-14) oder rutscht (CC: Vknick-2beine sitzend samt Kasten wie in 5-9). In beiden Fällen wird der Substitutor in der Wiederholung jeweils beibehalten.

In **8-15**, der ersten Wiederholung der CC: V-2beine aus 8-14,[66] geht der nun zurückgelegte Weg von Rand zu Rand nur über die Schulterbreite. Das heißt, obwohl sich die Erscheinungsgröße der Personendarstellung nicht geändert hat, ist die gleiche zurückgelegte Strecke kleiner, d.h. aus größerer Entfernung gezeigt. Man kann hier also eine Dynamik von Einstellungsgrößenänderung erkennen. In der Wiederholung scheint die Kamera sich entfernt zu haben, der V-2beine-Substitutor ist nun eine Figur in einer Totalen. Das macht mit Blick auf die Dramaturgie der Erzählung Sinn: Hat man zunächst mitverfolgt, wie der letzte Mann nach hinten sprintet, um den Gewichtsausgleich zu sichern, so ist im Flashback noch einmal genau nachvollziehbar, was geschah und wodurch diese Aktion ausgelöst wurde. Der Erzähler liefert den kausalen Zusammenhang zwischen dem Absturz der vorletzten Person und dem Wegrutschen des Kastens nach, gibt dem Adressaten inhaltlich sowie auf bildlicher Ebene einen Überblick aus größerer Distanz. In einer dritten Wiederholung, auch in Form von CC: V-2beine, nähert sich die konstruierbare Kamera wieder an, denn nun geht es um die Überleitung zum Clou der Geschichte, in dem der letzte Mann den Kasten zwar für sich alleine hat, aber für ihn unerreichbar weit entfernt.

Ähnlich ist es in **5-9** – auch hier zeigt die mehrfache Wiederholung des Ereignisses, dass hier wirklich der Mann mitsamt des Kastens auf der schiefen Scheibe rutscht. Auch hier ist der zurückgelegte Weg im Bildraum kürzer. Dennoch stellt sich beim Betrachten der Abschnitte 5-9 und 5-10 nicht der Eindruck einer größer werdenden Distanz der Kamera zum Geschehen ein, im Gegenteil. Die Strecke im Bildraum hat sich zwar verringert, zugleich ist aber auch die Geschwindigkeit der Bewegung sichtbar erhöht. Die Aktion wirkt dadurch näher statt weiter entfernt. Die Geschwindigkeit wird in der ersten Wiederholung auch nonmanuell akzentuiert durch die Mundgestik eines Pfiffes („füüh"). Nicht nur die Kontextualisierung von Raumdistanzen, sondern auch die Geschwindigkeit von Bewegung spielt also eine Rolle für den Wahrnehmungseindruck. Wenn ein und dieselbe Situation einer Bewegung von A nach B einmal in größerer Distanz (Totale), einmal aus größerer Nähe (z.B. Halbtotale) aufgenommen wird, so wirkt die Bewegung der Figur im gezeigten Film unterschiedlich schnell. Die nähere Figur läuft in der Vorführzeit schneller über den Bildschirm als die weiter entfernte.[67]

[66] Diese CC aus 8-14 ist in Abb. 6-16d abgebildet.

[67] „The less screen space an object or action occupies within the frame, the slower the movement will appear", schreiben Thompson und Bowen (2009b: 140f.). Er weist darauf hin, dass Bewegungen bei der Aufnahme in ihrem Tempo aufeinander angepasst werden müssen, wenn innerhalb dieser Bewegungsaktion von einer mittleren Einstellungsgröße (z.B. Halbnahe) auf eine Großaufnahme geschnitten werden soll. Die Bewegung (etwa einer Hand am Türknauf) erscheint in der Großaufnahme schneller als in der Halbnahen, weil die Hand über den ganzen Bildschirm vergrößert wird. Deshalb sollte diese Bewegung für die Großaufnahme langsamer ausgeführt werden, damit sie mit der Bewegungsgeschwindigkeit in der Halbnahen stimmig erscheint. Vgl. auch Monaco (2004: 136) zu Trickaufnahmen am Miniaturmodell.

Eine Überprüfung der Geschwindigkeiten in der Sequenz 8-14/8-15 zeigt, dass die erstvorgeführte Aktion, die ich als Halbtotale bestimmt hatte, in hoher Geschwindigkeit stattfindet (Dauer 480 ms), die Wiederholung hingegen trotz kürzerer Bildraumdistanz langsamer wirkt (Dauer 800ms).[68] Die intuitive Wahrnehmung der Einstellungsgrößen bei 8-14/15 bestätigt sich, wenn man die Geschwindigkeit als Faktor zusätzlich beachtet.

Für den **Wahrnehmungseindruck** von Einstellungsgrößen spielen, so die Schlussfolgerung, drei Faktoren eine Rolle: die Erscheinungsgröße der abgebildeten Figur, semantisierbare Distanzen und die Korrelation von Zeit und Raum in der Bewegung, d.h. wahrnehmbare Geschwindigkeiten, und zwar ohne dass es ein Zeitraffer oder eine Zeitlupe wäre.

Ein erneuter Blick auf das **Beispiel 8** (DGS 114) oben bestätigt diesen Befund. Eine Handlung, das Näherkommen des Mannes zur Zeit t2, wird zweimal gezeigt. Zuerst in einer Figurenkombination von G-mann und Vknick-2beine-sitz in Äußerung 03, dann in einer Kombination von G-mann und einer CA-Darstellung der Frau (samt Fl-buch), die zunächst als innere Montage, dann als (ergänzende) Doppelprojektion wahrnehmbar ist.

Es handelt sich um dieselbe Wegstrecke, die in der ersten Variante ein kleineres, in der zweiten ein größeres Ausmaß im Bildraum einnimmt. Das spricht für eine größere Distanz der konstruierbaren Kamera in der ersten Variante als in der zweiten. Außerdem ist die Bewegungsgeschwindigkeit in der Erstvorführung geringer als in der Wiederholung, d.h. die größere Strecke wird schneller zurückgelegt (23 Frames für die erste und 17 Frames für die zweite G-mann-Bewegung).[69] Wenn also die CC in Äußerung 03 als Totale eingestuft wird und die Kamera für die CC in Äußerung 04 aufgrund der genannten Gründe als näher dran konstruierbar ist, dann lässt diese sich als Halbtotale einordnen. Insofern wird die Einschätzung von Papaspyrou et al. (2008: 191) in gewisser Weise doch bestätigt (auch wenn ich nicht soweit gehen würde, wie sie eine Halbnahe anzunehmen), wenngleich aus völlig anderen Gründen. Nicht die simultane Kombination von CA und CC erzeugen die Wirkung einer näheren Einstellung, sondern die Korrelativität von Zeit und Raum in zwei wiederholt gezeigten Handlungen. Papaspyrou et al. (2008) bestätigen so indirekt, dass die Relation von Zeit und Raum oder, mit anderen Worten, Gestalt und Erscheinungsform von Bewegungen, real

[68] Da hier die diegetische Distanz unbekannt, aber gleichbleibend ist, zeigt sich am Verbrauch der Zeit die relative Geschwindigkeit. Im Beispiel 5-9 lässt sich das nicht gleichermaßen ablesen; hier habe ich mich auf den Wahrnehmungseindruck verlassen, der aber durch nonmanuelle Marker kontextualisiert und dadurch gestützt wurde.

[69] Hier wurde nur das Bild, d.h. der Stroke, berechnet. 23 Frames entsprechen 920ms, 17 Frames 680ms.

wahrgenommen werden und somit verlässliche Kategorien für eine auf dem Wahrnehmungseindruck beruhende Kategorisierung von Einstellungsgrößen darstellen.

Die Schlussfolgerung, die für die Substitutoren G-person und V(knick)-2beine in der Kombination gezogen werden kann, ist folgende: Typischerweise sind G-person und ihre Ableitungen der Totalen zuordenbar, V-2beine und ihre Varianten der Halbtotalen. Im Fluss der Erzählung können die Substitutoren auch den Eindruck der Zugehörigkeit zu einer benachbarten Einstellungsgröße vermitteln, wenn im Kontext Raum, Zeit und Bewegung zusammenwirken und einen entsprechenden Wahrnehmungseindruck erzeugen. Es ist also in diesen Fällen nicht nötig, für jede Substitutorfigur eine eigene Bildprojektion anzusetzen, so wie bei den oben besprochenen Kombinationen von Substitutor und CA.

6.4.4 Einbindung von Größendiskrepanzen

In den letzten in diesem Kapitel zu besprechenden Beispielen geht es um offensichtliche Größendiskrepanzen, die jedoch textuell und in der Bildstruktur so miteinander verbunden sind, dass sie, so die Argumentation, nicht als Doppel- oder Mehrfachprojektionen zu analysieren sind, sondern eher als Formen der Aussetzung der Kategorie Einstellungsgröße für bestimmte Figurenelemente unter bestimmten Bedingungen.

Beispiel 10: LK_Balance 3-12, Angler und Angelhaken

Beispiel 10 zeigt die Situation in 3-12, in der einer der Angler die Angel einholt, da er etwas am Haken hat. Die Abbildungen 6-27a und 27b zeigen den Moment kurz bevor der Haken aus dem Wasser kommt und dann im Zuge des Heraufholens (welches auch durch die parallel realisierte CA mit Kopf, Oberkörper und Bewegung der Oberarme deutlich gemacht wird) einen hohen Bogen beschreibt. Was am Haken hängt, ist in diesem Szenenabschnitt nicht sichtbar. Es liegt also in jedem Fall eine Doppelprojektion mit doppelter Repräsentation des |Anglers| sowohl in der Nahe (CA-Figur) als auch in der Totale vor (CC: G-person). Die Figur des Hakens (CC: X-haken) ist eine Großaufnahme und scheint im Vergleich zur Personendarstellung G-angler zu groß.

CC: X-haken
CC: G-person
parCA |Angler|
3-12 (02:15.660)

Abb. 6-27a

(02:16.050)

Abb. 6-27b

Möglicherweise ist der |Angelhaken| jedoch nicht ein Element der Überblicksaufnahme zusammen mit der CC: G-angler, sondern der Nahaufnahme zusammen mit der CA-Figur des Anglers; und da die CC: X-haken sich weiter vorne im Bild befindet, wäre auch die Großaufnahme perspektivisch adäquat. Gegen eine solche Sichtweise spricht aber der auf den Ort des Geschehens gerichtete Blick der CA-Figur, der sich weiter nach vorne ins Off bewegt, dorthin, wo das Auftauchen der Angelbeute aus ihrer Perspektive zu gewärtigen ist. Der Blick deutet also ebenfalls eine Doppelprojektion an: durch ihn wird deutlich, dass die CC: X-haken nicht im Architekturraum der CA-Figur platziert ist. Doch auch zur Substitutorform G-person passt die Angelhakenrepräsentation nicht ohne weiteres. Zwar scheint in Bezug auf CC: G-angler der Raumpunkt, an dem der Haken als CC: X-haken auftaucht, stimmig zu sein (denn das würde zu der Blickrichtung der CA-Figur passen). Doch ist der Haken dafür zu groß dargestellt. Allenfalls mit einer starken Weitwinkellinse wäre eine Art perspektivischer Darstellung in der Bildtiefe (analog zu Beispiel 7) denkbar.

Es bleibt also festzuhalten für diesen Bildkomplex aus zwei Substitutoren und einer CA, dass drei nicht zusammenpassende Größenordnungen realisiert sind. Man könnte also – in einem technischen Sinne – durchaus von einer Dreifachprojektion sprechen, in der drei Bilder mit drei verschiedenen Einstellungsgrößen eine Situation abbilden, wobei eine Figur doppelt repräsentiert ist und die andere mit ihr durch eine Blickrelation verbunden ist (ergänzende Repräsentation). Da jedoch der |Haken| in der bildräumlichen Anordnung, d.h. unter Absehung seiner Ausdehnung, in den von der CC: G-angler aufgespannten Architekturraum einer Totalen hineinpasst, lassen sich die beiden Substitutorhände auch als eine Konstruktion in einem unifizierten Architekturraum sehen, d.h. als *eine* Bildprojektion. Hinzu kommt, dass es für einen Angelhaken keinen Substitutor gibt, der eine Totale darstellen könnte (man möchte ohnedies grundsätzlich

zweifeln, ob ein Angelhaken aus der einer Totalansicht entsprechenden Entfernung überhaupt noch sichtbar wäre). Das heißt, der optisch zu große Haken erfüllt hier eine andere Funktion als die einer größenangepassten Darstellung eines Situationsdetails.[70] Im Gegenteil, es geht um eine dramaturgische Funktion: Der Fokus der kombinierten Substitutorkonstruktion liegt auf dem Haken, dessen Bewegung die rechte, aktive Hand zeigt. Dabei interessiert natürlich weniger der Haken selbst, sondern vielmehr das, was an ihm hängt. Dies ist aber aus spannungssteigernden Gründen noch gar nicht sichtbar – der Haken ist also eine metonymische Figur für das noch Verborgene, was in der Folge als das begehrte Objekt im Zentrum der Erzählung steht. Solche Formen der Informationsvergabe des Vorausdeutens, Hinhaltens und schließlich Überraschens sind charakteristische Erzählstrategien, die sich auch in Spielfilmen finden lassen. In ihnen wird entsprechend mit der Kadrierung und Formen des Verdeckens gespielt.

Vergleicht man diese Darstellung mit der Darstellung derselben Szene in AS_Balance, so wird deutlich, wie sehr die Erzählabsicht die Wahl der Substitutoren bestimmt. In AS_Balance 13 zeigt der Erzähler diese Szene ausschließlich mittels CA, Manipulatoren und größenangepassten Substitutoren für den Kasten. Mit den Angelstab haltenden Manipulatoren führt er das Herausheben des schweren, noch nicht sichtbaren Objekts vor, während der Oberkörper sich nach hinten lehnt und auf dem Gesicht die Anstrengung sichtbar wird. Ein Substitutor für den Haken taucht nicht auf. Das unterstützt aber im Umkehrschluss die Lesart, dass die CC: X-haken in LK_Balance durch ihre – nicht verhältnismäßige – Erscheinungsgröße tatsächlich mit einer rhetorischen Bedeutung aufgeladen wird und nicht nur im Sinne eines Lückenfüllers auftritt, weil keine kleinere Form als Substitutor zur Verfügung stünde. In beiden Versionen schließlich sieht man am Ende der Heraufholaktion den Kasten qua Substitutorkonstruktion von der (nicht sichtbaren) Angel von oben herabschweben und auf den Boden aufsetzen. **Bedeutung und Hervorhebung** spielen folglich ebenfalls eine Rolle bei der Wahl der Darstellungsmittel: Das im Fokus Stehende ist hier nach Maßgabe seiner Wichtigkeit metaphorisch vergrößert.

Im **Beispiel 11** aus Straferfahrung geht es um die szenische Situation, in der die Lehrperson mit dem Zeigestock in der Hand ausholt und der Stock das Bein der Schülerin (d.h. der Ich-Erzählerin) trifft. Zuvor war im Äußerungssegment 14 in Straferfahrung der Stock mit einer Deskriptorkonstruktion kombiniert mit einer Manipulatorkonstruktion in seiner Gestalt und seinem Ausmaß vorgezeigt worden

[70] Interessanterweise haben die Angeln in der Filmvorlage weder sichtbare Schnüre noch sichtbare Angelhaken.

(Abb. 6-28a). Über störendes Gebärden seitens der Protagonistin verärgert, holt die Lehrperson aus und schlägt zu (Straferfahrung 16). Diese Bewegung wird nicht komplett gezeigt, sondern durch die Deixis AUF unterbrochen und dann fortgesetzt mit einer CC: G-stock (Abb. 6-28b). Um dieses letzte Segment, in dem der Stock-Substitutor auf dem Bein landet, geht es nun.

Beispiel 11: Straferfahrung (14 und 16)[71]

CC: S-manip-stock
CC: cf-deskr-breit/lang[72]

14 (00:37.11)

Abb. 6-28a

CC: G-stock

Bein-als-Bein
16 (00:41.04)

Abb. 6-28b

Das Beispiel „Stock-auf-Bein“ (Abb. 6-28b) stellt keine parallelisierte CA dar, weil weder Gesicht noch Oberkörperhaltung in irgendeiner Form mitspielen. Dennoch wird das Bein als das |Bein| der Protagonistin zur Ansicht gebracht. Für das Bein als Bildelement gilt, dass es sich um eine Nahaufnahme handelt.[73] Der Stock in der Form von CC: G-stock ist hingegen nicht in einer Nahen zu sehen, sondern eher in der Halbnahen oder sogar Amerikanischen. Das ergibt sich aus dem Vergleich mit Segment 14 (Abb. 6-28a). Die Form – flach wie ein Lineal – und Größe des Stockes wird in Relation zu einer haltenden Hand gezeigt, d.h. ebenfalls in einer Nahaufnahme. Er ist von der Erscheinungsgröße her gut dreimal so breit und viermal so lang wie der Substitutor G stock. Damit ist klar, dass im Segment 16 (s. Abb. 6-28b) zwischen den beiden gezeigten Bildelementen, Bein und Stock, eine erhebliche Größendiskrepanz herrscht. Handelt es sich also um eine Doppelprojektion?

Da sie Gestalt und Größe des Zeigestocks in Segment 14 bereits bekannt gemacht hat, kommt es der Erzählerin zwei Segmente später in 16 offenbar nicht auf die Größe des Stocks an, sondern auf die Semantik. Die Referenz ist geklärt. Die G-Hand ist ein

[71] Man beachte, dass der Timecode sich hier auf eine Bildgeschwindigkeit von 12,5fps bezieht.
[72] Die Handform ähnelt der c-Hand, nur dass die übrigen Finger gespreizt (wie bei der F-Hand) sind und nicht eingerollt.
[73] Da es das Bein der |Schülerin| ist, könnte man hier noch die Überlegung anstellen, ob es nicht vielmehr eine Großaufnahme des Beines darstellt; doch das ändert nichts an der Argumentation insgesamt.

typischer Substitutor für längliche Dinge in allen Größenvarianten: Stock, Stab, Stange, Mast, Baumstamm etc. Die Semantik überwiegt hier die Korrektheit der Größenverhältnisse. So steht die G-Hand als Substitutor gewissermaßen für die Essenz von Stockhaftigkeit.

Es gibt einen weiteren Faktor, der die Diskrepanz zwischen den beiden Bildelementen ein Stück weit aufhebt, und das ist einmal mehr die Bewegung (s. Abb. 6-29a bis 29c). Die Abbildung 6-29c zeigt den Gesichtsausdruck am Ende der Gebärde CC: G-stock.

|Hand|: S-manip-stock
rCA |Lehrperson|
16 (00:40.04 + 00:40.08)

Abb. 6-29a

AUF

16 (00:40.09)

Abb. 6-29b

CC: G-stock
Bein-als-Bein
16 (00:41.00 + 00:41.04)

Abb. 6-29c

Wir sehen in einer reinen CA die Lehrperson, die in der rechten Hand den Stock hält, weil sie etwas an der Tafel gezeigt hat, ausholen und mit dem Stock zuschlagen. Diese Bewegung des Manipulators führt die rechte Hand (nach dem eingeschobenen deiktischen Lexem AUF, das die Erzählerin auf sich richtet) als Substitutor G-stock fort, und in dieser Bewegungsfortsetzung bleibt der in der Nahaufnahme der ausholenden Lehrperson erzeugte Wahrnehmungseindruck erhalten. Durch das |Bein| wird die Einstellungsgröße Nah oder Groß etabliert, und der |Stock|, der in direkten Kontakt mit dem Bein kommt, passt sich in dieses Bild ein. Ich würde hier also dezidiert nicht von einer Doppelprojektion trotz augenscheinlicher Größendiskrepanz der Figuren sprechen, weil eben das Bewegungsmuster (die Amplitude) selbst für eine Größenanpassung spricht. Der Blick der Erzählerin geht auf den Adressaten, indiziert also auch keine Trennung in zwei Bilder. Vielmehr entsteht der Eindruck, dass in dem gegebenen Kontext die Bildeigenschaft „Erscheinungsgröße“ des Substitutors G-stock annulliert wird, d.h. als nicht relevant gesetzt wird, und zwar durch den Kotext. Es ist also nicht so, dass hier ein Bild mit der Einstellungsgröße Amerikanisch (Stock) mit einem Bild der Einstellungsgröße Nah oder Groß (Bein) kombiniert wird, sondern eine Figur ohne Einstellungsgröße stellt ein Element in einem Bild in der Einstellungsgröße Nah oder Groß dar. Dafür spricht die Einbindung in eine Sequenz von Nah- und ggf. Groß-

aufnahmen, die Bewegungsgestalt sowie die Lokalisierung in Form eines direkten Kontakts genau dort, wo der Stock im durch das Bein konstituierten Architekturraum auftrifft.

Viele Substitutoren sind in ihrer Größe festgelegt und nicht variierbar. Dies unterscheidet sie durchaus von den Size-and-Shape-Specifiers (SASSes), für die dies – in begrenztem Umfang – gilt. So ist die G-Hand für den Stock eine feste Größe, so wie die in Beispiel 10 verwendete X-Hand für den Angelhaken. Doch mit unterschiedlichen Mitteln lassen sich solche vor allem durch die Semantik festgelegten Substitutoren dennoch in einem flexiblen Spielraum in Bilder mit unterschiedlichen Einstellungsgrößen einfügen: Durch den Einstellungsgrößenkontext, vorabgegebene oder nachgereichte Information über die ‚wirkliche' Größe (Stock, Kasten), Semantisierung der Distanzen, Einbezug von Geschwindigkeit und Bewegungsgestalten, Lokalisierung auf der Folie nur eines Architekturraums (Stock auf Bein) und schließlich auch das Fehlen von Hinweisen, dass es sich um eine Doppelprojektion handelt. Doppelte Repräsentationen und Blickdeixis markieren Doppelprojektionen. In Beispiel 11 ist die Eigenschaft „Erscheinungsgröße" als ein Merkmal für Einstellungsgröße gewissermaßen eingeklammert oder ausgeblendet. In diesem Sinne betrachte ich das Teilereignis „Stock trifft auf Bein" nicht als Doppelprojektion, sondern ausschließlich als eine Nah- bzw. Großaufnahme. Der Stock ist im Fokus, aber da seine Erscheinungsgröße durch die genannten Faktoren eingeklammert wurde, spielt sie für die Einstellungsgröße des Bildes keine Rolle.

Das ist bei den besprochenen Doppelprojektionen anders. In ihnen geht es gerade darum, Information aus zwei Ansichten in unterschiedlichen Einstellungsgrößen gleichzeitig zu bieten, also den Überblick über eine Situation (wie z.B. die Aufstellung der Männer auf der Scheibe) gleichzeitig mit der Information über Gefühlslage, Haltung und Handlungsabsichten, wie sie nur über die Mimik gezeigt werden können. CC und CA konstituieren eigene Bilder, die jeweils ihrer einstellungsgrößenspezifischen Informativität entsprechen.

6.5 Zusammenfassung

Kapitel 6 zeigt sehr detailliert auf, wie man von einer Begriffsdefinition aus den Filmwissenschaften eine Übertragung für die Anwendung auf gebärdensprachliche Bilder vornehmen kann. Die Definition für Einstellungsgrößen ist insofern sehr komplex, als eine ganze Reihe von Variablen mit hineinspielen. Es hat sich gezeigt, dass es am sinnvollsten ist, den Wahrnehmungseindruck zu operationalisieren (und weniger technische Variablen wie Kamerastandpunkt und Linsensystem). So konnte herausgearbeitet werden, dass die Erscheinungsgröße von Figuren im Verhältnis zum Rahmen (im Film) bzw. im Verhältnis zu den Größenproportionen des Körpers der Gebärdenden (in Gebärdensprachen) maßgebliches Kriterium für die Bestimmung von Einstellungsgrößen ist. Um zu Abstufungen von Einstellungsgrößen in DGS zu gelangen, wurden die dem Sprachsystem inhärenten Größenabstufungen herangezogen, nachdem als ein Fixpunkt die CA mit der Nahaufnahme, die G-Hand für die Personendarstellung mit der Totale festgelegt werden konnte.

Die Kategorie der Einstellungsgröße lässt sich sinnvoll auf gebärdensprachliche Bewegtbilder gebildet aus CA und CC anwenden. Insbesondere im Bereich der Personendarstellungen gibt es im Sprachsystem der DGS eine breite Palette unterschiedlicher Möglichkeiten, die aufgrund ihrer Erscheinungsgröße und der damit zusammenhängenden Informativität verschiedenen Einstellungsgrößen zugeordnet werden konnten. Dabei ist die Größe der Artikulatoren in Relation zur darzustellenden Figur nicht das alleinige Kriterium dafür, welche Einstellungsgröße realisiert scheint. Der Wahrnehmungseindruck wird außerdem durch die Faktoren Raum, Zeit und Bewegungsgestalt geprägt sowie durch kontextuelle Information. Es lässt sich also von einer generellen Zuordnungsmöglichkeit von Figuren zu Einstellungsgrößen ausgehen. Diese Defaultbelegung ist in Tabelle 3 festgehalten. Im Diskurszusammenhang werden Figuren dynamisch verwendet, so dass sie verschiedene Einstellungsgrößen realisieren können.

In DGS werden insbesondere Substitutoren nicht immer maßstabsgetreu verwendet. Maßstabsgetreue Verwendung kann folglich nicht als ein mögliches Kriterium herangezogen werden, um Beschränkungen in der Kombination von Klassifikatoren zu erklären. Diese scheinen linguistischer Natur zu sein. Denn je nach Diskurszusammenhang und entsprechender Gestaltung von Raum, Zeit und Bewegung lassen sich auch unvereinbar scheinende Klassifikatoren zusammenfügen.

Im Film ergibt sich eine Varianz von Erscheinungsgrößen nach optischen Gesetzen automatisch – in DGS handelt es sich um zusammengesetzte Bilder, in denen teilweise nur mit festen Größen hantiert werden kann (z.B. bei den so genannten Semantic

Classifiers; aber auch den Artikulatoren für die CA, d.h. Kopf und Oberkörper). Um dennoch innerhalb eines Einstellungsgrößenbereichs größere oder kleinere Figuren darzustellen, können nonmanuelle Marker sagender Natur (Telling) mit einfließen wie spezifische Mundgestik für „klein“ oder „groß“; aber auch bildlich in der Gebärdenausführung Hinweise zur Interpretation gegeben werden (Showing). So kann eine CA, die geduckt mit eingezogenen Schultern und Kopf sowie kleinen Bewegungen der Hände ausgeführt wird, darauf hinweisen, dass hier eine kleine Person oder ein kleines Lebewesen gezeigt werden soll. Dieselbe CA ist natürlich in einem anderen Kontext auch interpretierbar als Darstellung einer Aktion, in der eine Person oder ein Lebewesen sich gerade duckt und versucht nicht aufzufallen.

Außerdem kann, wie in Abschnitt 6.4.4 aufgezeigt wurde, in entsprechenden Diskurszusammenhängen je nach Absicht das Merkmal der Erscheinungsgröße einer Figur, das sonst als maßgeblich für die Einstellungsgröße gilt, dergestalt ausgesetzt werden, dass die Einbindung dieser Figur in einen entsprechenden, durch andere Elemente konstituierten Architekturraum zur Wahrnehmung einer durch diesen Architekturraum bestimmten Einstellungsgröße führt.

In diesem Kapitel konnten Funktionalitäten von Einstellungsgrößenwechsel aufgezeigt werden, die im Zusammenhang mit ihrer Informativität stehen, aber auch dramaturgische Aspekte des Adressateneinbezugs aufweisen (größere Nähe vs. größere Distanz zum Geschehen, langsames Annähern bzw. Entfernen je nach Erzählabsicht). In der Diskursanalyse können mittels der Analyse von Einstellungsgrößen Aussagen über die Informativität und Bildwirkung untermauert und dramaturgische bzw. rhetorische Entwicklungen und Strategien aufgeklärt werden. Einstellungsgrößen sind jedoch nur ein Teilelement einer Komposition. Ebenso wichtig wie die Einstellungsgröße ist die Kadrierung (Organisation von Sichtbarkeit durch Auswahl, Lokalisation und Ausdehnung des Bilds[74]) und die Frage, welches Element im Fokus ist. Auch in der Filmanalyse besagt die Angabe von Einstellungsgrößen allein nicht viel. Zusammensetzung, Kadrierung und Anordnung im Bildraum sowie der sequenzielle Zusammenhang müssen mit berücksichtigt werden.[75]

Allerdings hat sich das Konzept von Einstellungsgröße im Vergleich mit der Verwendung im Film inhaltlich geändert, und zwar dadurch, dass in DGS die Bilder ohne Rahmen existieren, aber unterschiedlich viel (Bild-)Raum einnehmen können. Dies wird

[74] So z.B. die unterschiedliche Ausdehnung der |Scheibe| im Gebärdenraum oder die Möglichkeit der verschiedenen Aktivierungsstufen von CA von Kopf und Mimik bis hin zum Einbezug auch der Beine und Füße.

[75] So ändert sich bspw. die Wirkung des Bildes sehr je nachdem, ob eine Figur in der Amerikanischen bildmittig stehend zu sehen ist, oder, in derselben Einstellungsgröße, nur ein Kopf in der unteren Ecke vor dem Hintergrund von Himmel und etwas Landschaft.

besonders deutlich bei der CA, von der nur ein Kopf, das Brustbild, der ganze Oberkörper bis zur Hüfte einschließlich der Arme und Hände oder der ganze Oberkörper sogar einschließlich der Beine als Teil der Figur aktiviert und damit sichtbar sein kann – aber immer in derselben Einstellungsgröße, da die Erscheinungsgröße gleichbleibt. Die Beschreibungen der Einstellungsgrößen im Sinne von „Person bis Hüfte“ (Amerikanische) oder „nur Kopf“ (Groß) machen in dieser Form für die gebärdensprachliche Anwendung also keinen Sinn. Nimmt man diese Beschreibungen als Ausgangspunkt für die Definition gebärdensprachlicher Einstellungsgrößen, führen sie zu den in Abschnitt 6.3.2.1 vorgeführten Einteilung, die als unstimmig und darüber hinaus nicht operationalisierbar verworfen werden konnte.

Grundsätzliche Fragen der Analogiesetzung von Filmbildern und hochikonischen Strukturen wurden in diesem Kapitel thematisiert. Eine zentrale Überlegung galt der Frage, wie das Nichtvorhandensein eines Rahmens, der so zentral ist im Film, für eine gebärdensprachliche Anwendung adäquat gelöst werden kann. Ein weiterer Grund für Anwendungsschwierigkeiten sind gebärdensprachliche Besonderheiten, die selbst bei einer geklärten Grunddefinition zu komplexen Fragen der Beurteilung führen (kategoriale vs. graduierbare Größen, Zusammensetzungen in perspektivisch widersprüchlicher Art und Doppelprojektionen). Im Zusammenhang mit Doppelprojektionen konnten gebärdensprachliche Spezifika simultaner Darstellungen gerade mithilfe filmischer Terminologie beschreiben und so deutlich herausstellen.

7 Kamerabewegung

Die Kamera ist beweglich. Sie nimmt nicht nur von Einstellung zu Einstellung unterschiedliche Standpunkte ein, wie sich bereits bei einem Einstellungsgrößenwechsel von einer Nahen zu einer Totalen oder umgekehrt zeigt. Sie kann sich auch während einer Aufnahme bewegen. Bewegung im Filmbild ist dann nicht nur dann vorhanden, wenn eine Figur sich bewegt – Bewegung im Bild kann auch entstehen, wenn die Kamera sich bewegt. Auf eine bewegte Kamera lässt sich dann schließen, wenn eine nicht bewegte Entität, also eine Figur, die still steht, in einer Fortbewegung gezeigt wird. Oder wenn eine sich fortbewegende Entität im Bildraum an Ort und Stelle verbleibt. Häufig sind beide Anzeichen kombiniert: an einer Läuferin – z.B. Lola in „Lola rennt" (D 1998, Tom Tykwer) – zieht die Stadtlandschaft mit einzelnen Brückenpfeilern vorbei, während sie die ganze Zeit im Bild ist.

7.1 Der Begriff der Kamerabewegung im Film

Für eine Analyse von Kamerabewegungen muss die Beschreibung anhand geeigneter Kriterien systematisiert werden. Als Kamerabewegungen gelten einerseits **Kameraschwenks**, bei denen die Kamera an ihrem Standpunkt verbleibt, andererseits **Kamerafahrten**, bei denen sie sich als ganze durch den Raum bewegt. Kameraschwenks sind Bewegungen der Kamera um ihre eigenen Achsen. Entsprechend der drei Kameraachsen kann die Kamera von einer Seite zur anderen *schwenken*, sich nach oben oder nach unten *neigen* oder als ganze *kippen* (oder *rollen*), wodurch dann der Horizont in Schieflage gerät. Diese Bewegungsformen der feststehenden Kamera sind analog zu Bewegungen mit dem Kopf (Paech 1977: 227), und entsprechend „ist die Fahrt mit einer Bewegung des ganzen Körpers vergleichbar" (ebd.: 227).

Kamp (2008: 60) definiert die Kamerafahrt als „ [j]ede Bewegung der Kamera durch den Raum", und das bedeutet: „Es gibt potentiell unendlich viele Bewegungsmöglichkeiten der Kamera" (ebd.). Für das entstehende Bild einer Kamerafahrt ist zum einen die **Bewegungsrichtung** der Kamera entscheidend (ebd.). Zum anderen spielt es eine Rolle, ob die Kamera in ihrer Bewegung an einem Objekt orientiert ist und es im Blick behält, d.h. „**objektgebunden**" ist, oder ob die Kamerabewegungen „**frei**" (ebd.) sind, d.h. eine „freie Blickbewegung vollziehen" (Lohmeier 1996: 98).[1] So gleicht ein freier Schwenk etwa von einer Ecke eines Raumes in die andere einem Sich-Umgucken; in einem objektgebundenen Schwenk folgt die Kamera einer Figur auf dem Weg von der

[1] Kamp (2008: 58) bezeichnet diesen Unterschied durch „geleitende oder verfolgende Schwenks" einerseits, mit „beschreibenden (oder eigenständigen) Schwenks" andererseits.

einen Ecke des Raumes in die andere. Analog gibt es freie oder objektgebundene Fahrten.[2]

Mit Blick auf die unendlich vielen Bewegungsmöglichkeiten der Kamera, die sich außerdem simultan und sukzessive kombinieren lassen, folge ich Kamp (2008: 60) in dem Gedanken, nur die „grundlegenden und am häufigsten eingesetzten Formen" anzuführen, da vor allem diese sich für die Anwendung auf den gebärdensprachlichen Diskurs als relevant erwiesen haben. Allerdings greife ich zwecks einer systematischeren Darstellung auf Begriffe von Lohmeier (1996) und Raschke (2013) zurück.

Zunächst lässt sich eine **Kamerafahrt** vor allem nach ihrer Bewegungsrichtung beschreiben. Hier gibt es typischerweise die **Vorwärtsfahrt** (auch **Ranfahrt**) – die Kamera bewegt sich auf eine Figur zu oder in eine Landschaft hinein. Die Einstellungsgröße verändert sich dadurch peu à peu etwa von einer Halbtotalen zu einer Nahen (s. Kamp 2008: 60). Insofern entspricht die Ranfahrt einem Cut-in in einer Sequenz zweier Einstellungen, in dem die Kamera auf ihrer Achse von einer größeren Entfernung in der ersten Einstellung in eine nähere Position springt, von welcher aus die zweite Einstellung aufgenommen wird. Die Bewegung der Kamera näher zur Figur hin wird im Cut-in quasi herausgeschnitten, während in einer Ranfahrt die Kamera gewissermaßen eingeschaltet bleibt und kontinuierlich weiter aufnimmt.

Das Gegenstück zur Vorwärtsfahrt ist die **Rückwärtsfahrt** (auch **Rückfahrt**), in der sich die Kamera von einer Figur wegbewegt. „Der filmische Raum wird geöffnet und der Zuschauer sieht nach und nach das Umfeld einer anfänglichen Großaufnahme, die dadurch in ihren Gesamtzusammenhang gesetzt wird" (Kamp 2008: 61). Das Analogon zu einer Einstellungssequenz ist entsprechend der Cut-out.

Weiterhin gibt es die **Seitfahrt** oder seitliche Fahrt der Kamera, in welcher die Blickachse der Kamera senkrecht oder schräg zur Bewegungsachse gestellt ist (Raschke 2013: 90).

[2] Ich folge hier Lohmeier (1996); Raschke (2013: 90ff.) hingegen unterscheidet verschiedene Kamerafahrten danach, ob das Objekt bzw. die Figur bewegt ist oder nicht. Im Ergebnis führt das letztlich zu den gleichen Grundtypen von Fahrten, wie sie im Folgenden in den Abbildungen 7-2 und 7-3 visualisiert werden, sind aber vom Konzept her anders gedacht.

Die Begriffe Vorwärtsfahrt, Rückwärtsfahrt und Seitfahrt charakterisieren vor allem die Bewegungsrichtung der Kamera. (In der vertikalen Raumdimension werden Kamerabewegungen als Kranfahrt bezeichnet.) Diese Bezeichnungen sind indifferent bezüglich der Unterscheidung, ob die Kamera sich objektgebunden oder frei bewegt.

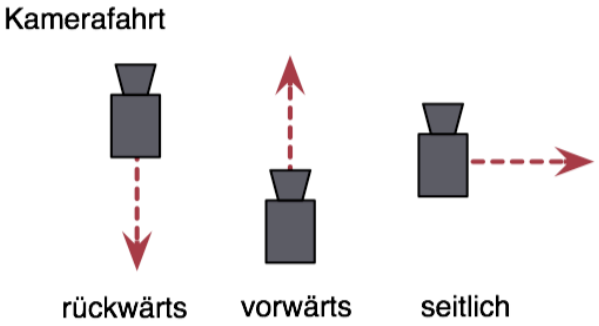


Abb. 7-1: Bewegungsrichtungen der Kamera

Ranfahrt und **Rückfahrt** bezeichnen freie Kamerafahrten. Weil jedoch die Kamera auf ihrer Blickachse heran- bzw. zurückfährt, bleibt der Fokus im zentralen Bildbereich erhalten. Befindet sich dort eine Figur, so bleibt sie im Zentrum und ändert nur ihre Erscheinungsgröße. Eine freie seitliche Fahrt hingegen fährt an Figuren vorbei und verschiebt damit das Bildzentrum (s. Lohmeier 1996: 101). Lohmeier nennt diese Fahrt **Passierfahrt**.[3]

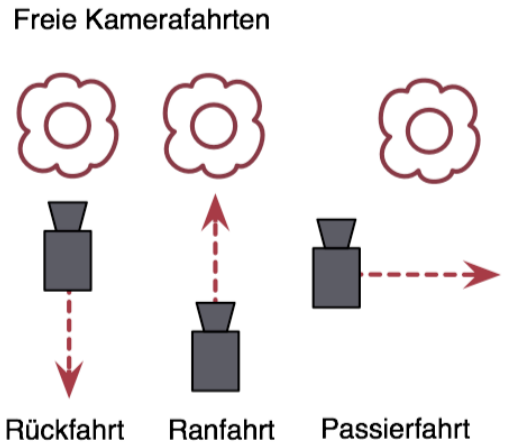


Abb. 7-2: Freie Kamerafahrten von einem Baum weg, auf ihn zu oder an ihm vorbei

Eine **Begleitfahrt** (Lohmeier 1996: 102) bzw. **begleitende Fahrt** (Raschke 2013: 91) ist eine objektgebundene Kamerabewegung, in der die Kamera eine bewegte Figur in derselben Geschwindigkeit in den Blick nimmt und sie begleitet. Eine seitliche Begleitfahrt ist auch unter dem Namen **Parallelfahrt** bekannt.[4] Das folgende Schaubild

[3] Auch wenn die Kamera in einem sehr spitzen Winkel zum Objekt steht, handelt es sich um eine Passierfahrt, weil das Objekt nicht im Bildmittelpunkt verbleibt.
[4] Das entspricht Kamps drittem Typ von Kamerabewegung (2008: 61). Außerdem gibt es den Typ „Umfahrt" – die Kamera bewegt sich auf einer kreisförmigen Bahn um eine Figur herum (ebd.: 62).

veranschaulicht die angeführten Typen exemplarisch. Die Bezeichnungen Vorausfahrt und Hinterherfahrt übernehme ich von Raschke (2013: 91).

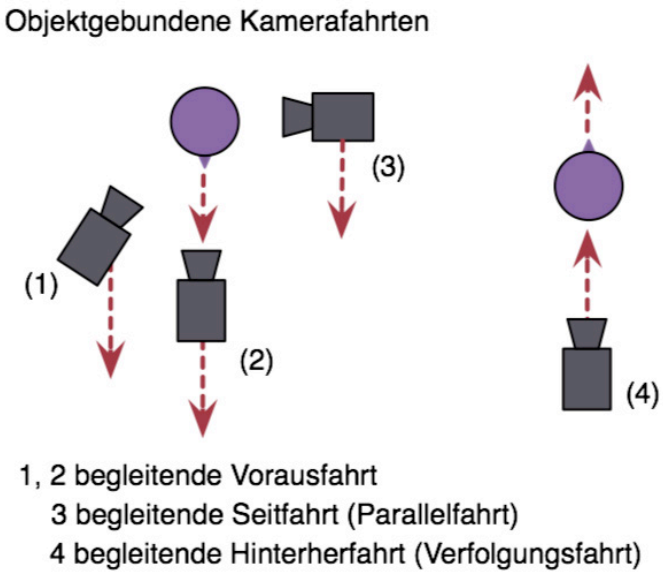
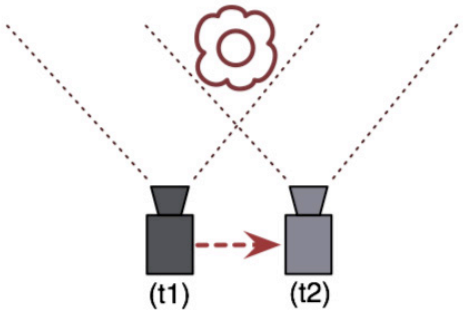


Abb. 7-3: Begleitfahrten

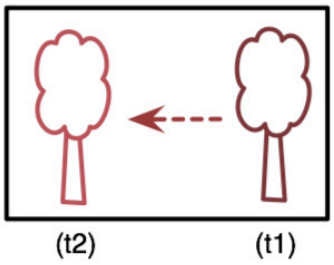
Bei einer Begleitfahrt ist die Kameraeschwindigkeit identisch mit der Geschwindigkeit der Figur. Ist nun bei einer begleitenden Fahrt auf der Kameraachse die Kamera schneller oder langsamer als die Figur, so entstehen sehr dynamische Bilder. Es handelt sich um eine Kombination von Begleitfahrt (Objektgebundenheit) und Ran- bzw. Rückfahrt. Der Eindruck der Bewegungsgeschwindigkeit der Figur kann so erhöht oder reduziert werden (vgl. Raschke 2013: 93).

Die Bewegungsrichtung einer Figur (zum Beispiel eines Baumes), die aufgrund einer Kamerafahrt im Bildraum sichtbar wird, ist immer entgegengesetzt zu der Bewegungsrichtung der Kamera bei der Aufnahme. Dies wird in den Abbildungen 7-4a und 4b veranschaulicht. Dieser scheinbare Widerspruch zwischen der Bewegungsrichtung der Kamera bei der Aufnahme und der im Bild sichtbaren Bewegung der Figur gilt für alle Richtungen, d.h. wenn die Kamera sich bei der Aufnahme nach oben bewegt, bewegt sich die Figur in der Projektion nach unten. Diesen Sachverhalt bezeichne ich als **Kameraparadox.** Er ist bei der Beschreibung von Kamerabewegung zu berücksichtigen.



Aufnahmesituation: Passierfahrt zum Zeitpunkt t1 bis t2

Abb. 7-4a:Kamerabewegung



Projektion im Bild von Zeitpunkt t1 bis t2

Abb. 7-4b: Figurenbewegung

7.2 Kamerabewegungen in Anwendung auf den gebärdeten Diskurs

Formen von bewegter Kamera sind im gebärdeten Diskurs zunächst mit einem recht einfachen Kriterium zu identifizieren: Immer dann, wenn eine in der Diegese stillstehende Figur sich im Bildraum bewegt oder wenn eine in der Diegese sich fortbewegende Figur im Bildraum an Ort und Stelle verbleibt, lässt sich eine bewegte Kamera konstruieren. Wie das für verschiedene Typen von CA und CC aussieht, wie die entstehenden Bilder mit dem Konzept der bewegten Kamera beschrieben werden können und welche Fragen sich dabei ergeben, wird im Folgenden dargestellt und dabei diskutiert, ob das Konzept der bewegten Kamera für alle Fälle ein angemessenes Beschreibungskonzept ist.

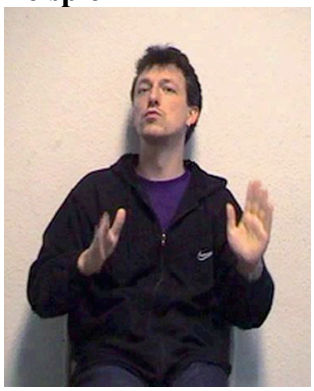
7.2.1 Begleitfahrten

Im Folgenden werden einige Beispiele untersucht, in welchen der Begriff der Begleitfahrt anwendbar ist.

7.2.1.1 Reine CA und parallelisierte CA mit doppelter Repräsentation

Der Typ begleitende Vorausfahrt, in welcher die Kamera rückwärts fährt und eine bewegte Figur in den Blick nimmt, lässt sich häufig finden in der Realisierung einer reinen CA, in der eine Figur beim Laufen, Gehen, Fahrradfahren, Flugzeug fliegen etc. gezeigt wird. Das ist schon von daher zu erwarten, als die rasche Fortbewegung im Bildraum selbst gar nicht mimetisch dargestellt werden kann – genau so wenig wie im Film in derselben Einstellungsgröße, wenn die Kamera fixiert ist. In LK_Balance gibt es drei Vorkommen einer allerdings jeweils mit dem Lexem RENNEN (Flachhände) parallelisierten CA in 4-9, 5-5 und 7-2 (Beispiel siehe Abb. 7-5).

Beispiel 1



RENNEN
parCA |Mann| rennend
7-2 (04:22.720)

Abb. 7-5

Beispiel 2

In der Märchenerzählung Rotkäppchen von Costrau gibt es mehrere Beispiele für die begleitende Vorausfahrt, auch als parallelisierte CA mit Substitutoren für die Beine. Das rennende Rotkäppchen ist einmal als eine reine CA gestaltet (Hände = Hände) in Filmminute 01:33, als parallelisierte CA mit einer CC: 2h G-beine in Minute 01:04. Der Wolf ist in einer parallelisierten CA mit CC: 2h-FLknick-pfoten in Minute 02:13 zu sehen.[5] Diese Beispiele zeichnen sich dadurch aus, dass die Bewegung sowohl des Oberkörpers als auch der Beine auf der Stelle geschieht. Das ist beispielsweise anders in der parallelisierten CA in LK_Balance 8-12/1, in der LK einen nach vorne laufenden Mann mit CC: Vbog-2beine zeigt und zugleich den Oberkörper entsprechend mit nach vorne beugt, so dass sich auch in der Nahaufnahme die Figur nach vorne bewegt (vgl. Abb. 6-18a).[6]

Auch AS zeigt in seiner Balance-Erzählung die Männer in ihrer Fortbewegung häufig mit den Beinsubstitutoren G-beine (vgl. Abb. 6-18c). Doch zeigt er in der Bewegung der Figur eine im Bildraum zurückgelegte Strecke, die G-Hände bewegen sich als |Beine| in eine Richtung, der Oberkörper geht in dieselbe Richtung mit. Deshalb sind hier die Kameras sowohl für die Amerikanische als auch für die Nahaufnahme als feststehend konstruiert; sie erzeugen das Bild einer Doppelprojektion eines sich fortbewegenden Mannes.

[5] Es gibt in dieser Erzählung noch weitere Vorkommen derselben Typen.
[6] Man könnte hier freilich die Überlegung anstellen, ob nicht doch für die CA eine kleine Kamerafahrt angenommen werden muss, weil der Oberkörper sich im Verhältnis zu den in der Halbtotale dargestellten Beinen sehr viel weiter nach vorne bewegen müsste. Ich halte das allerdings nicht für sinnvoll. Die Bewegungsandeutung des Oberkörpers genügt meines Erachtens, um hier eine nicht bewegte Kamera zu konstruieren; stellt man sich diese Nahaufnahme zudem qua Teleobjektiv angefertigt vor, so würde auch die zurückgelegte Strecke voll mit der in der CC gezeigten konform gehen, da in einer Teleobjektiv-Aufnahme die Distanzen in der Bildtiefe gestaucht erscheinen.

Bei der Märchenerzählung hingegen geschieht die Bewegung der |Beine| ohne Raumgewinn auf der Stelle. Das bedeutet, die konstruierte Kamera bewegt sich mit derselben Geschwindigkeit wie Rotkäppchen bzw. der Wolf.

Ebenso gibt es den Typ der begleitenden Hinterherfahrt, wie in **Beispiel 3** aus LK_Balance im Abschnitt **8-14**, in dem die Kamera vorwärts ins Bild hineinfährt und dabei einer sich fortbewegenden Figur folgt (vgl. Abb. 6-16c). Es handelt sich um das Segment in der Sequenz von parallelisierten CA, in der in einer amerikanischen Einstellung der rückwärts nach hinten in den Bildraum hineinrennende ‚letzte' Mann im Bild zu sehen ist mit CC: 2h G-beine (und zugleich in der CA eine Nahaufnahme von Gesicht und Oberkörper).

Hier ist zu beobachten, das die G-bein-Substitutoren im Bildraum „auf der Stelle treten" und der Oberkörper nicht weiter nach hinten zurückweicht – vielmehr bereiten sich Oberkörper und Kopf auf die Wende zur Seite vor, die das Umdrehen des |Mannes| in der Nahaufnahme sichtbar machen wird. Dass der Mann sich rückwärts bewegt, erkennt man an der Rotation der Hände gegen den Uhrzeigersinn, d.h. die Hände gehen nicht auf und ab, sondern realisieren eine kreisförmige Bewegung.

In den bis jetzt angesprochenen Beispielen war die Bewegung der Figur durch charakteristische Eigenbewegungen erkennbar – Schrittbewegungen, Schwingen des Oberkörpers, charakteristische Handbewegungen, wie sie beim Rennen entstehen. Die Lexeme RENNEN (Flachhand) und LAUFEN (Faust) sind aus diesen ikonisch motiviert und, wie in Beispiel 1 gezeigt wurde, in LK_Balance zusammen mit einer CA ins Bild gesetzt worden.

7.2.1.2 Begleitfahrt bei CC

Im Bereich der Klassifikatorkonstruktionen gibt es auch häufig und typischerweise Begleitfahrten. Es sind Bilder von wahrgenommener Bewegung. Wahrgenommene Bewegung entsteht für ein selbst in Bewegung befindliches Wahrnehmungssubjekt, wenn es auf unbewegte Elemente in der Umgebung blickt und diese dadurch als bewegt wahrgenommen werden. Zugleich ist genau diese in Bewegung versetzte Umgebung das sichere Anzeichen dafür, dass ein Fall von Kamerabewegung vorliegt. Ein klassisches Beispiel ist ein Substitutor für ein Flugzeug (CC: Y-flugzeug),[7] das nach vorne oder auch zur Seite orientiert sein kann (**Beispiel 4**). Die andere Hand visualisiert den Untergrund oder Wolken (CC: FL-untergrund/wolke) oder auch nur in einer abstrakten Form den Luftwiderstand. Dadurch wird sichtbar, dass das Flugzeug nicht in der Luft

[7] Dieses Beispiel nennen auch Papaspyrou et al. (2008: 111) im Kapitel „Substitutor-Verben", allerdings ohne Bezugnahme auf Film oder Kamerafahrt. Dort findet sich außerdem eine Abbildung der Substitutorkonstruktion, die „dieses ‚Vorbeiziehen' der Luftmassen beim Flugverlauf eines Speers" (ebd.) zeigt.

steht, sondern sich vorwärtsbewegt.[8] Ein zusätzliches Auf und Ab der Flugzeughand kann diesen Eindruck noch verstärken. Je nach der Orientierung der CC: Y-flugzeug handelt es sich um eine begleitende Vorausfahrt (|Flugzeug| zum Adressanten hin orientiert) oder eine begleitende Seitfahrt (|Flugzeug| zur Seite hin orientiert).

Es ist nun interessant, sich die Hand, die den Untergrund sichtbar macht, genauer anzuschauen – der leichteren Vorstellbarkeit halber nun am Beispiel eines Fahrzeugs auf der Straße in begleitender Vorausfahrt. Die Flachhand für die Straße bewegt sich je nach vorgestellter Geschwindigkeit schneller bzw. langsamer sowie mit größerer oder kleinerer Bewegung nach hinten, aber in der Regel repetitiv (d.h. sie kommt auch wieder ein Stück vor, um wieder ein als in Bewegung wahrgenommenes Stück Straße darzustellen).[9] Die Art und Weise der Handbewegung vermittelt sehr genau den Wahrnehmungseindruck, wie er für menschliche Augen aufgrund ihrer Wahrnehmungsweise in Sakkaden tatsächlich entsteht. Das Auge heftet sich an ein Stück Straße und verfolgt es bis zu einem gewissen Punkt (das entspricht der Bewegung der Flachhand nach hinten), dann springt es wieder zurück (das entspricht der Flachhandbewegung wieder nach vorn), um sich an das nächste Stück zu heften und es ein Stückweit zu verfolgen. Genau so ist es bei einem Blick aus dem Fenster eines Zugs, der an Bäumen und Gebüsch vorbeifährt.

Die Darstellung bewegten gleichförmigen Untergrunds oder auch Hintergrunds ist frappierend genau darin, wahrgenommene Bewegung zu zeigen, in der immer ein anderes Stück des Unter- oder Hintergrunds in den Blick kommt und sich wieder entfernt.

7.2.1.3 Begleitfahrt bei parallelisierter CA mit ergänzender Repräsentation

Im Zusammenspiel mit einer CA kann in einer Doppelprojektion gleichzeitig das bewegte Wahrnehmungssubjekt gezeigt werden. Auch diese Konstruktion ist sehr geläufig. Die konstruierbare Kamera fährt dem Wahrnehmungssubjekt begleitend voraus (wie in den Beispielen oben), zugleich zeigen Substitutorkonstruktionen Elemente der Umgebung, die an der Kamera und der in Bewegung befindlichen Figur „vorbeiziehen“ (Abb. 7-6a und 6b unten). Da es sich um eine Doppelprojektion handelt,

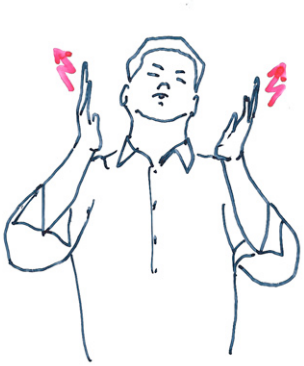
[8] Gerade im Film konnte die Bewegung und vor allem Geschwindigkeit von Flugzeugen im Himmel besser vor dem Hintergrund von Wolken sichtbar gemacht werden, wenn also eine Relation zwischen ruhender und bewegter Form hergestellt werden konnte. Bei Begleitfahrten sind diese für den entsprechenden Bewegungseindruck unerlässlich. Dies wird thematisiert im Film „Aviator“ (Martin Scorsese, USA/D 2004).

[9] Vgl. Lucas & Valli (1990: 159ff.) sowie die dort versammelten Abbildungen von Varianten von „surface-pass-under-vehicle“, insbesondere auf S. 160. Liddell (2003: 297) führt ebenfalls dieses Beispiel an und bemerkt die Ähnlichkeit zur Bilddarstellung durch eine bewegte Kamera (s. Kapitel 3.2.2 dieser Arbeit). Dudis (2004b) zielt auf verschiedene „viewing arrangements“ (ebd.: 223) ab, die mit solchen bei Lucas und Valli beschriebenen Prädikaten unterscheidbar sind.

zeigt die Nahaufnahme nur Gesicht/Oberkörper der Person (Kamera 1), die zweite Kamera dieselbe Situation aus einer größeren Entfernung, doch sie bewegt sich genau so schnell wie Kamera 1 und Figur.

Die folgenden beiden Abbildungen sind Standbilder aus dem Film DGS 137 (Papaspyrou et al. 2008) mit dem Titel „Zum Clubheim (Rollenübernahme)“. Dieser Film ist ein Beispiel einer Weg- und Ortsbeschreibung (s. ebd.: 198).[10]

Beispiele 5 und 6



CC: FL-böschung
CA |Autofahrer|
(00:15.02)

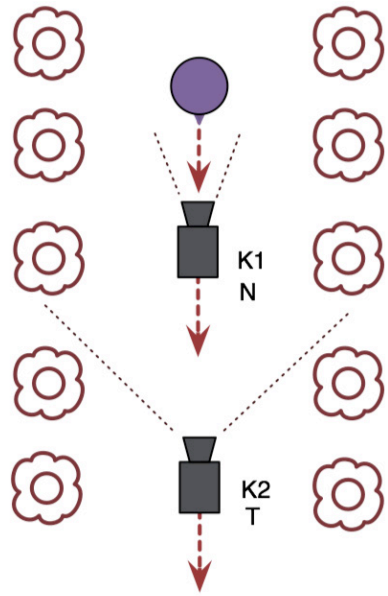
Abb. 7-6a

CC: FL-autobahnschild
CA |Autofahrer|
(00:25.08)

Abb. 7-6b

Abbildung 7-6a zeigt den Gebärdenden in einer CA als Autofahrer sowie die an ihm vorübergleitende Böschung[11] als CC: Fl-böschung (Filmsekunde 15). Die Abbildung 7-6b zeigt den |Autofahrer| und ein näher kommendes und dann nach hinten entschwindendes |Autobahnschild| dargestellt durch die CC: FL-autobahnschild (Filmsekunde 25). Abbildung 7-6c zeigt den Szenengrundriss für die Fahrt an der Böschung bzw. Bäumen vorbei.

[10] Es gibt keinen Hinweis auf eine Filmähnlichkeit.
[11] Die Substitutorkonstruktion wird nicht weiter spezifiziert; es könnte sich demnach auch um Lärmschutzwände o.ä. handeln.



Doppelprojektion
begleitende Vorausfahrt

Abb. 7-6c

Mit Blick auf das Schild oder die einzelnen Bäume bzw. die Böschung handelt es sich um eine freie Kamerafahrt, die aber nur im Zusammenhang mit der objektgebundenen Kamerafahrt der CA-Nahaufnahme ihren Sinn erhält. Vergleicht man diese Konstruktion mit Strukturen im Film, so fällt auf: In Filmen werden solche in DGS simultan projizierten Bilder häufig in eine Folge aufgelöst, wobei das erste Bild das Wahrnehmungssubjekt und das zweite Bild die vorbeiziehende Landschaft zeigen würde, und zwar vom bewegten Standpunkt der Figur als Wahrnehmungssubjekt aus (subjektive Kamera). In der gebärdeten Doppelprojektion handelt es sich hingegen *nicht* um eine subjektive Kamera, denn die Landschaft wird nicht in der Perspektive des Wahrnehmungssubjekts, sondern in ihrer räumlichen Relation zum Wahrnehmungssubjekt und außerdem gleichzeitig mit demselben gezeigt. Doch (gerade deshalb) kann der Adressat die Wahrnehmung der Figur genauestens konstruieren und versteht auch, dass es um ihre Wahrnehmung geht. Liddell (2003: 298) führt ein ähnliches Beispiel auf wie die Wahrnehmung von Leitungsmasten von einem anfahrenden Zug aus. Er nennt das Depicting Verb „POLE-PASS-BESIDE-ME“ (Mast-zieht-an-mir-vorüber). Das Wahrnehmungssubjekt glossiert er mithilfe der Deixis „me“ (mir), welches sich als Gesprächsrollendeixis auf die gebärdende Person selbst bezieht.

Der Begriff der Begleitfahrt lässt sich auf solche Formen von hochikonischen Strukturen, wie sie in den Beispielen 1 bis 6 vorgestellt wurden, sehr gut anwenden. Im Folgenden geht es um Beispiele von Deskriptorkonstruktionen, die auf den ersten Blick einer Kamerafahrt ähneln. Was das genau besehen heißt, wird hier vorgeführt. Anhand der Überprüfung wird allerdings deutlich, dass der Begriff der Passierfahrt für Deskriptorkonstruktionen nicht sinnvoll ist.

7.2.2 Passierfahrten

Cuxac (2003: 23) deutete an, dass Klassifikatorkonstruktionen mit Deskriptoren („transferts de forme“) mit der Kamerafahrt einer abtastenden Bewegung am Objekt entlang verglichen werden können. Cuxac schreibt „gros plans avec balayage de la caméra“ (Großaufnahme mit abtastender Kamera), vermutlich um zu verstehen zu geben, dass das Objekt eben nicht als Ganzes in den Blick kommt.

7.2.2.1 Deskriptorkonstruktionen als Passierfahrt

Das folgende Beispiel (Beispiel 7) stammt aus der Bedeutungserklärung BE_Brücke. Die Gebärdende entwirft beispielhaft die Szenerie einer Flusslandschaft, in der eine Brücke zweckmäßig ist als ein Hilfsmittel zur Überquerung. Zunächst wird mit einem Fluss ein Landschaftselement gezeigt (Abb. 7-7a). Es handelt sich allerdings nicht so sehr um eine Großaufnahme als vielmehr eine Totale oder Halbtotale; sicher ist, dass der Fluss in diesen Einstellungsgrößen nicht als Ganzes gezeigt werden kann (hierzu bedürfte es der kosmischen Perspektive).

Beispiel 7

BE_Brücke

CC: Q-deskr-fluss
1 (00:03.460)

Abb. 7-7a

Die linke Hand der Deskriptorkonstruktion bewegt sich als aktive Hand vom Blickpunkt des Adressaten aus von rechts nach links auf die stillstehende rechte Hand zu und macht so den Verlauf des Flusses bzw. genauer des Flussbettes sichtbar

(CC: Q-deskr-fluss).[12] In diesem Beispiel würde es sich um eine freie Seitfahrt (Passierfahrt) handeln. Ein wenig später gebärdet die Informantin eine modifizierte Form des Lexems BRÜCKE (BRÜCKE_mod), das, da als Bild in die aufgebaute Szenerie eingepasst, als Quasi-Deskriptorkonstruktion gelesen werden kann (Quasi-CC: Lknick-deskr-brücke): auch hier ist die nicht dominante Hand aktiv und führt als Lknick-Hand von der stationär platzierten rechten Lknick-Hand in einem Bogen schräg nach vorne auf den Adressaten zu. Auch dieses wäre als eine (eher) seitliche Passierfahrt zu kategorisieren, wobei die Kamera hier einen anderen, spitzeren Blickwinkel zum Objekt hätte.

Im Folgenden werden die Bildelemente und das Zustandekommen des Bildeindrucks einer Passierfahrt bei einer solchen Deskriptorkonstruktion einer genauen Analyse unterzogen. Ist das, was wir zu sehen meinen, das, was aus den gegebenen Bedingungen rekonstruiert werden kann? Auf eine bewegte Kamera ist wie gesagt dann zu schließen, wenn in der Diegese als unbewegt aufzufassende Objekte im Bildraum als bewegt, in der Diegese in Bewegung befindliche Objekte hingegen an einem festen Punkt im Bildraum verbleiben. Das ist in der Deskriptorgebärde CC: Q-deskr-fluss der Fall: Die linke, aktive Hand figuriert als ein Teilstück des Flussbettes, an dem die konstruierbare Kamera von links nach rechts vorbeifährt.[13] Deshalb ist dieses Stück Flussbett zuerst (vom Betrachter aus gesehen) rechts im Bildraum zu sehen und bewegt sich immer weiter nach links. Die rechte Hand hingegen verbleibt gewissermaßen trotz der angenommenen Kamerabewegung an einem Punkt. Das bedeutet, dass die rechte Hand im Verlauf der Gebärde kontinuierlich ein immer anderes, angrenzendes Stück Flussbett zeigt bzw. den Fluss immer ein Stückchen weiter rechts zeigt. Die Abbildungen 7-7b und 7c veranschaulichen das Gesagte. Dabei stehen die farbigen Balken für ein Stück Fluss(bett), wobei der rote immer derselbe Teil des Flussbettes ist, der grüne hingegen immer einen jeweils anderen Teil des Flussbettes darstellt.

[12] Die Deskriptorkonstruktion erscheint ein wenig ungewöhnlich, weil die Bewegung der aktiven Hand von außen auf die passive Hand zu verläuft, während in der Regel beide Hände eher am selben Punkt starten. Im weiteren Verlauf der Bedeutungserklärung zeigt sich, dass mit dieser Gebärde bereits ein Landschaftsbild präsentiert wird, welches der Schauplatz für die dann folgenden Handlungen wird.

[13] Zu den gegenläufigen Bewegungsrichtungen von Bildobjekt vs. Kamera (Kameraparadox) vergleiche die Abbildungen 7-4a und 4b in Abschnitt 7.1.

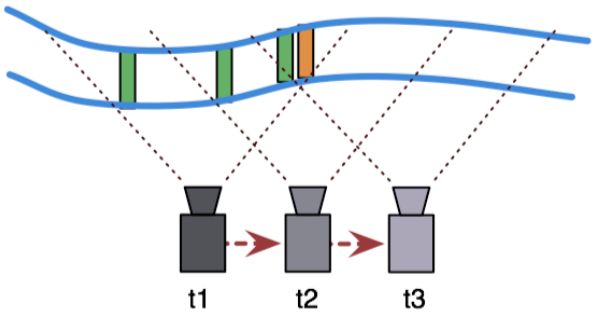


Abb. 7-7b: Szenengrundriss

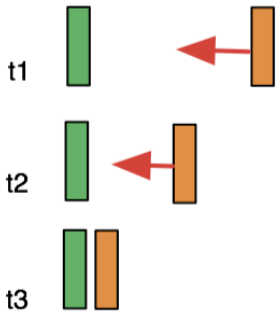


Abb. 7-7c: Bildprojektion

In Abbildung 7-7c können die sichtbaren Bildelemente des Flussbettes, dargestellt durch den grünen und den roten Balken, entsprechend der linken Hand (roter Balken) und der rechten Hand (grüner Balken) der Gebärdenden zugeordnet werden. Die Subskripte t1, t2, t3 stehen für aufeinander folgende Zeitpunkte.

In Deskriptorkonstruktionen, in denen beide Hände bewegt sind (wie zum Beispiel beim Zeigen von Form und Ausmaß eines Fensters), sind zwei bewegte Kameras an der Bilderzeugung beteiligt; die Projektion der beiden Bilder würde wie in einem mittig geteilten Split Screen gleichzeitig gezeigt.

Wie man sieht, ist es grundsätzlich möglich, eine Deskriptorkonstruktion wie die Darstellung eines Flussverlaufs als eine Kamerafahrt zu analysieren. Das würde auch für eine Reihe von gleichartigen Gegenständen wie z.B. eine Reihe von Bäumen gelten. Man muss sich aber klarmachen, dass das filmanaloge Bild, das in der Deskriptorgebärde CC: Q-deskr-fluss zu sehen ist, sich von einem gewohnten Filmbild stark unterscheidet. Im Gebärdenbild ist der Fluss während der Gebärdenausführung nur in zwei schmalen Streifen, die in ihrem Abstand zueinander variieren, sichtbar. Eine Filmaufnahme würde hingegen immer einen Fluss zeigen, der von der einen Seite der Leinwand bis zur anderen reicht, und die Kamerafahrt wäre vor allem an der Fortbewegung der Pflanzen am Ufer oder ähnlichem erkennbar, welche dann ihren Weg durch das Bild nähmen.

Beispiel 8

An einem weiteren Beispiel aus LK_Balance soll dieser Unterschied verdeutlicht werden. Diese Beobachtung führt dazu, dass eine Beschreibung von Deskriptorkonstruktionen als Passierfahrt, wiewohl möglich, nicht sinnvoll erscheint. Denn sie trifft nicht die Bild- und Raumvorstellung, die man sich anhand von Deskriptorgebärden macht. Konzepte von Zeichnung und Modellierung im Sinne von Form-Geben entsprechen mehr dem intuitiven Verständnis dessen, was man durch Deskriptorkonstruktionen im Bildraum dargestellt sieht. Auf diesen Konzepten beruhen die

Bezeichnungen skizzierende Technik, Tracing Size-and-Shape-Specifiers oder auch „modellierende Gesten“.[14]

Kontext:
(3.5) Die Männer stehen auf der Scheibe verteilt. Einer hat nun etwas an der Angel.
(3-6) Die Scheibe senkt sich stark herab. Die darauf verteilt stehenden Männer (CC) schütteln den Kopf (parCA).

CC: 2h 4-deskr-männer

3-6 (02:04.040)

Abb. 7-8a

CC: 2h 4-männer
parCA kopfschüttelnd
3-6 (02:04.520)

Abb. 7-8b

Abbildung 7-8b zeigt die auf der Scheibe verteilt stehenden Männer rechts und links im Bildraum, so wie sie bereits in 2-5 ebenfalls mit einer CC: 2h 4-männer-Konstruktion gezeigt wurden (vgl. Abb. 6-2b). Anders als in 2-5, in der die Bewegung der Hände von innen nach außen die Bewegung der |Männer| von der Mitte zum Rand der Scheibe gezeigt hat, ist es in 3-6, Abbildung 7-8a, nicht die Bewegung der Männer, die dargestellt wird. Vielmehr zeigt der Gebärdende mit einer Drehbewegung der Hände, dass die Männer (bereits oder noch immer) verteilt stehen. Es handelt sich um eine Form von Deskriptorkonstruktion mit einer atemporalen Bewegung (Mandel 1977), die in eine Substitutorkonstruktion im engeren Sinne übergeht.[15] Der Beginn der CA markiert diesen Übergang, denn erst als die ‚beschreibende‘ Bewegung der Hände zu Ende ist, sieht man einen der Männer (und weiß, es sind alle) in der Nahaufnahme den Kopf schütteln.

[14] Siehe z.B. Streeck (2008).
[15] Der Begriff Deskriptorkonstruktion trifft hier zu, wenn man die aus Individuen zusammengesetzte Reihe von Männern stärker als eine Form und weniger als eine Repräsentation von Individuen betrachtet. Der alleinige Formaspekt wäre eindeutig, würde die Formation der Männer mithilfe einer aus babyC-Händen gebildeten Konstruktion gezeigt, ähnlich dem Lexem TEAM. Der Repräsentationsaspekt wäre eindeutig, würden die Hände bei ihrer Bewegung kleine ‚stempelnde’ Bewegungen machen. Vergleiche Liddell (2003: 293f.) zu dieser Unterscheidung: Er führt das Beispiel einer Reihe von parkenden Autos an, welche er als „VEHIKEL-ROW-EXTEND-TO“ glossiert, d.h. als eine als ausgedehnte Fläche wahrgenommene Reihe von Fahrzeugen. Mit abgesetzten Bewegungen hingegen wäre es eine „exhaustive“-Modifikation von [ENTITY]-BE-AT, in diesem Fall „VEHICLE-BE-AT“ (ebd.).

Die Abbildungen 7-9a und 9b, anhand derer die Kamerabewegung für die Deskriptorkonstruktion CC: 2h 4-männer rekonstruiert werden soll, ist der besseren Übersicht halber in zweierlei Hinsicht schematisch und abkürzend. Zum einen ist nur eine exemplarische Anzahl von Filmfiguren im Szenengrundriss dargestellt ohne Eins-zu-eins-Zuordnung zu den Fingern der 4-hand; zum anderen ist auch nur die Bewegung und Projektion einer einzigen Kamera, bezogen auf die in einer Hand sichtbare Bewegung, in die Darstellung eingeflossen.[16] Es müssen zwei Kameras angesetzt werden, weil eine Kamera sich nicht gleichzeitig links- und rechtsherum drehen kann. In diesem Sinne liegt in diesem Bild eine Doppelprojektion vor.

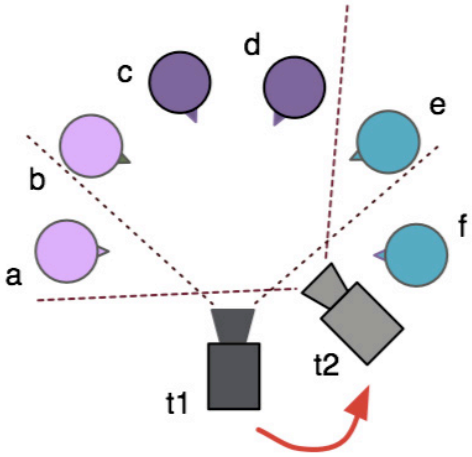


Abb. 7-9a Szenengrundriss 3-6 „Männer stehen verteilt“

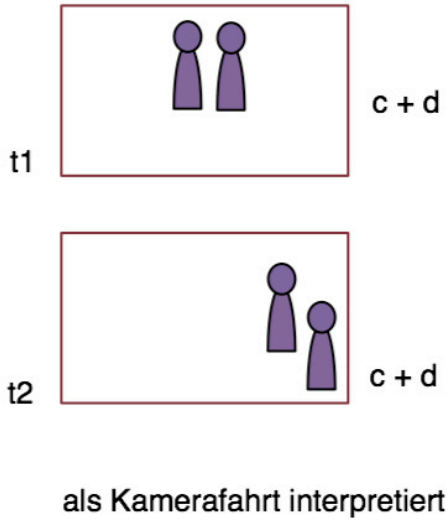


Abb. 7-9b Bildprojektion

Ein ähnliches Problem wie bei der Flussdarstellung (Beispiel 7) ist zu erkennen: Nicht alle der verteilt stehenden Männer sind gleichzeitig sichtbar. Zu Anfang, vor der Bewegung, zeigt das Bild die beiden mit c und d indizierten Figuren, die anderen sind nicht sichtbar, auch wenn sie im Bildraum Platz hätten (so, wie auch vom Fluss immer nur ein kleines Teilstück sichtbar war). Die Drehung der linken Hand erzeugt eine Bewegung der Figuren, die sich als eine kurze bogenförmige Kamerafahrt gegen den Uhrzeigersinn (oder Passierfahrt kombiniert mit Schwenk) beschreiben lässt. Durch diese erscheinen die Männer als bewegt; sie bewegen sich im Gebärdenraum nach rechts und sind dann aus einer anderen Perspektive zu sehen, nämlich leicht von der Seite statt frontal. Dort, wo zentral im Bildraum mit einer Passierfahrt an sich weitere Männer der Kreisformation zu sehen sein sollten, nämlich die beiden ‚Nachbarn‘ a und b, ist jedoch nichts zu sehen – a und b bleiben nicht sichtbar.

[16] Es handelt sich hierbei um die linke Hand des Gebärdenden; die Kamera für das durch die rechte Hand erzeugte Bild würde sich spiegelbildlich in die andere Richtung bewegen.

Dies wurde in Abbildung 7-9b veranschaulicht, welche die in der linken 4-Hand sichtbaren Männer im Gebärdenbild zu Beginn (t1) und am Ende der Drehung (t2) darstellt. Der Rahmen wurde hinzugefügt, um die räumlichen Relationen zwischen Anfang und Ende der Figurenposition deutlich zu machen.

Bei einem genaueren Blick zeigt sich also, dass der Begriff einer Passierfahrt zwar anwendbar ist auf Deskriptorkonstruktionen, aber das filmische Konzept einer Passierfahrt ist darin nicht realisiert. Dieses besteht darin, dass die Kamera immer neue Objekte (z.B. a und b) in ihren Bildfokus nimmt und die eben darin gewesenen (c und d) als nicht weiter im Interesse stehend an die Peripherie rücken.

7.2.2.2 Deskriptorkonstruktionen als kontinuierlicher Wechsel von Sichtbarkeit

Die gebärdensprachliche Realisierung des filmischen Konzepts von Passierfahrt, so wie sie in Beispiel 8 beschrieben wurde, entspricht jedoch nicht dem, was die gebärdende Person beabsichtigt. Im Gegenteil, mit der Gebärde der im Bildraum bewegten CC: 2h 4-männer zeigt LK kontinuierlich immer zum Teil andere Männer an ihrer jeweiligen Position, bis am Ende der Bewegung die ganze Mannschaft nach und nach sichtbar geworden ist und als halbe Kreisformation nach beiden Richtungen absehbar wurde. Aus diesem Grund, weil Lokalisierungen und Formen dargestellt werden, halte ich ein anderes Beschreibungskonzept für besser geeignet. Statt von einer bewegten Kamera könnte man von Scheinwerfern oder bewegten Lichtkegeln sprechen, die jeweils das beleuchten, was in der Deskriptorkonstruktion sichtbar ist. Anders gesagt, die wandernde Beleuchtung macht eine Figur oder ein Ensemble partiell und temporär sichtbar. In dieser Sichtweise würde also nicht die Kamera ein Objekt abtasten, sondern ein oder mehrere Scheinwerfer täten dies. Dieses alternative Modell ist in Abbildung 7-10a und 10b veranschaulicht, ebenfalls nur für die linke Hand. Für die rechte Hand müsste ein zweiter Scheinwerfer hinzukonstruiert werden.

Es wird aus der Skizze deutlich, dass auf diese Weise die Standorte der einzelnen Männer rekonstruierbar werden, weil sie der Reihe nach unter Voraussetzung einer feststehenden Kamera an diesen gezeigt werden. Die Bildräumlichkeit zeigt eine bleibende Perspektive; der Raum selbst bewegt sich nicht (weil auch die Kamera sich nicht bewegt).

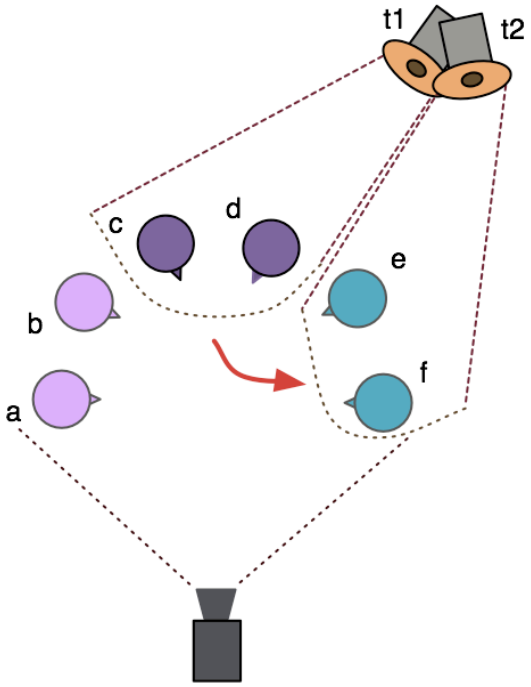


Abb. 7-10a Szenengrundriss 3-6 mit „Beleuchtungseinsatz“

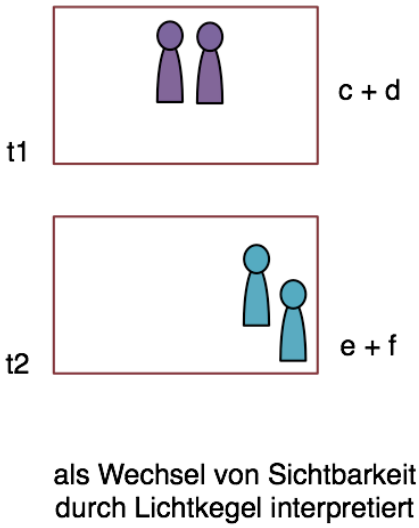


Abb. 7-10b Bildprojektion

Diese Vorstellung von Beleuchtung stellt eine Art Kompromiss aus gebärdensprachlichem Konzept und filmischen Konzept dar – während es im gebärdeten Diskurs gang und gäbe ist, Deskriptorkonstruktionen zu verwenden, ist in Filmen ein solcher Lichtkegeleinsatz eher ungewöhnlich und selten – aber zumindest möglich und wird auch realisiert. Die Beleuchtung sorgt für eine sukzessive Wahrnehmung und spiegelt dadurch die Prozessualität der Deskriptorkonstruktion wider. Auf die Flussdarstellung (Beispiel 7) lässt sich dabei das Beleuchtungskonzept noch besser übertragen als auf das Beispiel der verteilt stehenden Männer. Denn während ein Fluss in der Tat eine kontinuierliche Gestalt hat, welche der Lichtkegel graduell-kontinuierlich ‚in Augenschein‘ nehmen lässt, ist die Reihe von Männern ja aus diskreten Einzelfiguren zusammengesetzt, folglich müssten bei einer Lichtkegelwanderung die Lücken als solche erkennbar sein. Hier, so könnte man assoziieren, spielen Nachbild und Geschwindigkeit die Rolle einer optischen Verwischung. Gebärdensprachlich-konzeptuell ist es so, dass in der Bewegung der Formaspekt hervorgehoben wird und damit tatsächlich von einer Deskriptorkonstruktion gesprochen werden kann.

An den Beispielen 7 und 8 mit Deskriptorkonstruktionen zeigt sich ganz klar eine Grenze der Anwendbarkeit filmischer Begriffe. Das liegt zu einem wesentlichen Anteil an der häufig punktuell wechselnden oder kontinuierlich changierenden Sichtbarkeit von Figuren und Figurenteilen im Diskurs, welche eine genuin gebärdensprachliche Bildcharakteristik darstellt und auch mit den Begriffen *On* und *Off* nur unzureichend gleichgesetzt werden kann.

Deskriptorkonstruktionen weisen nach Mandel (1977) atemporale Bewegung auf, d.h. die Bewegung der Hand ist nicht als eine Bewegung der Figur mit Verstreichen von Ereigniszeit zu verstehen. Nimmt man sie jedoch als Formgestaltung eines Wahrnehmungsprozesses wahr – und das gälte sowohl für die Kamerafahrt als auch für die Beleuchtung – so ist der Gegensatz von temporal und atemporal nicht mehr so groß. Eine dritte Form von atemporalen Bewegungen im Zusammenhang mit Klassifikatorkonstruktionen ist die der Positionierung von Elementen im Gebärdenraum. Diese soll abschließend in diesem Abschnitt betrachtet werden: denn auch hier gilt, dass die wahrgenommene Bewegung nicht der Eigenbewegung einer Figur entspricht.

7.3 Positionierende Substitutorkonstruktionen – ein Fall von Kamerafahrt?

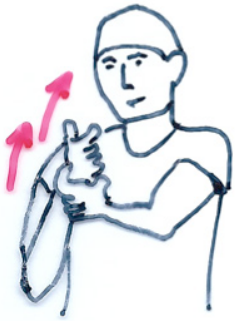
Im Folgenden geht es um Substitutorkonstruktionen, die in den Bildraum gesetzt werden. Eine Beschreibung mittels Kamerabewegung ist möglich und wird hier aufgezeigt, aber sie erweist sich als für eine sinnvolle Anwendung nicht tragfähig.

In BE_Brücke gibt es ein schönes Beispiel für eine solche positionierende Klassifikatorkonstruktion (Beispiel 9). Zunächst gebärdet die Informantin die Bezeichnung BRÜCKE_mod als Quasi-CC: Lknick-deskr-brücke schräg nach vorne in den Raum mit der syntaktischen Funktion der Benennung (Nomination). Am Ende der Gebärdenausführung sind die beiden Lknick-Hände auf ungefähr gleicher Höhe in einem gewissen Abstand von einander, welcher die Länge der Brücke abbildet. Man kann sagen, sie figurieren in dem Moment als Substitutoren der beiden äußeren Partien der Brückenoberfläche – vielleicht sogar als Teile der äußeren Pfeiler. Direkt im Anschluss an diese nennende Quasi-CC hebt die Informantin beide Lknick-Hände gleichzeitig in bleibender Relation zu einander an (Abb. 7-11a) und versetzt sie in einer großzügigen bogenförmigen Bewegung ein wenig weiter nach rechts (für den Adressaten) in den Bildraum, wo die beiden Hände mit einer federnden Bewegung auf der Ausgangshöhe wieder landen (Abb. 7-11b und 11c).

Beispiel 9

Kontext: vorgestellte Szenerie eines Flusses, der sich nicht einfach so überqueren lässt

BE_Brücke



CC: 2h Lknick-brücke Beginn
1 (00:06.960)

Abb. 7-11a

CC: 2h Lknick-brücke, Mitte
1 (00:07.240)

Abb. 7-11b

CC: 2h Lknick-brücke, Aufsetzpunkt
1 (00:07.520)

Abb. 7-11c

Was die Informantin damit zeigt, ist klar: Eine Brücke ist im Bildraum positioniert worden, und zwar über den anfänglich gezeigten |Fluss| (Beispiel 7); im Folgekontext ist sie in einer weiteren illustrierenden Veranschaulichung weiterhin präsent, nämlich wenn eine Person (CC: Vknick-person) diese Brücke (CC: FL-oberfläche_brücke) entlang läuft. Die Bewegung der Positionierung der Brücke ist nicht zu verwechseln mit Übergangsbewegungen, durch welche einzelne Figuren an einen Ort im Bildraum gebracht werden, von wo aus sie dann ‚im Bilde' agieren und sich bewegen. Denn es handelt sich um den semantischen Bewegungsanteil, um den Stroke.

Als Filmbild ist die Klassifikatorkonstruktion folgendermaßen zu analysieren: Da es sich um eine wahrgenommene Bewegung handelt, die nicht der Figur selbst zugeschrieben werden kann – schließlich würde kein ganzes Bauwerk einen solchen Sprung machen –, muss hier eine Kamerabewegung für die scheinbare Bewegung der Brücke im Bildraum verantwortlich sein. Das heißt, die Kamera würde, damit die Brücke sich scheinbar nach oben bewegt, Kurs Richtung Boden nehmen (oder Richtung Boden neigen), dann eine kleine Seitwärtsbewegung nach links vollziehen und sich wieder in die normale Ausgangsposition zurückbegeben mit einem kleinen Schlenker nach oben hin (wodurch sich die abfedernde Bewegung am Ende, das ‚Bouncing', erklären würde). Was sich also in dieser Beschreibung ausnimmt wie eine versehentliche Filmaufnahme eines Handkamera-Amateurs, der vergessen hat, die Kamera auszustellen, wenn er sie kurz absetzt und dann wieder ans Auge legt, wäre im gebärdensprachlichen Diskurs ein geläufiger, häufig anzutreffender Bildtyp. Eine Bildanalyse im Sinne der Rekonstruktion einer Kamerabewegung ist möglich, aber als

Beschreibung für eine positionierende Klassifikatorkonstruktion nicht überzeugend, da die Kamerabewegung als solche unsinnig, ja absurd erscheint.

In einem zweiten Anlauf könnte man versuchen, die positionierende Bewegung ähnlich wie die Übergangsbewegungen zwischen einzelnen Gebärden gewissermaßen aus dem „Bild“ herauszurechnen mit dem Argument, dass das filmanaloge Bild erst dann anfängt, wenn die Figur ihre Position im Bildraum erreicht hat. Aber dieser Gedanke führt nicht weit: Es zeigt sich, dass dann schlicht kein Bild übrig bleibt, zumindest nicht in diesem Beispiel. Es gibt keinen Moment, in dem die beiden die Brücke darstellenden Hände wirklich in der Position der Brücke *ruhen*, nicht einmal für die Dauer eines Frames (0.040 ms).

Weil sich solche positionierenden Klassifikatorkonstruktionen (vom Liddell’schen Typ [ENTITY]-BE-AT) weder mit einer Kamerabewegung noch mit einer zeitlichen Bildeingrenzung auf den Moment des Positioniert-Seins angemessen beschreiben lassen, muss hier wiederum eine Grenze der Filmähnlichkeit und damit Grenze der Anwendung von Filmbegriffen konstatiert werden. Zwar ist es möglich, die Bewegung als Kamerabewegung zu analysieren, aber nicht sinnvoll, weil es nicht der Funktion der Gebärde entspricht. In der Notierung kann das Kürzel -pos für Positionierung hinzugefügt werden. Die Klassifikatorkonstruktion im obigen Beispiel wäre so dann zu notieren als CC: 2h FLknick-brücke-pos.

In LK_Balance gibt es z.B. in 2-2 eine Klassifikatorkonstruktion CC: 2h H-2beine. In mehrfach abgesetzter Bewegung zeigt diese, wo auf der Scheibe die Männer gewöhnlich stehen (vgl. z.B. Abb. 6-13d für die beiden äußersten Positionen). Die Notation könnte hier also im Nachhinein ergänzt werden zu CC: 2h H-2beine-pos.

Weil mit positionierenden Klassifikatorkonstruktionen szenische Räume aufgebaut und Bühnenelemente und Figuren aufgestellt werden (können), können diese als ein Einstellungstyp eigener Art aufgefasst werden. Ich bezeichne sie entsprechend als **Mise-en-Scène-Einstellung**. Es gibt diesen Begriff in dieser Zusammensetzung nicht als filmischen Begriff. Allerdings gibt es Filmbilder, die ähnlich funktionieren, z.B. wenn eine gezeichnete Szenerie so nach und nach wie mit einem unsichtbaren Stift gezeichnet sichtbar wird oder wenn durch eine Trickaufnahme der Bildraum peu à peu bestückt wird beispielsweise mit Landschaftselementen. In diesem Sinne soll die Bezeichnung Mise-en-Scène-Einstellung auf eine Bildprojektion wie bei den anderen Formen von Gebärdenbildern auch verweisen. Die Adressatin sieht gewissermaßen bildlich, wie ein Bildelement wie durch Geisterhand ins Bild gesetzt wird oder hereinschwebt. Die konstruierte Kamera hat den ‚Bühnenaufbau‘ aufgenommen, aber eben als feststehende und nicht als bewegte Kamera.

7.4 Zusammenfassung und Diskussion zur Kamerabewegung

Es hat sich gezeigt, dass das Konzept der bewegten Kamera in Gebärdenbildern wiedergefunden und sinnvoll angewendet werden kann. Insbesondere wenn es darum geht, die Relationalität von Figuren und ihren Bewegungen im Raum sowie wahrgenommene Bewegung darzustellen, kommt es zu Konstellationen von CA und Klassifikatorkonstruktionen, die als Begleitfahrt in einem genuin filmischen Sinne beschrieben werden können. Die Beispiele 1 bis 6 sind demnach als Bilderzeugnisse bewegter Kameras konstruierbar. In den Beispielen 6 und 7 wird das Wahrnehmungssubjekt in einer Doppelprojektion mit abgebildet.

Klassifikatorkonstruktionen, die als Deskriptorkonstruktionen identifiziert werden können (Beispiele 7 und 8), sowie solche, welche nach Liddell (2003) Depicting Verbs mit der Semantik „be at“ (= sich befinden) sind (Beispiel 9), lassen sich zwar ebenfalls als Bilder, die mithilfe von Kamerabewegungen erzeugt wurden, beschreiben, doch führt das zu recht absurd scheinenden Vorstellungen, die nicht konform mit den Darstellungsabsichten des Gebärdenden oder der sprachlichen und konzeptuellen Mitkonstruktion durch die Adressatin gehen. So kann mit dem Begriff der bewegten Kamera die Dynamik von Sichtbarkeitswechseln bzw. des Sichtbar-Werdens begrifflich nicht angemessen gefasst werden.

Diese Beobachtung gibt Anlass, diese beiden Formen von Klassifikatorkonstruktionen aufgrund ihrer gebärdensprachlichen Charakteristika als gesonderte Typen herauszuheben, aber gleichwohl mit einer filmnahen Vorstellung zu verbinden. So wurde der Prozess der kontinuierlichen Sichtbarmachung zusammenhängender Teilstücke einer Figur (Fluss) oder einer Formation gleichartiger Figuren (Männer) mit einer Filmeinstellung verglichen, in der durch bewegte Beleuchtungskegel (Spot Light) in einem ansonsten dunklen Umfeld Figuren oder Teile der Szenerie nach und nach temporär sichtbar gemacht werden. Sie können als Einstellung mit Beleuchtungseffekt oder, in abkürzender Redeweise, als Beleuchtungseinstellungen bezeichnet werden. Positionierungen von Figuren mit den typischen markierten Setzungsbewegungen hingegen sind mit dem Aufbau und Arrangement eines Filmsets vergleichbar, welches als Bild in einem Film einen metaleptischen Charakter hätte (der Film zeigt in einem Filmbild seine Gemachtheit). Sie erhalten die Bezeichung Mise-en-Scène-Einstellung.

Die graduelle Veränderung der Sichtbarkeit in Klassifikatorkonstruktionen mit Deskriptoren hat, wie gezeigt werden konnte, nur scheinbare Ähnlichkeit zur Kamerafahrt oder auch zur Beleuchtung. Die Vorstellung von einer Kamerafahrt passt jedoch besser in Bezug auf Individuen in (scheinbarer) Bewegung (vgl. Beispiel 8); die Beleuchtungsmetapher bildet hingegen die Räumlichkeit der Figurenkonstellation besser ab.

Gemeinsam ist beiden Vorstellungen (und auch der im Bild erkennbaren Darstellungsabsicht), dass nicht die Figur sich bewegt, sondern der Blick sich am Bildobjekt entlang bewegt oder an ihm entlanggeführt wird.

In diesem zuletzt bemerkten Sinne ist die Assoziation zur Kamera als Stellvertreterin des Zuschauerblicks wieder verständlich, aber nur, wenn man die Deskriptorkonstruktion als ein Bild für die Arbeit der Kamera, d.h. der Kamera bei der Aufzeichnung am Set, ansieht. Cuxac (2003: 23) hat die Deskriptorkonstruktionen wie gesagt verglichen mit einer „balayage“, einer haptischen Kameraführung, bei der die Kamera in relativ großer Nähe Gegenstände oder Landschaftselemente ‚abfährt‘ oder abtastet. Cuxacs Idee ließe sich alternativ wie folgt nachvollziehen: Aus der Perspektive der Gebärdenden, die mit ihren Händen die für sie konzeptuell im Bildraum vorhandenen Gegenstände abtastet oder mit Fingern entlang fährt, ist es, als übernähmen die Hände die Rolle der Kamera. Das heißt man könnte auch von einem Typ Einstellung sprechen, der anstelle des Produktionsergebnisses (= das projizierte Bild) die Kameraarbeit bei der Aufnahme zeigt.

Mit einer solchen Vorstellung scheint eine Sichtweise auf, Gebärdenbilder teils im Rahmen der Projektionssituation als Bilddarstellungen, teils im Rahmen der Produktionssituation als Bilderzeugungsprozesse anzusehen. Führt man diesen Gedanken weiter fort, müssten die Voraussetzungen für die Analyse hochikonischer Strukturen als Filmbilder, die ich in Abschnitt 5.2 beschrieben habe, entsprechend geändert werden. Der Gebärdenraum bekäme im Zusammenhang mit den hochikonischen Strukturen zwei verschiedene Funktionen, er wäre einmal Bildraum und das andere Mal ein (vorfilmischer) Bühnenraum. Es müssten die Bedingungen geklärt werden, wann es sich um Präsentationen von Bildern und wann um Präsentationen der Erzeugung von Bildern handelt, und wie der eine Typ mit dem anderen zusammenhängt. Während in der in Abschnitt 5.2 vorgestellten Analogiesetzung von Gebärdenbild und Filmbild alle hochikonischen Gebärden auf der gleichen Grundlage zum Bild-Gegenstand werden, ist der Bildstatus bei dieser hier angedachten alternativen Betrachtungsweise nicht geklärt. Die Einheitlichkeit und damit Operationalisierbarkeit der filmischen Begriffe wäre gefährdet.

Zusammenfassend kann also von drei Einstellungstypen im gebärdeten Diskurs gesprochen werden.

- die ‚gewöhnliche' Einstellung (Default): Die Bewegung der Hand (Stroke) entspricht der eigenen oder der wahrgenommenen Bewegung einer Figur (Kamera fixiert/Kamera bewegt).
- die Einstellung vom Typ Beleuchtung: Die Bewegung der Hand (Stroke) entspricht der Bewegung eines Lichtkegels, welcher bildhaft für den graduell-kontinuierlichen Verlauf von Sichtbarkeitswechseln steht.
- die Einstellung vom Typ Mise-en-Scène: Die Bewegung der Hand (Stroke) entspricht dem Auf-die-Bühne-Bringen und -Setzen von Elementen (Objekten und Figuren) bzw. der Platzierung auf dem Set. Hier kann die atemporale Bewegung nicht als prozessual bzw. wahrnehmungsbezogen interpretiert werden.

Die Einteilung in unterschiedliche Typen verdeutlicht die Unterschiede, die gegenüber Filmbildern bestehen. Sie entspricht der Einteilung von Depicting Verbs, die Liddell (2003) vornimmt (vgl. Abschnitt 2.2.4). Die hier vorgenommene Untersuchung gebärdensprachlicher Bildformen mithilfe filmischer Begriffe bestätigt auf diese Art und Weise linguistisch begründete Einteilungen.

Alle drei Typen von Einstellungen werden als in den Bildraum projizierte Gebärdenbilder analysiert. Dies ist eine Voraussetzung für den konsistenten Vergleich gebärdeter mit gefilmten Bildern. Das bedeutet auch, dass die übrigen Beschreibungskategorien, allen voran die Einstellungsgröße, nach wie vor anwendbar sind. So sind Fluss und Brücke in BE_Brücke, durch Beleuchtungseinstellungen präsentiert, nach wie vor als Landschaftselemente in ihrer Erscheinungsgröße einschätzbar. Dabei zählt die Form/Größe, die sie als gewissermaßen komplett ausgeleuchtete Figuren besitzen, und die ja auch in den jeweils sichtbaren Teilstücken erkennbar wird (z.B. Flussbreite). Bei den Figuren der Männer in LK_Balance ist die Einstellungsgröße ebenfalls nach Maßgabe der gewählten Handform sowie ihrer Positionierung auf der Scheibe ableitbar; lediglich der Faktor der Bewegung entfällt, da es sich nicht um die Eigenbewegung der |Männer| handelt. Auch bei den Mise-en-Scène-Einstellungen sind Erscheinungsgröße und Raumrelationen Kriterien der Einstellungsgrößeneinschätzung.

8 Kameraperspektive

Die Kameraperspektive ist eine komplexe, sich aus mehreren Parametern zusammensetzende Größe. Sie ist in einem physikalischen Sinne verstanden und bezeichnet das im Bild erkennbare Verhältnis zwischen dem Standpunkt der Kamera und den gezeigten Objekten bzw. der Szenerie. Dieses Verhältnis wird anhand der Objekte und ihren gegebenenfalls vorhandenen intrinsischen Orientierungen beschrieben – also ob ein Objekt von oben, aus gleicher Höhe oder von unten gesehen wird, von vorne, von hinten oder von der Seite, sowie gegebenenfalls ‚schief'. Allerdings wird auch die Lage von Objekten in Bezug auf die geografische Situation berücksichtigt, d.h. ein auf dem Rücken liegender Mensch ist von oben dargestellt, wenn man seine Bauchseite sieht. Von einem zusätzlichen Interesse ist jeweils der Blickwinkel der Kamera in Bezug auf die drei geografischen Dimensionen, da hiervon der Bildeindruck stark mitbestimmt wird.

In der gebärdensprachlinguistischen Fachliteratur ist, wie in Kapitel 3 (besonders in Abschnitt 3.2.3) festgehalten, viel von wechselnden Perspektiven die Rede, aber sehr unspezifisch. Die Assoziationen zu Film betreffen die seitliche Perspektive und thematisieren vor allem, *wessen* Perspektive im Bild dargestellt wird, d.h. ob das Bild dem Blickwinkel einer Figur zugeordnet werden kann (Point-of-View). Slobin et al. (2003: 291) erwähnen immerhin die Möglichkeit der Darstellung aus unterschiedlichen physikalischen Blickwinkeln, gehen hier aber nicht ins Detail. Perspektive im Sinne von seitlichen Perspektiven ist in der Gebärdensprachlinguistik Gegenstand weitreichender Untersuchungen (z.B. Perniss 2007a und 2007b; Perniss & Özyürek 2008; Janzen 2004 und 2008; Morgan 1999 und 2002), insbesondere wenn es um den Wechsel von CA und CC geht, wird dort aber nicht in Zusammenhang mit Film gebracht.

Der Schwerpunkt liegt in diesem Kapitel auf der Behandlung der Höhenperspektive. Sie wurde in keinem der in Kapitel 3 angeführten Texte erwähnt. Es lässt sich zeigen, dass die Höhenperspektive gestalterisch eingesetzt wird und damit im Diskurs relevant ist.

8.1 Der Begriff der Kameraperspektive im Film

Die Kameraperspektive bezüglich eines Bildobjekts lässt sich nach den drei Raumdimensionen und entsprechend den drei Bewegungsachsen der Kamera aufteilen. Die Variablen der Kameraaufstellung sind die **Höhenposition** der Kamera mit ihrem **vertikalen Kamerawinkel** (Höhenwinkel oder Neigungswinkel), der **Kamerastandort** mit dem horizontalen oder **seitlichen Kamerawinkel** sowie die **Lage** der Kamera selbst in Bezug auf die Bodenebene mit dem **Kippwinkel**. Ist die Kamera gekippt, d.h. um

ihre Blickachse rotiert, dann erscheint der Horizont schief im Bild. Im Normalfall liegt die Kamera gerade und der Horizont erscheint im Bild waagerecht. Von diesem Normalfall gehe ich in der folgenden Beschreibung aus.

Die Kameraperspektive wird in Bezug auf das Objekt bestimmt, wobei hier wie bereits bei den Einstellungsgrößen das im Fokus befindliche Objekt maßgeblich ist; andernfalls wird das Bezugsobjekt einfach mitgenannt. Man kann also sagen, die Kamera *steht vor* einer Figur *auf gleicher Höhe* oder *hinter und zugleich oberhalb* einer Figur. Im Sprachgebrauch geläufiger sind Formulierungen wie: Die Figur wird schräg von der Seite leicht von unten gezeigt.

In der **Höhenperspektive** (d.h. die Kombination aus Höhenposition und Neigungswinkel der Kamera) gibt es folgende Grundeinstellungen:

Untersicht bedeutet, dass das Objekt von unten gesehen wird. Die Kamera ist gerade oder nach oben geneigt (ob und wie stark, ist unter anderem auch abhängig von der horizontalen Distanz und der Wahl der Linse). In der **Normalsicht** befindet sich die ungeneigte, d.h. gerade Kamera auf der Höhe des Objekts. Bei Personen und Lebewesen ist dies die Augenhöhe, bei anderen Gegenständen tendenziell der Bereich des oberen Drittels. In der **Aufsicht** zeigt die Kamera Objekte von oben und ist entweder gerade oder nach unten geneigt. Untersicht und Aufsicht können in **leichte** und **starke Untersicht** bzw. **Aufsicht** unterschieden werden. Für die starke Untersicht gibt es den Begriff Froschperspektive, für die starke Aufsicht den Begriff Vogelperspektive.[1]

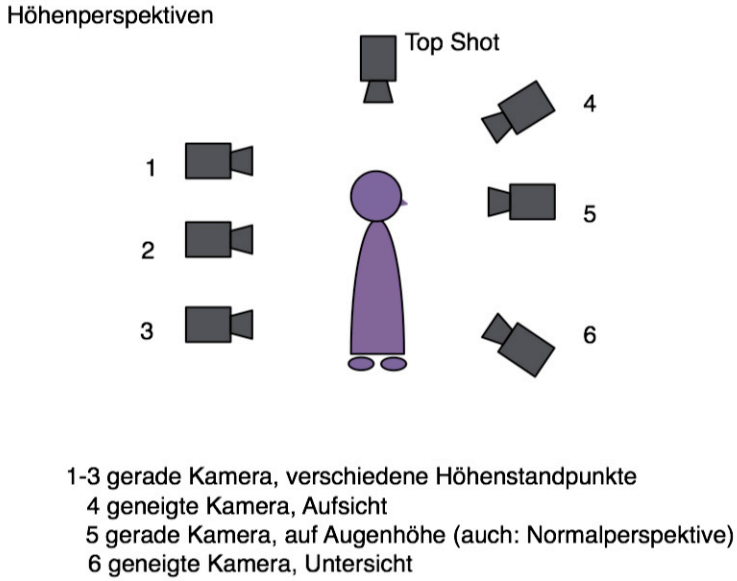


Abb. 8-1 Kamerapositionen für Höhenperspektiven, seitliche Ansicht

[1] Gräf et al. (2011: 124) setzen den Begriff der Vogelperspektive mit dem Top-Shot gleich.

Extreme Kameraperspektiven sind demgegenüber die Aufnahmen mit vertikal aufgestellter Kamera, d.h. senkrecht von unten bzw. senkrecht von oben. Die Aufnahme von oben heißt auch Top-Shot (Lexikon der Filmbegriffe). Ein Top-Shot kann von der Ansicht her einer Normalsicht-Aufnahme ähneln. Wenn ein Filmbild eine Person mit wenig Umgebungskontext zeigt, ist unter Umständen nicht zu erkennen, ob es sich um eine liegende Person (Top-Shot-Aufnahme) oder eine stehende Person (Normalsicht-Aufnahme auf Augenhöhe) handelt. In Abbildung 8-1 sind einige Kameraaufstellungen exemplarisch dargestellt. Der Kameraabstand ist variabel.

In vielen Einführungen zur Filmliteratur wird nicht so exakt zwischen Höhenposition und Blickwinkel unterschieden. Der Grund hierfür ist in erster Linie, dass, um ein Objekt im Bildmittelpunkt zu halten, mit zunehmend höherer Kameraposition der Neigungswinkel ebenfalls erhöht werden muss (Kameraaufstellungen 5 und 4). Für eine zunehmend tiefer gestellte Kamera gilt das Gleiche (vgl. Kameraaufstellung 5 mit Aufstellung 6). Aber auch bei einer gerade ausgerichteten Kamera können Figuren in Aufsicht zu sehen sein, wenn sie niedrig genug sind und im Bereich des Aufnahmewinkels liegen (Kameraaufstellung 1). Lohmeier (1996: 82f.) unterscheidet zwischen Horizontalsichten auf der einen Seite (was ich *gerade* Kamera nenne) und geneigten Positionierungen, für die sie die Begriffe Auf- bzw. Untersicht reserviert. Die in der obigen Abbildung dargestellten geraden Kameraaufstellungen 1 bis 3 sowie 5 stehen für solche „Horizontalsichten“. In Bezug auf den Menschen haben sich Begriffe wie Augenhöhe, Bauchhöhe und Fußhöhe etabliert. Dabei ist der absolute Kamerastandpunkt einer Kamera auf Augenhöhe der Figur höher bei einem stehenden als bei einem sitzenden Menschen (vgl. die Abbildung in Lohmeier 1996: 82). Eine Ansicht direkt von oben (Top-Shot) oder von unten ist eine „Vertikalsicht“ (ebd.).

Die Kameraaufstellung 5 – gerade und auf Augenhöhe der Figur – hat eine herausragende Stellung und wird auch als **Normalsicht** oder Normalperspektive bezeichnet. Diese Aufstellung ist sehr häufig, weil in Filmen häufig Menschen im Fokus sind und auch Umgebungselemente von dieser Kamerahöhe aus in den Blick genommen werden. Hier spiegelt der Begriff ‚normal‘ die gewohnte Wahrnehmungsweise.

Die Unterscheidung zwischen gerader und geneigter Kamera unabhängig von ihrer Höhenposition ist grundsätzlich wichtig, denn der Neigungsgrad hat eine Auswirkung auf die Bildperspektive. Der gerade (ungeneigte) Blick in eine Landschaft oder Umgebung ist ein anderer, wenn die Kamera 20 cm über dem Boden (etwa Kameraaufstellung 3 oben in Abbildung 8-1) oder 150 cm über dem Boden ist (beispielsweise Kameraaufstellung 2). Eine ungeneigte Kamera zeigt Vertikalen gerade. Die Kamera kann sich aber auch mehr oder weniger stark neigen, um ein Objekt von oben oder

unten in den Blick zu nehmen. Das hat zur Folge, dass die Senkrechten im Bild perspektivisch verkürzt sind und nicht mehr (weitgehend) gerade, d.h. parallel zum Bildrahmen verlaufen. Allerdings hängt das Ausmaß der perspektivischen Verzerrung stark mit der Art der Linse zusammen und auch mit der Distanz der Kamera zum Objekt. Abbildung 8-2 veranschaulicht den Unterschied von gerader und geneigter Kamerastellung. Je nachdem, ob die Kamera geneigt ist (K2) oder nicht (K1), sind in der Projektion die vertikalen Linien gerade (K1) oder laufen scheinbar in die Bildtiefe hinein, d.h. verjüngen sich perspektivisch (K2).

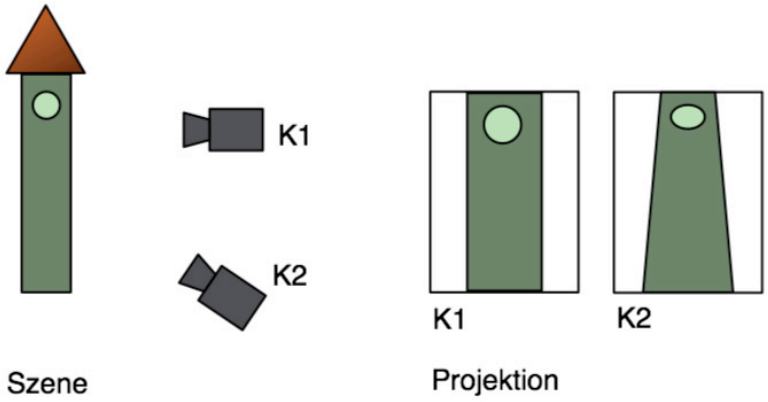
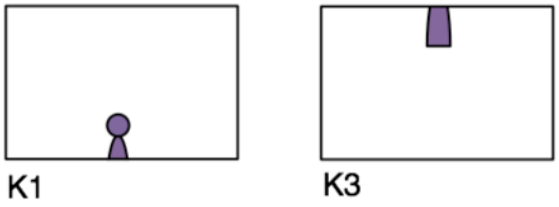


Abb. 8-2 Auswirkung auf vertikale Linien bei gerader vs. geneigter Kamera

Vom Kamerastandort, der Höhenposition und der Ausrichtung der Kamera in Relation zu den geografischen Achsen hängt nicht nur die Perspektive auf die Szenerie ab, sondern auch (im Verbund mit der wahrgenommenen Distanz, wie sie sich in den Einstellungsgrößen spiegelt) die **Kadrage**, d.h. die Auswahl dessen, **was** gezeigt wird und **wo** es im Bildraum zu Gesicht kommt.[2] Dies wird am Beispiel der Höhenperspektive verdeutlicht; grundsätzlich gilt es für alle drei Dimensionen. Während die in Abbildung 8-1 oben rechts aufgestellten Kameras (4 bis 6) die Figur bildmittig präsentieren und der Bildrahmen in der Höhe voll ausgeschöpft wird mit der Figurendarstellung, ist das für die beiden Kameraaufstellungen 1 und 3 anders. Abbildung 8-3 zeigt, wo die Figuren im Bildrahmen zu sehen sind.[3]

Es wird deutlich, dass durch eine Kameraaufstellung wie bei K1 und K3 die Personen nicht vollständig im Bildrahmen erscheinen, sondern angeschnitten sind. Die Figur unten am Bildraum ist von oben, d.h. in einer leichten Aufsicht zu sehen. Die Figur oben im Bildraum hingegen ist in einer leichten Untersicht zu sehen, da von der niedrig positionierten Kamera 3 aufgenommen.

[2] Vgl. hierzu Lohmeier (1996).
[3] Die Darstellung bildet die Figuren nicht perspektivisch ab in dem Sinne, dass man der ersten Figur (aufgenommen durch K1) auf den Kopf schauen kann. Sie repräsentiert nur den Ort im Bildraum.



Projektion und Kadrierung
K1 gerade, erhöhter Standpunkt
K3 gerade, niedriger Standpunkt

Abb. 8-3 Zusammenhang zwischen Kamerastandpunkt und Kadrierung

Als semantisch neutral kann die Normalsicht auf Personen angesehen werden; eine Auf- oder Untersicht auf Personen ist demgegenüber auffallend. Beides kann im Sinne von „Abweichungen [...] als bedeutungstragend gelten" (Gräf 2011: 124). Dabei sind keine absoluten Bedeutungen festzumachen; vielmehr ergeben diese sich aus dem filmischen Kontext und der Handlungslogik. Eine Auf- oder Untersicht kann in einer Point-of-View-Konstruktion (Subjective Shot) den Blickwinkel einer größeren bzw. höher platzierten oder kleineren bzw. niedriger platzierten Person anzeigen; sie kann aber auch expressiv eingesetzt werden, indem etwa eine Aufsicht eine Person als „klein, schwach und unscheinbar charakterisiert" (Kamp 2008: 46) bzw. eine Untersicht „Macht, Stärke oder Arroganz" (ebd.: 47) assoziieren lässt. Über die vertikale Perspektive lassen sich, metaphorisch gewendet, auch soziale Ranghöhen spiegeln.[4]

Wie die vertikale Kameraperspektive wird auch die **horizontale Kameraperspektive** von der Ansicht der Objekte her bestimmt. Sie ist genaugenommen nur in Bezug auf Lebewesen und Objekte denkbar, die eine eigene körperliche Ausrichtung, also eine intrinsische Vorder- und Rückseite, ein Oben und Unten haben. Ein Objekt kann von vorne bzw. frontal, von der Seite oder von hinten gesehen werden mit allen Zwischenpositionen. Zur Angabe der seitlichen Perspektiven von Personen können Begriffe aus der Portraitkunst verwendet werden, es ist aber auch die Angabe in Kamerawinkeln üblich. In einer horizontalen Kreisfahrt rund um eine Person würde die Kamera, die immer auf diese Person gerichtet ist, folgende (ausgewählte) Ansichten vermitteln (s. Abb. 8-4)[5]: Person von vorne/Frontalsicht – Kamerawinkel 0°, Person im Profil/von der Seite – Kamera +/- 90°. Zwischen diesen beiden Extrempositionen, die im Film eher

[4] Siehe ähnlich auch bei Hickethier (2007: 59), welcher auch die Bewegung des Zuschauers durch den Raum als ein Movens des Höhenwinkelwechsels anspricht. Wie Gräf, betonen auch Bordwell & Thompson (2010: 196), dass die Aspekte der Kameraperspektive in ihren drei Dimensionen keine absoluten, vom jeweiligen Filmkontext losgelösten Funktionen oder Bedeutungen haben. Es ist immer ein Zusammenspiel aller Mittel, durch welches im Film Bedeutung generiert wird.

[5] Nach Thompson & Bowen (2009b: 34ff.) und Lexikon der Filmbegriffe: Stichwort „Profil".

selten vorkommen,[6] gibt es viele Zwischenpositionen von Viertelprofil bis Dreiviertelprofil. In der Mitte liegt die Darstellung der Person im Halbprofil (Kamera ca. +/- 45°), d.h. schräg von vorne. Eine Person von hinten bzw. in Rückansicht entspricht einem Kamerawinkel von 180°, zwischen Profil und Rückansicht liegt die halbe Rückansicht. Diese wird typischerweise für Over-the-Shoulder-Einstellungen verwendet.[7]

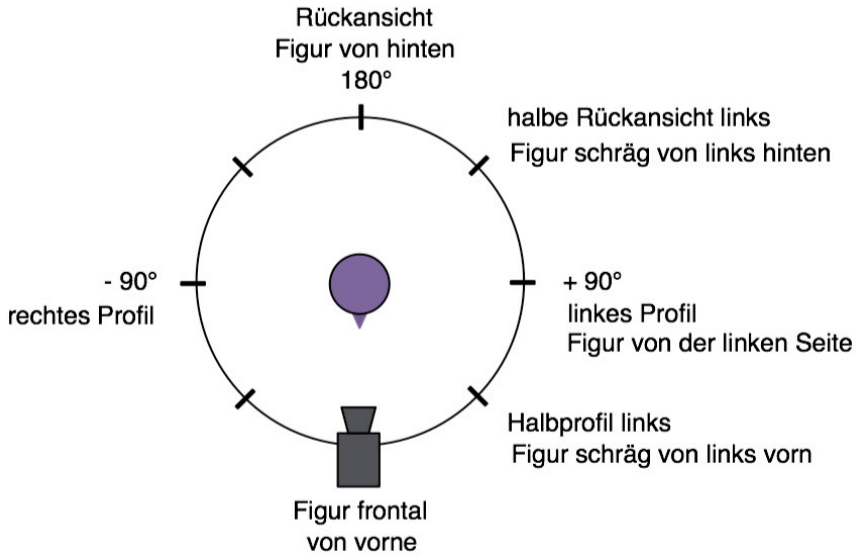


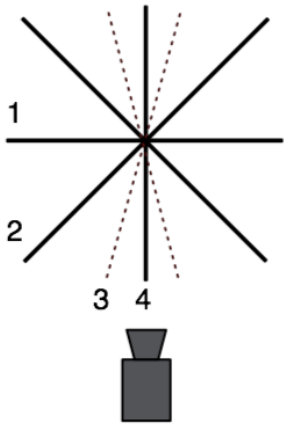
Abb. 8-4 horizontale Kameraperspektiven, Draufsicht

Die angegebenen Positionen sind Anhaltspunkte; gerade im Bereich der schrägseitlichen Ansichten gibt es eine große Bandbreite. Es ist ausreichend diese annäherungsweise zu bezeichnen.[8] Hervorzuheben sind die frontale Ansicht – dann sieht die Person direkt in die Kamera, entsprechend die Rückansicht sowie das Profil, bei dem die Kamera senkrecht auf die Blickachse der Person tritt. Der frontale Blick einer Person in die Kamera bedeutet, dass ZuschauerInnen direkt angesehen werden. Im sich etablierenden Continuity-System des Hollywood-Kinos sollte der Zuschauer nicht dadurch irritiert werden, dass er vermeintlich angesprochen würde. Personen wurden eher nicht frontal, sondern in einer leichten Ablenkung, d.h. in einem spitzen Winkel gezeigt.[9] Das wird mit heutigen Sehgewohnheiten nicht mehr unbedingt als nötig empfunden.

Handelt es sich um Elemente ohne intrinsische Vorder- und Rückseite oder um Elemente, deren Ausrichtung im gezeigten Bild nicht erkennbar ist, lässt sich die horizontale Perspektive nicht an ihnen bestimmen.

[6] Lexikon der Filmbegriffe: Stichwort „Profil“.
[7] Thompson & Bowen (2009b: 38).
[8] Vgl. z.B. Schaudig (1997: 168); er unterscheidet zwischen einer „(eher) frontalen Abbildung“, einer „Abbildung (eher) von der Seite“ und einer „Abbildung (eher) von hinten“.
[9] Siehe z.B. Khouloki (2007: 89).

Mit dem Begriff der seitlichen Perspektive wird aber auch der Blickwinkel bezeichnet, mit dem die Kamera auf Konstellationen trifft. Oft geben diese der ganzen Szenerie eine Ausrichtung, so dass sie gewissermaßen die Bühne konstituiert, zu der die Kamera sich in eine seitliche oder frontale Aufstellung bringen kann. Ein zentraler Begriff in der Filmpraxis ist hier die **Linie**, zumeist die **Handlungsachse**. Eine Handlungsachse konstituiert sich durch eine agierende Person und besteht zwischen dieser Person und dem Objekt bzw. der Person, die sie im Blick hat,[10] oder in der Bewegungsrichtung der Person. Diese Linie wird auch als **180°-Linie** bezeichnet. In einer Dialogsituation gibt es für jede Person eine Handlungsachse in Richtung auf ihren Gesprächspartner. Sie liegen beide auf der Linie zwischen den beiden Personen. Auch wenn keine handelnden Wesen oder Objekte mit intrinsischer Ausrichtung im Bild sind, entstehen Linien – zum Beispiel die Verbindung zweier positionierter Objekte. Dann entsteht ein Eindruck vom seitlichen Kamerawinkel in Bezug auf diese Linie. So macht es einen optischen Unterschied, ob bspw. zwei Pappeln nebeneinander, versetzt hintereinander oder direkt hintereinander zu sehen sind. Abbildung 8-5 zeigt Verhältnisse zwischen Handlungsachse bzw. Linie und Kameraachse.



1 quer
2 schräg, diagonal
3 sehr spitzer Winkel
4 frontal

Abb. 8-5 Handlungsachsen im Verhältnis zur Kameraachse, Draufsicht

Um die Lage der Handlungsachsen bzw. Linien zu beschreiben, wird vom Blickwinkel der Kamera ausgegangen. Das heißt, die diagonale Linie 2 verläuft bspw. von rechts hinten nach links vorne.

Das Verhältnis der Kameraachse zur Linie bzw. zur Handlungsachse hat eine sehr starke Auswirkung auf die Wahrnehmung und damit Positionierung der Zuschauerin in Bezug auf die gezeigte Szene – sie ist stärker distanziert oder involviert je nachdem, wie

[10] Siehe z.B. Thompson & Bowen (2009b: 100f.).

die Kameraachse zur Handlungsachse ausgerichtet ist.[11] Bewegung, die in Richtung Kamera geht, nimmt die Zuschauerin als Bewegung in ihre Richtung wahr, d.h. die Figur im Bild kommt auf sie zu. Umgekehrt wird eine Figur, die sich von der Kamera entfernt, auch vom Zuschauer als von ihm weg- und ins Bild hineinlaufend wahrgenommen. Abbildung 8-6 zeigt Beispiele solcher gerichteter Handlungsachsen. Eine Bewegung auf die Kamera zu, also gegen ihre Blickrichtung, wird mit Paech (1977: 229) als „gegenläufig", die Bewegung ins Bild hinein als „mitläufig" (mit dem Kamerablick) bezeichnet.

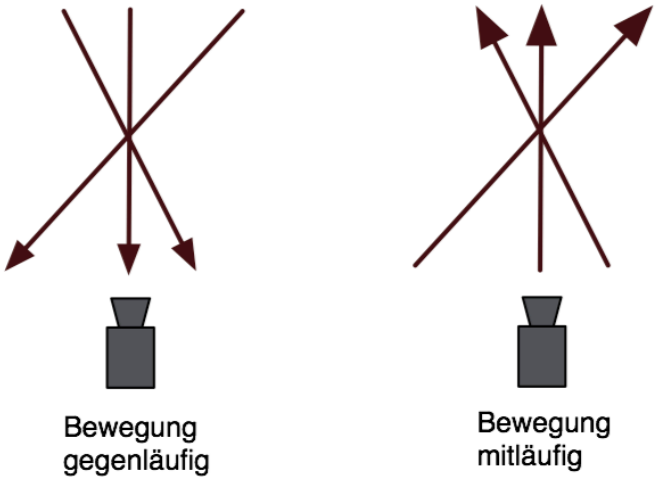


Abb. 8-6 Verhältnis von Figurenbewegung und Kameraachse, Draufsicht

Auch bei der seitlichen Perspektive kommt die Möglichkeit der Kadrierung hinzu, d.h. dass Figuren mehr an den rechten oder linken Rand versetzt werden. Anders als bei der Höhenperspektive wirkt das aber nicht ungewöhnlich, sondern ist Teil der alltäglichen Welterfahrung.

Die horizontale Positionierung der Kamera ist zentral für Fragen der Raumgestaltung, der Informationsvergabe und auch beim Schnitt, d.h. dem Aneinanderfügen von Einstellungen. Hier knüpft das sogenannte Continuity-System an; hier gibt es Überlegungen, wie Person und sie umgebender Raum zu welchen Zwecken dargestellt werden sollen. Sequenzfiguren wie die Blickmontage berühren die seitliche Perspektive und die Achsenverhältnisse.

Die **dritte Form von Kameraperspektive** erfasst, ob die Kamera waagerecht aufgestellt ist oder um ihre Längsachse (= Blickachse) gekippt ist. Ist die Kamera gekippt (oder auch: verkantet), dann entsteht eine entsprechend schiefe Ansicht des Horizonts und aller waagerechten und senkrechten Linien im Bild. Eine solche Ansicht wird im

[11] S. z.B. Paech (1977: 229ff.), Hickethier (2007: 62ff.).

Film beispielsweise verwendet, um eine subjektive Figurensicht, eine expressionistisch anmutende Szenerie, „Irrealität“ (Schaudig 1997) und ähnliches auszudrücken. Es ist eine nicht natürliche und von daher markierte Sichtweise bzw. Darstellungsweise der Welt.

8.2 Kameraperspektive in Anwendung auf den gebärdeten Diskurs

Im Zentrum der folgenden Überlegungen steht die Frage, wie ein Analogon der „Blickstruktur der Kamera“ (Hickethier 2007: 52) im gebärdensprachlichen Bild mit Blick auf die Kameraperspektive zu konstruieren ist. Die Kamera als solche ist die Konstruktion eines frei beweglichen Blickpunktes im dreidimensionalen Raum, aus dem heraus Bildansichten erzeugt werden.

Der Begriff der Perspektive ist abhängig vom Anwendungsbereich mit verschiedenen Vorstellungen ihrer Ausprägung verbunden. Eine fotografische Darstellungsperspektive ist in der Regel optisch zentralperspektivisch angelegt mit ein bis drei Fluchtpunkten. Diese trägt neben anderen Faktoren zum Eindruck von Räumlichkeit in der flächigen Darstellung auf der Leinwand bei. Je nach Wahl der Linse ist die Größenveränderung bei der Bewegung einer Figur auf einen Fluchtpunkt zu größer oder weniger stark auffallend. Ein solche fotografie-analoge perspektivische Darstellung ist in der natürlichen Wahrnehmung eines relativ eng umgrenzten Bildraums wie dem der körperlichen Reichweite beim Gebärden wenig ausgeprägt – wenn die G-Hand für eine Person sich im Gebärdenraum um 10 cm nach vorne oder hinten verschiebt, wird sie für das betrachtende Auge nicht wesentlich größer oder kleiner erscheinen. Unabhängig von optischen Gesetzmäßigkeiten oder zeichnerischen Konventionen beinhaltet die Frage nach der Perspektive, und das gilt für Film genau so wie für den gebärdeten Diskurs, von welcher Warte aus die im Bild gezeigten Gegenstände, Figuren, Landschaftselemente zu sehen sind und welche Ansicht sie präsentieren (von vorne, von oben etc.).

Im Folgenden geht es um die Frage der Perspektive der konstruierbaren Kamera, die sich aus dem Gebärdenbild erkennen lässt, und nicht etwa um Perspektiven des Gebärdenden in Bezug auf seine Gesprächsrolle oder seine Situierung im Gespräch (für welche er als deiktisches Zentrum fungiert). Das zu untersuchende Bild ist demnach laut Voraussetzung der Adressatin zugewandt. Die Tatsache, dass auch der Gebärdende einen Teil seiner Gebärdenproduktion sieht und zwischendurch mit dem Blick fokussiert, und dass viele Klassifikatorkonstruktionen aus seiner Perspektive stimmiger als aus der des Adressaten erscheinen, wird hier wie in Abschnitt 5.2 dargelegt methodisch ausgeklammert.

Entsprechend der Funktion der Kamera im Film, das Zuschauerauge zu repräsentieren und es an ihre Stelle treten zu lassen (vgl. Abschnitt 5.2), ist die Beschreibung von Perspektive in gebärdensprachlichen Bildern sehr gerade heraus: Die Figuren sind in der Perspektive präsentiert, in der sie der Adressatin erscheinen. Allerdings ist damit nicht die empirische Adressatin gemeint, sondern die durch die Bildstruktur konstruierte Adressatenposition. Diese lässt sich in einer abstrakten Form aus der kanonischen Face-to-Face-Gesprächssituation ableiten, in der die Position der Adressatin auf Augenhöhe und frontal gegenüber dem Gebärdenden gedacht ist.[12] Diese Präzisierung ist nötig, weil es auf die durch den Gebärdenden erzeugte Bildstruktur ankommt und nicht auf die durch den Zuschauerblick aus irgendeiner Zuschauerposition heraus hergestellte. Das bedeutet, in einer Situation mit einem stehenden Gebärdenden und einer sitzenden Adressatin wird eine Klassifikatorkonstruktion wie CC: V-2beine auf Schulterhöhe, welche eine Person zeigt, nicht als Untersicht bestimmt, auch wenn die Adressatin die Hand leicht von unten sieht, sondern als leichte Aufsicht, als ob die Adressatin auch stünde. Das ist analog zur Filmrezeption gedacht: Ein Zuschauer übernimmt mental die Perspektive der Kamera, auch wenn sie nicht seiner eigenen leiblichen Orientierung auf die auf der Leinwand gezeigten Gegenständen entspricht.

Die ideale Adressatenposition ist demnach wie ein Spiegel des Gebärdenden angelegt, so dass am Gebärdenden alle relevante Information zur Bildbeschreibung erkannt werden kann. So wie die Mittelachse des Gebärdenden die Seitenbereiche des Bildraums markiert und abgrenzt, so ist es seine der Adressatin zugewandte Körperfront, welche für die Bestimmung der seitlichen Perspektive die Frontseite des Bildes konstituiert, und seine Augenhöhe ist maßgebend für die Bestimmung der Höhenperspektive.

In den folgenden Abschnitten wird getrennt nach den drei Raumdimensionen aufgezeigt, inwieweit der Begriff der Kameraperspektive auf die Beschreibung der Gebärdenbilder angewendet werden kann.

[12] In der Regel wendet sich ein Gebärdender einer Adressatin mit seinen Gebärden zu, es gibt aber auch Situationen, in denen Gebärdende nebeneinander sitzen und ihre Gebärden eher lateral wahrnehmen, da Gebärdenausführungen sich nicht so leicht drehen lassen wie ein Kopf. Auch hier würde man zur Beurteilung der Perspektive die ideale Adressatenposition zugrunde legen.

8.2.1 Horizontale Kameraperspektive (Seitenperspektive)

In der Erzählung LK_Balance kommen verschiedene perspektivische Ansichten vor, die sich jeweils zusammen mit den inszenierten Handlungsachsen besprechen lassen. Für Klassifikatoren lässt sich recht leicht vorstellen, dass sie von allen Seiten gezeigt werden können; CA scheinen auf den ersten Blick auf mehr oder weniger frontale Ansichten beschränkt, da Gebärdende den Kopf in den seltensten Fällen um 90° zur Seite oder sich gar ganz umdrehen.

Häufig ist die frontale Perspektive, kombiniert mit einer gegenläufig oder seltener mitläufig zur Kamera verlaufenden Handlungsachse. Sowohl CA als auch eine CC können für sich allein genommen Figuren frontal zeigen.

Beispiel 1 aus Abschnitt **3-14** ist eine parallelisierte CA (Abb. 8-7). Es handelt sich um eine Doppelprojektion mit doppelter Repräsentation. Sowohl die durch die CC: 4-4männer dargestellten Männer im Hintergrund der Scheibe als auch der eine durch die CA repräsentierte Mann sind frontal zu sehen, d.h. von vorne, und die durch sie konstituierte Handlungsachse – vor allem erkennbar an ihrem Blick auf den Kasten im Off – geht auf der sagittalen Achse ebenfalls nach vorne, d.h. gegenläufig zur Blickrichtung der Kamera.

Beispiel 1

CC: 4-4männer
CA |Mann|
Perspektive frontal
3-14 (02:21.280)
Abb. 8-7

Eine frontale Perspektive auf die Figuren herrscht auch in den häufig vorkommenden Bildern vor, in denen der Erzähler die Verteilung der Männer auf der Scheibe sowie deren Schwanken zeigt. Zugleich ist durch die Gegenüberstellung der Figuren – bis zu vier auf der einen, einer (samt unsichtbarem Kasten) auf der anderen Seite – eine Linie

artikuliert, die quer zur Kameraachse verläuft (vgl. Abb. 8-8). In dieser Einstellung schwankt die Scheibe dreimal sehr heftig.

Beispiel 2

CC: 4-4männer
CC: G-mann
CA |Mann|

Perspektive frontal

3-11 (02:14.320)

Abb. 8-8

Das Gegenstück zur frontalen ist die seitliche Perspektive mit einer Handlungsachse quer zur Blickachse der konstruierten Kamera wie in Beispiel 3 (Abb. 8-9). Ein Mann, hier identifiziert mit (1), ist in der Halbtotalen[13] im Profil von rechts zu sehen, sein Gegenpart (2) sitzend im Profil von links. Mann 1 geht herausfordernd auf den Sitzenden zu, d.h. die Handlungsachse liegt quer zur Kamera.

Beispiel 3

CC: G-mann (1)
CC: Vknick-2beine (2)
CA |Mann| (1)

Perspektive CC: seitlich

8-6 (04:54.320)

Abb. 8-9

[13] Vgl. Abschnitt 6.4.3 zur Einordnung als Halbtotale.

Allerdings gilt das Gesagte nicht für die CA-Konstruktion. Sie zeigt ebenfalls Mann 1, aber offensichtlich frontal, und der Oberkörper bewegt sich auch ein wenig nach rechts. Ich komme darauf im Zusammenhang mit Beispiel 5 zurück. Festhalten möchte ich hier, dass in dieser Doppelprojektion eine Figur gleichzeitig aus zwei verschiedenen seitlichen Perspektiven gezeigt wird, und zwar im 90°-Winkel versetzt. Es ist verständlich, dass der Gebärdende dem Adressaten die CA-Figur nicht im Profil zeigt – das wäre eine sehr markierte Form und als solche bedeutungstragend (etwa im Sinne von: sich von etwas oder jemandem abwenden). Die Referenzidentität ist in diesem Beispiel schon durch den Kontext abgesichert – der Einstellung geht eine parallelisierte CD voraus, die ganz klar die Intentionen von Mann 1 deutlich macht und ihn als aktiven Aktanten in den Fokus rückt.

Eine dritte in LK_Balance häufig vorkommende Konstellation ist eine Handlungsachse, die für den Adressaten diagonal von hinten links nach vorne rechts verläuft und in beide Richtungen bespielt wird. Das Bild erhält dadurch größere räumliche Tiefe. **Beispiel 4** (Abb. 8-10) zeigt eine Konstellation von vier Männern hinten links und einem Mann vorne rechts. Die Handlungsachse, die auch durch den Blick der CA-Figur – und ihre Ansicht leicht von rechts vorn – aktiviert wird, verläuft diagonal gegenläufig zum Kamerablick. Die vier Männer sind dabei frontal zu sehen, der einzelne hingegen leicht von links vorn.[14]

Beispiel 4

CC: 4-4männer (1-4)
CC: G-mann (5)
CA |Mann| (1)

Perspektive CC: seitlich

4-1 (02:45.400)

Abb. 8-10

[14] Bei den Klassifikatorkonstruktionen in der Totalen oder Halbtotalen scheinen die Orientierungen häufig nicht exakt – weil in der Artikulation schwierig oder weil für die Aussageabsicht nicht weiter relevant. Oft zeigt auch die Bewegung an, wie die Handformen ausgerichtet zu denken sind. In diesem Beispiel ist die Orientierung der aktiven, durch die CA repräsentierten Figur zentral.

In Beispiel 4 lässt sich nun eine interessante Beobachtung machen: Der Balance-Zustand der Scheibe ist ausgeglichen, doch die hinteren Figuren sind im Bildraum höher situiert als die vordere. Auch dies trägt zur größeren Tiefenwahrnehmung bei, denn es hat dieselbe optische Wirkung wie in einem Landschaftsgemälde: Was sich weiter hinten im Gelände befindet, ist im Bildraum weiter oben. Hier scheint geradezu eine fotografie-analoge Raumillusion vorzuliegen, zumindest im Ansatz. Bei einer wirklichen perspektivischen Darstellung müssten die hinteren Figuren auch etwas kleiner als die vorderen sein.

Liddell (2003: 285) beobachtet solche Formen in ASL und beschreibt sie als „depicting a horizontal surface by means of this inclined space“. Liddell sieht dieses Ausführungsmuster „at least in part“ darin begründet, dass es artikulatorisch nicht anders zu bewerkstelligen sei; es habe aber seiner Beobachtung nach den Status von Konventionalität (ebd.: 286). Während es in der Tat unmöglich ist, die hintere Hand so weit nach unten zu bringen, wäre die vordere Hand jedoch frei, auf dieselbe Höhe wie die hintere Hand zu gehen.

In **Beispiel 5** wird dieselbe Handlungsachse inszeniert, nun aber mitläufig zum Kameablick. Das heißt, die Männer bewegen sich eilig von rechts vorne nach links hinten. Da sie dies aus Anlass eines Gleichgewichtsausgleichs tun und auch der Höhenunterschied vom Anfang bis zum Ende der Bewegung sehr viel größer ist als in der in Beispiel 4 dargestellten Szene, handelt es sich hier um eine stark nach vorne (rechts) geneigte Scheibe.

Beispiel 5

CC: 2h 4-männer (1+x)
CA |Mann| (1)

Handlungsachse: diagonal mitläufig

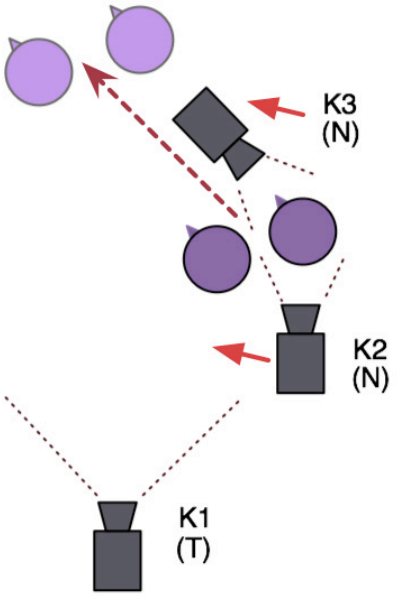
5-4 (03:33.640)

Abb. 8-11

Die rechtshändig dargestellten Figuren sind in diesem Beispiel schräg von hinten zu sehen. Die linke Hand als nicht aktive Hand läuft eher nur mit und ist deshalb nicht gleichermaßen ausartikuliert. Es sei daran erinnert, dass in dieser Szene nicht klar ist, wieviele Männer hier tatsächlich eilen. Der Logik der Geschichte folgend, müssten es zwei sein, doch dies wird weder gesagt noch gezeigt.

Einer der eilenden Männer ist außerdem qua CA in der Nahaufnahme zu sehen. Das macht sich an der Mimik deutlich bemerkbar. Außerdem bewegt sich der Oberkörper sehr stark mit, er agiert auf derselben Handlungsachse. Das bedeutet, dass Oberkörper und Kopf unter Abstraktion der körpereigenen Orientierung gewissermaßen in ihren Umrissen diesen einen Mann schräg von hinten zeigen, genau so wie die rechte 4-Hand die Männer in der Totalen. Zugleich ist dieser eine Mann aber auch von vorne zu sehen und seine Mimik erkennbar. Abbildung 8-12 zeigt einen Szenengrundriss, um die verschiedenen Kamerapositionierungen zu verdeutlichen.

Szenengrundriss 5-4
parCA 2h 4-männer
(laufen nach hinten)



Kamera 1 - feststehend
Kamera 2 - zeigt Figur von hinten, leichte Mitbewegung
Kamera 3 - Vorausfahrt, nimmt Gesicht auf

Abb. 8-12 Szenengrundriss 5-4

Um Beispiel 5 als Filmbild zu sehen, müssen drei Kameras konstruiert werden. Es handelt sich also um eine dreifache Projektion. Die Kamera für die Totale (K1) ist fixiert und steht diagonal zur Handlungsachse, die mit dem gestrichelten Pfeil

symbolisiert ist. Für die Nahaufnahme müssen zwei bewegte Kameras angenommen werden. Eine Kamera (K2) folgt der Figur, um ihre Rückansicht aufzunehmen, allerdings nicht genau auf der Handlungsachse (denn die Figur bewegt sich im Bild ja leicht nach links) und auch nicht ganz so schnell wie die Figur (denn im Bild weicht die Figur nach hinten). Eine weitere Kamera (K3) fährt der Figur ebenfalls nicht genau auf der Handlungsachse voraus (das Gesicht bleibt frontal sichtbar, aber nicht zentral), allerdings schneller als die Figur sich bewegt (deshalb wird der Abstand zwischen Kamera und Figur größer und das Gesicht bewegt sich im Bild scheinbar nach hinten).

Diese Form, gewissermaßen indirekt Seiten- und Rückansichten auch in der Nahaufnahme qua CA zu bieten, kommt in der Erzählung LK_Balance häufig vor und ist nichts Ungewöhnliches. In einer parallelisierten CA mit einer doppelten bzw. mehrfachen Repräsentation können Informationen über die mehrfach repräsentierte Figur auf die verschiedenen Projektionen aufgeteilt und mental entsprechend zusammengesetzt werden. Das heißt, die perspektivische Ausrichtung der CC gibt einen Hinweis, wie die CA analysiert werden soll. Der Oberkörper kann nicht anders denn als eine Rückansicht interpretiert werden. Beispiel 3 oben (Abb. 8-9) funktioniert genau so: die CA gibt eine Ansicht von zwei Kameras wieder. Eine Nahaufnahme auf der Handlungsachse (im Sinne einer begleitenden Vorausfahrt) zeigt die Mimik des mit der CC: G-mann dargestellten Mannes, eine Nahaufnahme des Oberkörpers und Kopfes quer zur Handlungsachse zeigen diesen qua Umriss und Masse als vorwärtsgehend. Da diese bildräumliche Bewegung zur Seite nur sehr klein ist (im Vergleich zu der von CC: G-mann zurückgelegten Strecke), kann man hier eine seitliche Begleitfahrt annehmen, mit einer minimalen Geschwindigkeitsreduktion.[15]

Was bei diesen Beschreibungen auffällt ist, dass es einer komplexen Kameraorchestrierung bedarf, um die gebärdensprachlichen Bilder, die ihrerseits komplex sind, daraus zu konstruieren.[16] Es ist also möglich, in der seitlichen Perspektive Kamerapositionen zu anzusetzen, welche die Gebärdenbilder generieren könnten. Doch ist das Ergebnis für eine Projektion von Filmbildern höchst ungewöhnlich und erweckt eher Assoziationen von experimenteller Kunst als die der Verfilmung einer Parabel.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass seitliche Kameraperspektiven in gebärdensprachlichen Bildern identifiziert werden können. Es zeigte sich die Besonderheit, dass eine CA entgegen dem ersten Anschein sehr wohl auch eine Rück- oder Profilansicht

[15] In 5-6 kommt eine parallelisierte CA mit schneller seitlicher Bewegung der CC vor, in welcher der Oberkörper diese Seitbewegung nicht mitvollzieht.
[16] Hier sei an das von Wulf & Dudis (2005: 322f.) angeführte Beispiel eines komplexen, vielfachen Body-Partitionings erinnert, das auch in Abschnitt 2.2.2 angesprochen wurde. Bei LK_Balance gibt es eine solche Konstellation in 8-12/3.

aufweisen kann. Außerdem werden unterschiedliche Kamerapositionen in Bezug auf die Handlungsachse realisiert: frontal oder auch in einem spitzen Winkel, quer und diagonal. Dabei lässt sich feststellen, dass mit Klassifikatorkonstruktionen die Handlungsachse eher quer, bei CA-Konstruktionen eher frontal (sagittal) verläuft. Perniss (2007a) beschreibt eine solche Grundtendenz als prototypische Konstellation. Allerdings würde ich gerade bei Klassifikatorkonstruktionen nicht so weit gehen, eine Ausrichtung als festgelegt oder präferiert zu betrachten. Die Diagonale kommt für beide Formen, CA und CC, gleichermaßen in Frage.[17]

In LK_Balance wird die Perspektive auch rhetorisch eingesetzt (Beispiel 6). Die zweihändig dargestellte schwankende Scheibe oder die mit ihr schwankenden Männer werden im Verlauf der Erzählung immer wieder mit einer Linie quer zur Kamera dargestellt, so wie z.B. in 3-11 (Abb. 8-8, Beispiel 2), oder auch einmal mit einer diagonalen Variante (in 5-2). Am Schluss jedoch, bei der Pointe der Geschichte, dass der letzte Mann am einen Ende der Scheibe steht und der Kasten ihm gegenüber genau am anderen Ende der Scheibe, gebärdet LK sowohl das in der Balance befindliche leichte Schwanken der Scheibe (CC: 2h FLknick-scheibe) als auch die Lokalisierung von Mann und Kasten (CC: 2h H-2beine)[18] auf einer sagittalen Achse (Abb. 8-13a und 13b), d.h. die Handlungsachse oder Linie verläuft frontal zur Kamera.

Beispiel 6

CC: 2h FL-scheibe
Perspektive: frontal
8-18 (05:34.360)
Abb. 8-13a

CC: 2h H-2beine
Perspektive: frontal
8-18 (05:35.080)
Abb. 8-13b

[17] Vgl. z.B. die Beschreibung der Sequenz 7-8 in Abschnitt 8.2.2.3 (Abb. 8-30a und 30b): Sowohl die reine CA als auch die darauf folgende CC zeigen die Handlungsachse diagonal und gegenläufig zum Kamerablick.
[18] Offensichtlich wird hier der Kasten anthropomorph dargestellt. Die CC bedeutet hier vor allem „stehen“ und nicht „zwei Beine verhalten sich stehend“.

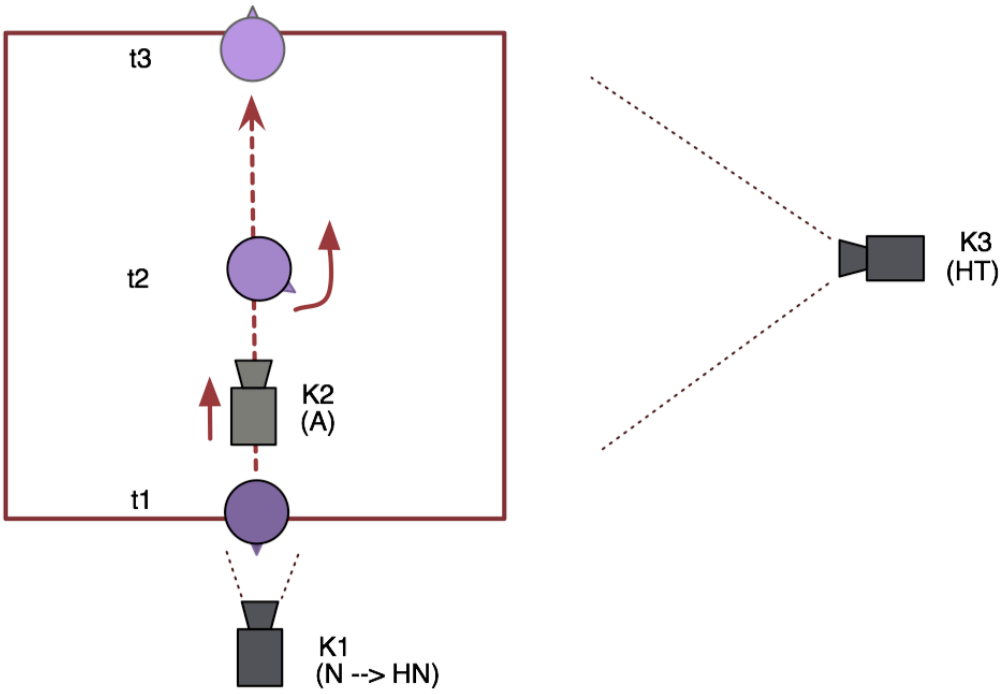
Diese Wahl des Ausdrucks ist in zweierlei Hinsicht bemerkenswert. Zum einen ist durch diese Perspektive der Adressat direkt eingebunden – die Verlängerung der Handlungsachse trifft seinen Blick. Der Erzähler fügt an dieses Schlussbild seine Gedanken zur Moral der Parabel an. Zugleich fordert das Schlussbild in dieser Perspektive den Adressaten auf, sich an die Stelle des Protagonisten zu versetzen – so, wie der Erzähler es kurz darauf selbst tut. Der zweite bemerkenswerte Punkt ist die Inszenierung über die Dauer der Erzählung hinweg. Weil die Scheibe und die stehenden Männer im Verlauf der Erzählung nie in dieser Ansicht gezeigt worden waren, ist diese nun markiert und als besonders hervorgehoben. Die Pointe als solche ist in der unerwarteten, neuen Konfiguration bildlich hervorgehoben. Nicht die Wahl der Perspektive als solche, sondern der Kontrast zu den anderen ähnlichen Bildern erzeugt diese Wirkung.

Die hier aufgezeigte rhetorische Strategie spiegelt in gewisser Weise die Machart der Filmvorlage „Balance“ selbst, nur mit einem anderen (filmischen) Mittel. Im Film spielt der sparsame Einsatz von Totalen diese Rolle. So sind nur anfangs in Einstellung 9 und 18 (von insgesamt 104 Einstellungen) Totalen, die jeweils in leichter Aufsicht alle fünf Männer auf der Scheibe verteilt zeigen. Die nächste Totale kommt dann erst wieder am Schluss in Einstellung 103 mit einer diagonalen Handlungsachse (ebenfalls leichte Aufsicht, d.h. räumliche Darstellung). Das Schlussbild ist das erste und einzige Bild, das den Kasten ganz links, den Mann ganz rechts im Profil (Handlungsachse quer) zeigt, aus größerer Entfernung als die anderen Totalen und ohne Andeutung von Räumlichkeit. Die Scheibe ist nur als Strich zu erkennen. So wie im Film die letzte Einstellung durch Einzigartigkeit heraussticht, so stechen auch in der Erzählung von LK die letzten beiden Einstellungen von Scheibe, Mann und Kasten heraus. LK hat ein filmisches Mittel dafür verwendet, ohne die filmischen Mittel der Vorlage zu kopieren oder reproduzieren.

Beispiel 7: Wechsel von Perspektiven in Einstellungssequenzen

Am Beispiel LK_Balance 8-14, das in Abschnitt 6.3.4 eingehend besprochen und abgebildet ist (Abb. 6-16a bis 16d) möchte ich abschließend auf den Wechsel von seitlichen Perspektiven eingehen. In diesem Beispiel zeigt sich, wie ein und dasselbe Ereignis – der letzte Balanceausgleich des letzten Mannes – in teilweiser Überlappung aus zwei verschiedenen horizontalen Perspektiven dargestellt wird. Die Verbindung der unterschiedlichen Einstellungen wird dadurch hergestellt, dass die Figur in ihrer Bewegung kontinuierlich zu sehen ist. Während die Figur im Bildraum scheinbar einen Bogen beschreibt, ist bei der Rezeption der Szene klar, dass es sich um eine gerade

Bahn handelt und infolgedessen die Kamera ihren Standort gewechselt hat. Die Positionierung der Kameras wird im Szenengrundriss in Abbildung 8-14 veranschaulicht.



Kamerabewegung, zusätzl. Figurenbewegung
Handlungsachse der Figur
t1, t2, t3 Zeitpunkte der Handlung
Kameraposition 1 - feststehend
Kameraposition 2 - folgt Figur
Kameraposition 3 - Überblickseinstellung (zeitl. Überlappung)
nicht dargestellt: zweite Kamera für Nahaufnahme

Abb. 8-14 Szenengrundriss für 8-14, Auszug

Kamera 1 zeigt die Einstellung CC: 2h FL-füße, Kamera 2 die Einstellung CC: 2h G-bein (hierbei begleitet sie die Figur).[19] Kamera 3 zeigt in der Halbtotalen die Einstellung CC: Vknick-2beine um 90° zur Szenerie versetzt. Eine solche Verbindung von Sequenzen stellt einen **Schnitt in die Bewegung** dar; der Raumzusammenhang ist hergestellt, weil eine Figur kontinuierlich im Bild ist. Der Wechsel des Kamerastandpunkts, der mit einem Wechsel der seitlichen Perspektive auf die Szenerie einhergeht, hat vor allem mit der globalen Orientierung im Raum zu tun. Er steht in einem sehr engen Zusammenhang mit einem Aufbau in Sequenzen. Beim Wechsel von seitlichen Perspektiven ist es deshalb besonders wichtig, sich Sequenzen, d.h. zusammenhängende Abfolgen von CA und CC anzusehen. Hier können vertiefende Untersuchungen zu

[19] Vgl. die Besprechung in Beispiel 3 im Abschnitt 7.2.1.1.

Montagestrategien und Formen des Raumaufbaus ansetzen, beispielsweise um die Frage der Organisation der Übernahme von Figurenperspektiven zu klären.

8.2.2 Höhenperspektiven

Maßgeblich für die Höhenperspektive ist der Blickpunkt von der idealen Adressatenposition aus, welcher sich spiegelbildlich vom Blickpunkt der Gebärdenden her konstruieren lässt. Das heißt, die Augenhöhe der Gebärdenden ist das Kriterium dafür, ob eine Figur in Aufsicht, Normalsicht oder Untersicht gezeigt wird. Klassifikatorkonstruktionen können verschiedene Ausführungshöhen aufweisen und bieten damit unterschiedliche Perspektiven. Figuren im neutralen Gebärdenraum unterhalb der Augenhöhe sind also in Aufsicht zu sehen. Und weil – laut Voraussetzung – die Gebärdende auf Augenhöhe mit der Adressatin ist (so wurde die ideale Adressatenposition festgelegt), sind auch CA-Figuren auf Augenhöhe mit der Adressatin, weil die Augen der Figur zugleich die Augen der Gebärdenden sind. Es ist also zu erwarten, dass die große Mehrzahl von Gebärdenbildern mit CA in der Normalsicht erscheinen, der Standardfall von Klassifikatorkonstruktionen hingegen die Aufsicht ist, insbesondere wenn sie Personen zeigen.

Im Folgenden wird die perspektivische Ansicht in Bezug auf die Höhendimension am Beispielmaterial präsentiert. Insbesondere stellt sich die Frage auch nach dem Kamerawinkel (gerade oder geneigt). Vorkommen von Klassifikatorkonstruktionen und CA werden im Folgenden zunächst getrennt betrachtet, weil sich in der Höhenperspektive – anders als bei der Seitenperspektive – erhebliche Unterschiede zeigen.

8.2.2.1 Höhenperspektive bei CC

In der Erzählung LK_Balance werden Personen mit verschiedenen Substitutoren auf unterschiedlichen Höhenebenen artikuliert. G-Hand, 4-Hand, H-Hand, V-Hand und gekrümmte V-Hand sind meist auf Schulterniveau oder dem Niveau der oberen und der unteren Brust realisiert, seltener fast auf Hüfthöhe oder auf Augenhöhe.

Ich möchte zunächst das Augenmerk noch einmal auf Beispiel 4 aus Abschnitt 8.2.1 lenken. Abbildung 8-10 zeigt die Konstellation von vier Männern hinten links gegenüber einem Mann samt unsichtbarem Kasten vorne rechts (LK_Balance 4-1). Dort wurde eine perpektivische Raumillusion konstatiert, weil die weiter hinten befindlichen |Männer| weiter oben im Bildraum auftauchen, und die ausbalancierte Scheibe als geneigt erscheint. Dies könnte das Ergebnis einer Aufsicht von einer recht

stark geneigten Kamera sein.[20] Jedoch sprechen einige Gründe dagegen. Ein Grund ist, dass die Darstellung der Vertikalen im Bild – hier der Männer – keine Anpassung an die Perspektive dahingehend findet, dass die Fingerspitzen in der Dimension der Raumtiefe etwas nach vorne ragen (vgl. die perspektivische Verzerrung in Abb. 8-2 in Abschnitt 8.1). Solche in den Raum hinein- oder herausragenden perspektivischen Darstellungen von Klassifikatorkonstruktionen sind nicht üblich, es sei denn, sie sollen tatsächlich schief stehende Wände etc. andeuten. Mit anderen Worten, die konstruierbare Kamera bewahrt in Bezug auf die geografischen Achsen eine gerade Sicht. Von dieser Beobachtung ausgehend, stellt sich die Höhenperspektive am Beispiel der Erzählung LK_Balance wie folgt dar:

Die drei Standbilder in Abbildung 8-15a bis 15c zeigen drei Beispiele für unterschiedliche Ausführungshöhen für die CC V-2beine.

CC: V-2beine
CC: FL-scheibe

5-7 (03:44.600)

Abb. 8-15a

CC: V-2beine

parCA |Kastensitzer|
8-2 (04:45.560)

Abb. 8-15b

CC: Vbog-2beine

parCA |Kastensitzer|
8-12/1 (05:11.160)

Abb. 8-15c

Abbildung 8-15a zeigt einen Ausschnitt aus **5-7**, in dem der erste Mann im Streit ausrutscht, sich aber noch mit den Händen an der Scheibe festhalten kann. Abbildung 8-15b zeigt den Kastensitzer in **8-2**, der sich vom Kasten erhoben hat und ein paar Schritte zur Seite geht (für den Adressaten nach links).[21] In Abbildung 8-15c schließlich steht der Kastensitzer tatsächlich von seinem Kasten auf und geht ein paar Schritte nach vorne (**8-12/1**), wo ein anderer Mann mit den Händen an der Scheibe hängt. Bei allen drei Einstellungen ist die Scheibe entweder sichtbar (Abb. 8-15a) oder durch die Position der |Männer| lokalisierbar. Das bedeutet, dass auch die Scheibe in unterschied-

[20] Eine stark geneigte Kamera deshalb, weil eine nur schwach geneigte Kamera auf die Entfernung einer Totalen praktisch keinen Unterschied zur geraden Kamera macht.
[21] Diese Handlung wird allerdings wieder annulliert durch den Erzähler, der 8-2 abbricht und mit 8-3 den Erzählstrang noch einmal neu anfängt. Dies kontextualisiert er vor allem durch den Stil, zögerliches Gebärden und Anzeichen von Nachdenken.

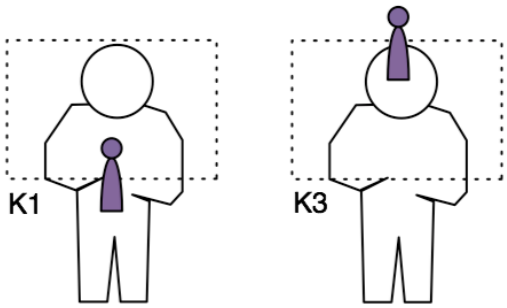
lichen Höhen präsentiert ist.[22] In der Gegenüberstellung der drei Bilder wird deutlich, dass die Kameraposition jeweils auf einem anderen Höhenniveau gegenüber der Scheibe und den auf ihr befindlichen Männern zu konstruieren ist. Die sich auf der vertikalen Achse unterschiedlich positionierende Kamera erzeugt somit Bilder mit unterschiedlichen Perspektiven, hier zwei mit stärkeren Aufsichten und eine auf Augenhöhe. Es ist wichtig zu sehen, dass die Kamera sich von Bild zu Bild repositioniert hat und nicht von einer fixiert gedachten Position aus verschiedene Männer auf unterschiedlicher Höhe in bergigem Gelände zeigt. Die Scheibe ist flach – und nur aus diesem Wissen heraus kann hier festgestellt werden, dass die unterschiedliche perspektivische Darstellung tatsächlich eine freie Wahl ist, d.h. eine prinzipiell frei aufstellbare konstruierte Kamera angenommen werden kann. Nicht nur in der seitlichen Perspektive, sondern auch in der Höhenperspektive gibt es die Möglichkeit der Gestaltung. Deshalb kann die Wahl der Höhenperspektive im Verlauf der Erzählung als erzählerisches Mittel eingesetzt werden.

Dies soll kurz an einem Beispiel erläutert werden. So gibt es eine Sequenz in LK_Balance **(5-9 und 5-10)**, in der die Geschichte eine Wende nimmt, weil erstmals ein Mann den Kasten nicht mehr hergibt, sondern auf ihm sitzen bleibt. Das Rutschen des Mannes samt Kasten zeigt der Erzähler insgesamt in einer vierfachen, jeweils modifizierten Darstellung. Nicht nur durch die Häufung (ein Ereignis wird viermal vorgeführt), sondern auch durch die Gestaltung im Bildraum erhält dieses Ereignis ein großes Gewicht. Die konstruierbare Kamera zeigt das Ereignis bei jeder Wiederholung in einer weniger starken Aufsicht, bis zuletzt der |Kastensitzer| visualisiert durch eine CC: Vbog-sitzender auf dem durch CC: Vbog-kasten dargestellten |Kasten| fast auf Augenhöhe erscheint. Die Funktion dieser schrittweisen Änderung der Höhenperspektive ist im Wortsinne eine Steigerung. Die Information, dass einer der Männer mitsamt dem Kasten auf der Scheibe herumschlittert, ist überraschungsvoll und dramatisch; es findet eine komplette Kehrtwende in der Geschichte statt. Um das herauszustellen und begreifbar zu machen, ist diese stufenweise Anhebung der Darstellungsebene, dieses Vor-Augen-Führen, sicherlich geeignet. Filmisch gesprochen, würde die Kamera den Beobachter aus seinem erhöhten – und damit unbeteiligteren Standpunkt – entlassen und ihn zwingen, den Ereignissen auf Augenhöhe zu begegnen, ihnen ins Auge zu sehen. Ein Umschlagpunkt ist hier erreicht: Von nun an ist ein Mann für den Rest der Erzählung identifizierbar; es ist immer derselbe, der auf dem Kasten sitzt bis fast zum Schluss. An diesem Beispiel wird deutlich, dass die Höhenperspektive

[22] In Abschnitt 6.3.3 finden sich Abbildungen der Scheibe in unterschiedlichen Höhen.

als ein Verfahren der Spannungssteigerung und Gewichtung innerhalb der Erzählung eingesetzt werden kann.

Die Höhenperspektive findet ihren Ausdruck über die Kadrierung. In den bisher angeführten Beispielen in den Abbildungen 8-15a bis 15c ebenso wie in Abbildung 8-10 kann von einer geraden Kamera ausgegangen werden. Was von einer vergleichsweise weit oben aufgestellten Kamera aufgenommen wird, rückt im Bildraum weit nach unten und ist in großer Aufsicht präsentiert. Was von einer Kamera auf Augenhöhe aufgenommen wird, rückt auch im Bildraum auf Augenhöhe. In Abschnitt 8.1 wurde der Zusammenhang zwischen Kameraausrichtung (geneigt oder gerade), Kamerahöhe und Position im Bildraum (Kadrage) anhand eines Beispiels erläutert.[23] Abbildung **8-16** unten zeigt dem Prinzip nach das gebärdensprachliche Pendant. Eine Kadrierung in der Höhendimension, die durch die gerade ausgerichteten Kamerapositionierungen zustande kommt, führt hier nicht dazu, dass die Figuren angeschnitten werden – da es keinen Rahmen gibt und das Bild innerhalb des Bildraums unterschiedlich ausgedehnt sein kann. Die Figuren in Abbildung 8-16 sind nicht als Handform dargestellt, sondern für den Vergleich mit Abbildung 8-3 als filmbildliche Figuren.



Projektion und Kadrierung
K1 gerade, erhöhter Standpunkt
K3 gerade, niedriger Standpunkt

Abb. 8-16 Zusammenhang zwischen Kamerastandpunkt und Kadrierung

Ebenfalls für den Vergleich mit der filmischen Situation ist ein gestrichelter Rahmen gesetzt, der identisch ist mit dem Rahmen in Abbildung 8-3. Die Figur des Gebärdenden gibt eine Orientierung über den Bildraum des Gebärdenbilds. Dass mit dem V-2beine-Substitutor nur ein Teil einer Figur sichtbar ist, bedeutet nicht, dass sie *angeschnitten* sind wie Figuren im Film durch den Rahmen. Denn dieser Substitutor zeigt, gleich in welcher Höhenperspektive oder wo im Bildraum er platziert ist, immer nur die zwei Beine.

[23] Vgl. die Abbildung 8-1 für die Kamerapositionen sowie Abbildung 8-3 für die Positionen im Bildraum.

Substitutoren für Personen sind in LK_Balance relativ selten auf Augenhöhe zu finden (Abb. 8-15a zeigt ein solches Vorkommen). In BE_Brücke hingegen gibt es in den Vorkommen von Vknick-2beine anteilsmäßig viele Fälle einer Personendarstellung auf Augenhöhe: Eine Person, die einen Abhang hinuntergeht, startet auf Augenhöhe, eine andere Person, die über eine bogenförmige Brücke geht, bleibt auf Augenhöhe situiert, als eine Nahaufnahme (CA) derselben Person zeigt, wie diese von der Brücke nach unten schaut. Hier gibt es jedoch anders als in LK_Balance in der Geografie des Geländes einen Grund, warum Personen in unterschiedlichen Höhenpositionen zu sehen sind. Hier ist also keine Kamerabewegung oder -repositionierung zu konstruieren.

Die Wahl der Höhenperspektive kann verschiedene Funktionen erfüllen. Dies wird am folgenden Beispiel aus der **Bedeutungserklärung BE_Uhr** erörtert.

Zu Beginn der Bedeutungserklärung zeigt die Informantin zunächst mit dem Zeigefinger (Index) auf ihre reale Armbanduhr – ein Beispielexemplar dessen, was sie erklären soll, ist hier gleich zur Hand. Dies ist eine Uhr, gebärdet sie; doch ostentatives Zeigen reicht offenbar nicht aus für eine Bedeutungserklärung. Die nächste Äußerung, Äußerung (2), enthält zwei Gebärdenbilder (Abb. 8-17a und 17b) und expliziert den Begriff Uhr in Form einer Veranschaulichung.

BE_Uhr

CC: 5bog(eng)-uhr

02 (00:02.920)

(ohne Abbildung)

MIT

CC: G-zeiger
CC: FL-drehgelenk
02 (00:03.520-00:04.800)

Inhalt: Dieser Gegenstand [am Handgelenk] mit [sich rhythmisch bewegendem] Zeiger

Abb. 8-17a **Abb. 8-17b**

Äußerung 2 besteht aus zwei syntaktischen Einheiten – eine CC, mit der die Armbanduhr als Gegenstand wiederaufgegriffen und abgebildet wird und die als Nomination dient, sodann als Prädikation eine Explikation in Form eines weiteren Gebärdenbilds, angeschlossen mit dem Lexem MIT.

Das erste Gebärdenbild präsentiert eine |Armbanduhr| in der Aufsicht (Abb. 8-17a). Die Wahl der Handform 5bog(eng) ist sehr allgemein und unspezifisch und setzt gewissermaßen den bei vielen Menschen gewohnheitsmäßig am linken Unterarm befestigten Gegenstand ins Bild. Es handelt sich um eine Nah- bis Großaufnahme (zu beurteilen gegen die Nahe von Hand und Unterarm). Angeschlossen durch das Lexem MIT wird dann eine Uhr präsentiert, deren Erscheinungsgröße im Gegensatz zur Armbanduhr sehr groß ist: eine Zeigerbewegung im Sekundentakt wird sichtbar.

Hier sind nun zwei Deutungsmöglichkeiten gegeben. Die erste geht von einer Referentenkontinuität aus, d.h. dieselbe Uhr, die wir in der Nahen in der Aufsicht gesehen haben, wird nun in einer Detail-, ja Makroaufnahme gezeigt. Dazu hat die Kamera die Perspektive geändert: Das Bild ist zentral vor dem Gesichtsfeld der Gebärdenden projiziert, es ist ein gerader Blick darauf, und aus dem vorangegangenen Kontext ist bekannt, dass die Uhr am Handgelenk nach oben zeigt. Doch liegt nicht ein klassischer Top-Shot vor, sondern das Gegenteil, eine Aufnahme direkt von unten (also ein Bottom Shot).[24]

Eine solche Interpretation der Referentenkontinuierung ist möglich unter anderem deshalb, weil es keine materialen Eigenschaften (wie z.B. Farbe, Machart, Stil) oder erkennbare Hintergründe gibt, die diese bestärken oder korrigieren könnten.

Die zweite, naheliegendere Interpretation ist, dass es sich hier nicht um dieselbe Uhr aus einer anderen Perspektive und in einer anderen Einstellungsgröße handelt, sondern um eine andere Uhr, eine gewissermaßen abstrakte Uhr, deren Größe man nicht wissen kann. Denn es geht hier um den *Begriff* Uhr, genauer Zeiger, der hier anschaulich gemacht wird. Hier wird hier der Begriff Uhr vorgeführt als ein getaktetes Zählen. Da diese Uhr nicht in einem bekannten oder erkennbaren Architekturraum lokalisiert ist, kann die Perspektive nur an ihren intrinsischen Merkmalen bestimmt werden, und das ist eine auf Augenhöhe und in gerader Ausrichtung (Normalsicht), denn die |Uhr| ist zentral im Bildraum vor Augen der Gebärdenden präsentiert. Und weil es auch kein bestimmter Typ von Uhr ist wie eine Armbanduhr oder eine Wanduhr, hat sie auch keine Einstellungsgröße – denn es gibt keine (intendierte) diegetische Größe, mit welcher die Darstellungsgröße abgeglichen werden könnte. Vielmehr ist hier die Erscheinungsgröße im Sinne der Ausdehnung des Bildes bzw. des Motivs wichtig. Die Größe des Bildes bzw. Motivs ist eine absolute Größe, in der nur die Bildeigenschaften selbst eine Rolle spielen. Dass die Veranschaulichung der Uhr an dieser Stelle so viel

[24] Da der Zeiger für die Adressatin wiederum falsch herum geht, kann es in der filmanalogen Beschreibung nur als Bottom Shot aufgefasst werden.

Platz im Bildraum einnimmt, spricht sinnbildlich für ihren Charakter als Darstellung eines Konzepts.

In der DGS gibt es das Motiv des tickenden Zeigers auch in einer kleineren Variante, in welcher die G-Hand den Zeiger nur bis zur Handwurzel darstellt und die Zeigerbewegung in einem kleineren Radius macht. Es ist also klar, dass die in der raumgreifenden, betonten Darstellung liegende Zeigeabsicht darin besteht, damit das zeitzählende Ticken der Zeiger als die wesentliche Eigenschaft einer Uhr herauszustellen.

Im Anschluss an Äußerung 2 verweist die Informantin auf den Bahnhof, an dem auch Uhren zu finden sind. In Abschnitt 5.2 wurde die Folgeszene beschrieben: Nach einem inszenierten Dialog blickt eine Figur nach oben; dieser Nahaufnahme (CA) schließt sich eine CC: c-uhr an, die aufgrund der Situierung in einer Bahnhofsszene zumindest annäherungsweise eingeschätzt und in eine realistische Diegese integriert werden kann. Ein Architekturraum ist erkennbar. Diese Uhr befindet sich in Untersicht rechts oben im Bild. Das zeigt sich daran, dass die CC oberhalb der Augenlinie der Gebärdenden realisiert wird (vgl. die Abbildung 5-5, Bild 2 und 3), ist aber auch zu erwarten aufgrund der Blickrichtung der unmittelbar davor gezeigten Nahaufnahme einer nach oben blickenden Figur (CA).

Hier wird nun das kleinere Zeigermotiv verwendet, diesmal aber perspektivisch und örtlich genau angepasst im Ziffernblatt der |Bahnhofsuhr|. Dort in der Filmwelt situiert, hat der Uhrzeiger die Funktion, die abstraktiv-konzeptuelle Bedeutung *Uhr* zu konkretisieren und instantiieren. Wie um das nochmals zu bestärken, stellt die Gebärdende dann den szenisch-situativ gezeigten Zusammenhang noch mal explizit fest zum Abschluss der Äußerung 5: „Das (zeigt auf die Gebärdenform Bahnhofsuhr) ist eine Uhr.“

8.2.2.2 Höhenperspektive bei CA

Bei den Überlegungen zur Übertragung der Höhenperspektive wurde deutlich, dass Constructed Action grosso modo in Normalsicht, d.h. auf Augenhöhe dargestellt ist, bedingt durch die enge, nur analytisch auflösbare Verbindung von Bildobjekt (Figur) und dem Körper des Gebärdenden, der den Bildraum konstituiert. Doch ähnlich wie eine CA-Figur aus der durch die sagittale Körperachse konstituierten Bildmitte nach rechts oder links bzw. auch vorne oder hinten heraustreten kann, weil der Oberkörper beweglich ist,[25] gibt es auch im Bereich der Höhenperspektive Möglichkeiten der Varianz. Als Beurteilungskriterium kann hier eine Höhendifferenz zwischen der Normal- oder Ausgangsposition der Augen des Gebärdenden im Gespräch und ihrer jeweiligen konkreten Position im einzelnen Gebärdenbild gelten. So wäre ein markiertes Ducken des Kopfes bei einer CA ein Anzeichen dafür, dass die konstruierbare Kamera etwas höher als auf Augenhöhe dieser Figur anzusetzen ist und im Bild mithin eine wenn auch geringe Aufsicht realisiert ist. Diese Möglichkeiten der Perspektivenvarianz, die sich aus einer konstruierbaren geraden Kamera ergeben und zu einer unterschiedlichen Position im Bildraum führen, sind allerdings geringer als bei den Substitutoren.

Im Folgenden werden zunächst Beispiele in Normalsicht (Augenhöhe) und mit gerader Kamera behandelt. Hierzu zählt auch die gerade Kamera direkt von oben oder unten (Top/Bottom-Shot). Im Anschluss daran geht es um die Möglichkeiten von Untersicht bzw. Aufsicht sowie generell von Kameraneigung.

In den ersten beiden Beispielen wird deutlich, wie ein Wechsel der gezeigten CA-Figur gleichzeitig einen Wechsel der zu konstruierenden Höhenposition der Kamera impliziert.

Beispiel 1 stammt aus der Erzählung **Schule_SuP**. Die Erzählerin inszeniert hier einen Dialog zwischen Lehrer und SchülerInnen vor allem als Höhenunterschied zwischen Stehendem (Lehrer) und Sitzenden (SchülerInnen), welcher aber durchaus auch die hierarchische und emotionale Distanz zwischen hörendem, nicht gebärdenden Lehrer und gehörlosen SchülerInnen spiegelt. In dieser Szene fragen die MitschülerInnen (= MS), was eine vom Lehrer benutzte Wendung, nämlich „den Faden verlieren“, bedeutet, aber mit der lautsprachlich gegebenen Erklärung des Lehrers können sie nichts anfangen. Die Blickrichtung der einen Dialogpartnerin (MS) in Abbildung 8-18a leicht nach oben zeigt an, wo – von ihrer Warte aus – das Gesicht ihres Adressaten, in diesem Falle des Lehrers positioniert ist. Die Blickrichtung des anderen Dialogpartners, des Lehrers, ist in Abbildung 8-18b entsprechend entgegengesetzt leicht nach unten

[25] Vgl. etwa Beispiel 5 in Abschnitt 8.2.1, Abbildung 8-11: die Bewegung der Männer von vorne rechts nach links hinten wird auch vom Oberkörper mitgemacht, der hier einen der Männer in der Nahe zeigt.

gerichtet. Durch die Blickrichtung wird angedeutet, wo sich der jeweilige Gesprächspartner im Off befindet, und zwar in der Relation zur gezeigten Person, die somit als deiktisches Zentrum fungiert. Im vorliegenden Beispiel wird die durch die Blickrichtung projizierte Erwartung von Bild 1 (Abb. 8-18a) im Folgebild (Abb. 8-18b) bestätigt: beide Dialogpartner sind jeweils in Normalsicht auf Augenhöhe gezeigt, aber weil sie ihren Blick entweder gehoben oder gesenkt haben, ist die aus den Bildinformationen konstruierbare Kamera in höherem oder weniger hohem Abstand zum Boden aufgestellt.

CD: |MS| gegenüber L (03:30.14)

Abb. 8-18a

CD: |L| gegenüber MS (03:32.10)

Abb. 8-18b

Ganz ähnlich funktioniert das **Beispiel 2** aus der Bedeutungserklärung **BE_Meister**. Hier jedoch ist die durch die Blickrichtung angezeigte unterschiedliche Höhenpositionierung nicht aus einer bestimmten Kommunikationssituation ableitbar, sondern sie hat einen symbolischen Wert: Es handelt sich um einen metaphorisch erhöhten Standpunkt des Meisters gegenüber dem Lehrling, wie aus Abschnitten 6 und 7 in BE_Meister hervorgeht. Der Lehrling fragt den Meister, *wie* etwas funktioniert, und richtet Blick und Anfrage an eine höher positionierte Person (Abb. 8-19a). Die Antwort wird nicht direkt im Anschluss gezeigt; zunächst erklärt die Informantin, dass der Meister im Betrieb Bescheid weiß und kompetent ist; dann inszeniert sie die Antwort in Form eines CD, wobei der Anschluss in der rhetorisch wiederholten Frage durch den Meister besteht: WIE BESCHEID-1 „Du fragst mich, wie das funktioniert?“ (Abb. 8-19b: WIE) – danach folgt ein ICH ERKLÄR-2 („ich erklär dir das“); dabei wechselt der |Meister| die Körperhaltung und wendet sich dem |Lehrling| zu, so wie das auch in Abbildung 8-19c gegen Ende der Erklärung zu sehen ist. Abgebildet ist das Lexem DAZU. An beiden Bildern ist deutlich zu sehen, dass der |Meister| von einer erhöhten Position spricht, da sein auf den |Lehrling| gerichteter Blick nach unten gerichtet ist.

Beispiel 2

BE_Meister

WIE
CD |Lehrling| zum Meister

6 (0:23.790)

Abb. 8-19a

WIE
CD |Meister| zu Lehrling

7 (0:28.080)

Abb. 8-19b

DAZU
CD |Meister| zu Lehrling
(Ende der Erklärung)
7 (0:37.580)

Abb. 8-19c

Die Bilder wirken, als stünde der |Meister| auf einem Podest (von dem wir wissen, dass es ein metaphorisches ist und dass es die Ranghöhe und soziale Stellung im Unterschied zu der des Lehrlings symbolisiert), so dass der Meister leicht nach unten schaut, um den |Lehrling| anzublicken, der |Lehrling| hingegen leicht nach oben, um sich an den |Meister| zu wenden. Die konstruierbare Kamera nimmt beide Personen jeweils auf deren Augenhöhe auf. Von Dialogpartner zu Dialogpartner besteht eine Differenz in der angenommenen Kamerahöhe. Der Zuschauer, d.h. der Adressat in der Gesprächssituation Bedeutungserklärung, ist auf derselben Höhe wie der Meister, wenn der Meister etwas erklärt, und er ist auf derselben Höhe wie der Lehrling, wenn der Lehrling eine Frage stellt oder etwas verstanden hat.

Diese in den Beispielen 1 und 2 geschilderte Form, in Dialogen mit der Kamera auf die Augenhöhe der jeweils gezeigten Person zu gehen, ist auch im Film gebräuchlich. Im Western „The War Wagon“ (1967) gibt es beispielsweise eine Dialogszene, in welcher einer der Gesprächspartner auf einer hohen Kiste steht und zu einem weit unter ihm Stehenden spricht, während dieser einen Wagen belädt.[26] Anders als in den beiden gebärdensprachlichen Beispielen, die immer nur jeweils eine Person in der Nahaufnahme präsentieren, zeigen hier in diesem Filmbeispiel zwei Halbnahe, die aufgrund des Breitwandformats auch den Umgebungsraum sichtbar machen, zu Beginn der Szene, dass der Kopf des einen sich ungefähr auf der Kniehöhe des anderen befindet. Im ersten Bild sieht man von dem auf dem Kasten Stehenden nur Füße und Beine bis oberhalb der Knie, im zweiten Bild dann den Ausschnitt von der Hüfte bis zum Kopf. Wenn in den darauf folgenden Bildwechseln dann jeweils ein Kopf auf Augenhöhe in

[26] Diese Szene kommt in Filmminute/-sekunde 05:33 bis 06:04 vor.

der Großaufnahme gezeigt wird, ist für die Zuschauerin klar, dass die Kamera ihre Position jeweils verändert hat. Den Abschluss der Sequenz bildet wieder eine Halbnahe, die beide Gesprächspartner im Bild zeigt.

Im gebärdensprachlichen Diskurs hingegen können in Passagen von Constructed Dialogue solche Hinweise aus sichtbaren Hintergrund- und Szenerieelementen nicht gegeben werden, außer durch Zwischenschaltung von Klassifikatorkonstruktionen mit Überblickseinstellungen (beispielsweise als Doppelprojektion). Allerdings können wie in den eben vorgestellten Beispielen 1 und 2 Kontext- und Weltwissen fruchtbar gemacht werden; so ist aus der Schule bekannt, dass die Lehrperson oft steht, wohingegen die SchülerInnen auf Stühlen an Tischen sitzen.

Im Film ist es beim Dialogschnitt allerdings oft auch so, dass die Kamera sich an die Position des Gesprächspartners setzt, der nicht sichtbar ist, oder sich dieser Position annähert. Ist also die niedriger stehende Person zu sehen, wird sie in einer Aufsicht mit der Kamera ungefähr auf der (Augen-)Höhe der höher positionierten Person gezeigt, und wenn umgekehrt diese höher positionierte Person zu sehen ist, wird sie aus dem (gegebenenfalls angenäherten) Blickwinkel der niedriger positionierten in einer Untersicht gezeigt. Ein Beispiel dafür ist ebenfalls in „The War Wagon“ zu finden, als der Mann, der den Wagen belädt, mit der oben auf dem Kutschbock sitzenden Frau spricht.[27] Dies sind (angenäherte) Verfahren der Point-of-View-Montage.

Beispiel 3 Top-Shot

Ein Sonderfall der Normalsicht im Sinne einer gerade auf das Objekt gerichteten Kamera ist der Top-Shot (und sein Gegenpart, die Aufnahme direkt von unten). Bei solchen Aufnahmen im Film ist es häufig der Kontext oder die mitsichtbare Umgebung, die Aufschluss über Lage und Positionierung von Objekt und Kamera bietet. Auch in DGS gibt es die Möglichkeit von Top-Shots bei CA. In der Erzählung „Rotkäppchen“, welche „als Taubengeschichte eine spezielle Version von Rotkäppchen“ darstellt,[28] zeigt der Erzähler das schlafende Rotkäppchen im Bett, kurz bevor der Wecker vibriert und Rotkäppchen aufwacht. Dies geschieht in einer mit dem Lexem BETT parallelisierten CA, wobei das Lexem je nachdem *schlafen* oder auch *Bett*, *Bettdecke* bedeutet (Abb. **8-20**). Der gezeigte Gesichtsausdruck ist der des schlafenden |Rotkäppchens|.

[27] Diese Szene kommt in Filmminute/-sekunde 05:13 bis 05:26 vor und wird ebenfalls durch zwei Überblickseinstellungen gerahmt, diesmal in Halbtotalen.
[28] So die Kurzbeschreibung auf YouTube zu „Rotkäppchen“.

Es ist klar, dass Rotkäppchen nicht im Bett zugedeckt aufrecht steht, sondern dass sie liegt. Folglich ist die konstruierte Kameraposition in dieser CA ein Top-Shot, |Rotkäppchen| wird direkt von oben gezeigt. Hinweise darauf gibt zum einen der erzählerische Kontext: Rotkäppchen hat sich am ABEND schlafen gelegt. Am nächsten MORGEN BLINKT der Wecker und |Rotkäppchen|, figuriert in einer CA, wacht erfreut auf, darf es doch seine gebärdensprachkompetente Großmutter besuchen.[29] Zum anderen gibt es in der in Abbildung 8-20 abgebildeten CA gestische Elemente: der Erzähler legt seinen Kopf leicht schräg nach hinten, deutet damit die Bewegung hin auf ein Bett an. Man kann diese Bewegung interpretieren als eine Andeutung der realen Lage der CA-Figur, die der Gebärdende einnehmen würde, wenn er die angedeutete Bewegung zu Ende führte.

BETT
parCA |Rotkäppchen|
(0:39)

Abb. 8-20

In einem filmbegrifflichen Sinne kann man diese Bewegung verstehen als einen Hinweis darauf, dass die Kamera direkt von oben und nicht wie üblicherweise vorausgesetzt von vorne auf die Figur, hier |Rotkäppchen|, gerichtet war und deshalb das gezeigte Bild auf einen Top-Shot schließen lässt, auch wenn es keine zusätzlichen bildlichen Hinweise gibt. Eine ähnliche Form von Bewegungsandeutung ist – in diesem Falle zur Seite – lexikalisiert im Lexem SCHLAFEN, wenn der Kopf die Andeutung macht, sich aufs Ohr und das Ohr auf die zum Ohr gebrachten Flachhände zu legen. Dieses Lexem kann auch gut zu einer CA umfunktioniert werden (so geschehen in „Rotkäppchen“ in Sekunde 0:37).

[29] Die Lexeme MORGEN, ABEND, WECKER-BLINKT werden in der Erzählung verwendet, darauf deutet die Glossenschreibform hin.

Beispiel 4 Top-Shot-Variante

In LK_Balance gibt es eine Variante eines Top-Shots. Hier gibt nur der vorangehende und nachfolgende Kotext darüber Auskunft. In der betreffenden Situation in **8-10** zeigt der Erzähler in einer Sequenz, die aus CC und CA im Wechsel besteht, dass einer der Männer stolpert und von der Scheibe fällt. In der eröffnenden CC in **8-9** zeigt der Erzähler den Vorfall im Ergebnis mit der Substitutorkonstruktion CC: V-2beine und CC: FL-scheibe: Ein Mann fällt herab. In der darauf folgenden Sequenz führt er wie in einer kurzen Rückblende vor, wie genau dieses Ereignis aussah: dieser Mann ist gestolpert (mit CC parallelisierte CA, halbtotal/nah), er rudert im Versuch die Balance zu halten mit den Armen (reine CA, nah), aber es nützt nichts, er fällt in hohem Bogen herab (CC, Halbtotale). Die Abbildung **8-21** zeigt einen Moment aus der recht lang ausgespielten reinen CA (1280 ms):

rCA: |Mann| hinterrücks fallend
8-10 (05:03.830)

Abb. 8-21

Oberkörper und Kopf gehen nach hinten und deuten die Richtung des Fallens an. Mit dem Wissen, dass hier einer ‚in hohem Bogen' herunterfliegt, zeigt sich hier ein Bild, in dem die Kamera konstruierbar wird als eine, die diesem Fall in einer bogenförmigen Fahrt mit dem Protagonisten immer im Zentrum gefolgt ist. Das heißt aber auch, dass in einem Moment so etwas wie ein Top-Shot realisiert wird. Die abschließende CC, die nochmals den Mann im Fall zeigt, bestätigt diese Konstruktion.

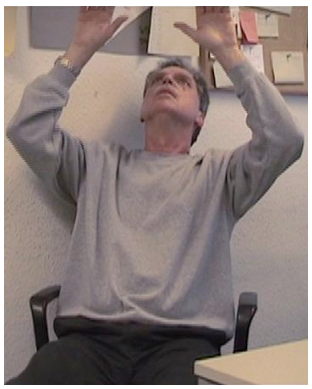
Ähnlich wie in Beispiel 3 (Rotkäppchen) gibt hier hier eine Andeutung einer Körperbewegung einen Hinweis auf die intendierte topografische Lage des fallenden Mannes. Um also Schlafende, Liegende, Fallende, Sitzende etc. zu zeigen, kann in einer CA offensichtlich die gemeinte Richtung in einer Bewegung angedeutet werden; dies genügt dem Adressaten für die entsprechende Diegese. Für die Konstruktion der Kamera deutet das auf die entsprechenden Bewegungsmöglichkeiten in Bezug auf Standort und Drehung um ihre eigenen Achsen hin. Die seitliche Bewegung des Kopfes beim Lexem SCHLAFEN ist, wenn man das Lexem auf seine inhärente Bildlichkeit und

die in ihm noch enthaltene ursprüngliche CA hin ansieht, in diesem Sinne nichts anderes als eine ‚gekippte' Kamera – aber eine, deren Kippfaktor nicht als ein Verkehrte-Welt-Symptom erfahrbar wird, sondern eher so leicht integrierbar wirkt wie ein schief geratener Horizont auf einem Foto.

Beispiele einer geraden Kamera auf Augenhöhe wie beim Dialogwechsel mittels Constructed Dialogue scheinen der Normalfall von CA bzw. CD zu sein, von dem auch der Top-Shot nicht abweicht. Er ist dann der Normalfall, wenn die Figur, die qua CA vorgeführt wird, nicht mehr aufrecht steht oder sitzt, sondern liegt oder im Fall ihre Lage mit Blick auf die geografischen Achsen verändert hat.

Es gibt aber durchaus Realisierungen von CA, die von ihrer perspektivischen Erscheinung her eine **Untersicht** präsentieren, und zwar mit einer geneigten Kamera, so dass der Oberkörper gewissermaßen schräg in die Bildtiefe hineinragt.

In **AS_Balance** gibt es in Abschnitt 33 ein Beispiel einer reinen CA, welches den Begriff der Untersicht par excellence exemplifiziert (Abb. **8-22a**). In dieser Sequenz stolpert einer der Männer und rutscht mit den Beinen voraus die abwärtsgeneigte Scheibe entlang.[30] Vor dem Absturz kann er sich gerade noch bewahren, indem er sich mit beiden Händen am Rand der Scheibe festhält und mit dem ganzen Körper herabhängt (Abb. 8-22a). Abbildung **8-22b** zeigt im Vergleich dazu eine direkt im Anschluss gebärdete parallelisierte CA, in welcher wieder eine Normalsicht auf den Protagonisten hergestellt ist.



rCA |Mann| hängend
33 (04:52.200)

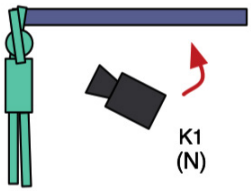
Abb. 8-22a

CC: V-2beine
parCA |Mann| hängend
33 (04:54.000)

Abb. 8-22b

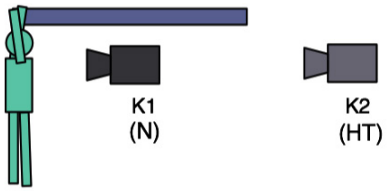
[30] Dieses Rutschen ist dargestellt mit einer V-Hand (CC: V-2beine), die auf der anderen, die Scheibe repräsentierenden Flachhand (CC: FL-scheibe) nach hinten in Richtung des Gebärdenden rutscht. Gleichzeitig ist eine CA des Rutschenden realisiert, die nahtlos in die reine CA des Sich-an-der-Scheibe-noch-Festhaltens übergeht. Diese CA stellt einen Fall von Aufsicht dar.

Während der reinen CA sind Oberkörper und Kopf in einer geraden Streckung nach hinten verlagert, Blick und Kinn gehen nach oben, die Haltung der Hände lässt auf eine Scheibe schließen, die parallel zum Blick des |Mannes| schräg nach oben verläuft. Diese Beschreibung trifft auch auf ein Bild zu, das einen an einer Scheibe der Schwerkraft gemäß nach unten hängenden Mann schräg von unten zeigt. Die konstruierte Aufnahmesituation wird in Abbildung **8-23a** und **8-23b** in seitlicher Ansicht gezeigt. Der rote Pfeil deutet die Kamerabewegung von Bild 1 (Abb. 8-22a) zu Bild 2 (Abb. 8-22b) an.



Kamera geneigt, Untersicht

Abb. 8-23a

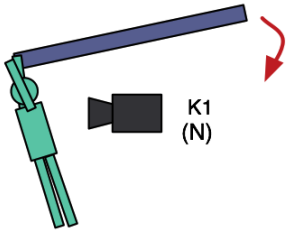


Kamera gerade (Nahe und Halbtotale), Normalsicht

Abb. 8-23b

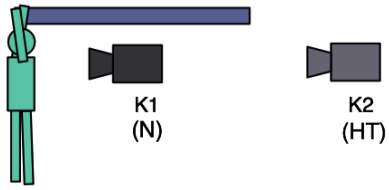
Wenn man sich jedoch den Kontext der Erzählung noch einmal genauer ansieht, scheint eine andere Konstruktion der Kamerapositionierung stimmiger. Bild 1 oben sieht zwar aus wie mit einer geneigten Kamera in Untersicht aufgenommen, aber die geografischen Verhältnisse sind anders. Der Mann wurde in einer Halbtotalen gezeigt, wie er die schräge Scheibe mit den Füßen voran hinabrutscht und die Kante noch zu fassen kriegt. Das heißt in dem Moment, in dem er als Hängender gezeigt wird, ist die Scheibe immer noch in Schräglage, und erst als sich auf der Scheibe wieder andere Männer gewichtsausgleichend bewegen (und dass sie dies tun, gehört zum Rezipientenwissen zu diesem Zeitpunkt der Geschichte), kommt die Scheibe wieder in die horizontale Normallage. Genau diese Bewegung wird indirekt gezeigt durch die Verlagerung des Oberkörpers zurück in eine aufrechte bzw. senkrechte Haltung. Dies zu zeigen ist das Hauptmovens dafür, den Hängenden überhaupt in Untersicht zu präsentieren. In Bezug auf die geografischen Achsen war der Körper – verursacht durch den Schwung – tatsächlich schräg.[31] Die Kamerapositionen sollten also wie in Abbildung **8-24a** und **8-24b** rekonstruiert werden. Der rote Pfeil zeigt diesmal die Bewegung der Scheibe an, die zwischen Bild 1 und Bild 2 stattfindet.

[31] Dass die Scheibenwelt sich in einer übergeordneten Welt mit Schwerkraftwirkungen nach unten befindet, ist schon allein an der Möglichkeit des Herunterfallens erkennbar.



Kamera gerade, Untersicht

Abb. 8-24a



Kamera gerade, Normalsicht

Abb. 8-24b

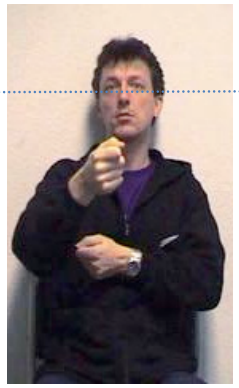
Beide Interpretationen, d.h. sowohl die geneigte als auch die gerade Kamera bei der Untersicht in der CA des Hängenden in Abbildung 8-22a sind von der Darstellung her möglich, aber die zweite ist plausibler. Denn sie reichert das Folgebild mit der Doppelprojektion um eine weitere Information an: die Scheibe ist wieder im Gleichgewicht.

Anders als man vielleicht auf den ersten Blick vermutet hätte, ist der Begriff der Höhenperspektive für Constructed Action von Relevanz. Beispiel 5 zeigt die Möglichkeit, wie eine solche Untersicht mit dem Oberkörper artikuliert werden kann, nämlich durch ein Neigen oder Strecken von Kopf und/oder Oberkörper nach hinten. Allerdings legt dieses Beispiel auch die Vermutung nahe, dass es bei der CA ebenso wie bei der CC eine prinzipielle Präferenz für die ungeneigte Kamera gibt. Es ist also bei Oberkörperlagen schräg nach vorne oder schräg nach hinten möglich, dass eine Auf- bzw. Untersicht durch eine geneigte Kamera realisiert wird, oder aber – hier greift wie bei der Kamerabewegung die Relativität von Bewegung der Figuren gegenüber der Kamerabewegung – die Charaktere nehmen eine Haltung ein, in der sie ihren Oberkörper nach hinten strecken oder vornüber beugen. Es ist vor allem der Erzählzusammenhang, der Aufschluss gibt.

Die folgenden Beispiele sind solchen Vorkommen gewidmet, in denen von einer Absicht der Gebärdenden ausgegangen werden kann, die Wirkung einer filmischen Untersicht mit geneigter Kamera zu erzielen.

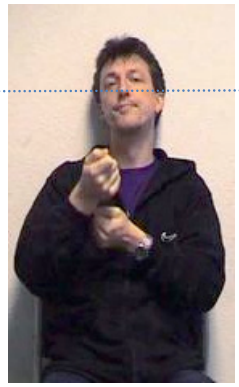
Beispiel 6

Die folgenden Abbildungen aus LK_Balance zeigen zwei ähnliche CA-Darstellungen ähnlicher Aktionen; die erste aus Abschnitt **1-7**, als ein |Mann| – wie die anderen auch – gerade seine Angel ausgeworfen hat (Abb. **8-25a**); die zweite aus Abschnitt **3-1**, in der die gewohnheitsmäßige Situation des Angelns bei leicht (seitlich) schwankender Scheibe mit einem beliebigen |Mann| beim Halten der Angel gezeigt wird, kurz bevor das Ereignis eintritt, dass einer der Männer tatsächlich etwas an der Angel hat (Abb. **8-25b**). Die gestrichelte blaue Linie wurde hinzugefügt, um die Differenz der Augenhöhen anzuzeigen.



CA |Angler|
1-7 (01:11.860)

Abb. **8-25a**



CA |Angler|
3-1 (01:53.120)

Abb. 8-25b

Stellt man diese beiden Bilder nebeneinander, so lässt sich ein Unterschied im Ausdruck und in der Augenhöhe ausmachen. In Abbildung 8-25b ist der Oberkörper und auch der Kopf etwas nach hinten gelehnt (der Kopf außerdem leicht seitlich). Diese Körperhaltung nimmt der Erzähler ein, nachdem er leicht vorgebeugt erklärt hat, dass die Männer beispielsweise ihr Essen mit Angeln heraufholen. In Abschnitt 3-1 führt er dieses gewohnheitsmäßige Angeln als Instantiierung eines nun ablaufenden, kontinuierten Geschehens vor. Für die Bewertung der Augenhöhe gilt das Kontrastprinzip: Veränderungen der Augenhöhe werden vor allem im Kontrast erkennbar und sind dadurch markiert. Die in dieser Körperhaltung sichtbare leichte Distanz ebenso wie die Auf-und-Ab-Bewegung der Arme sind Elemente einer Aspektmodifizierung, welche hier die Dauer, Unabgeschlossenheit und Gewohnheitsmäßigkeit der Handlung bzw. Situation zum Ausdruck bringen. In der Gegenüberstellung der beiden Bilder stellt sich aber zusätzlich der Eindruck ein, dass Abbildung 8-25a viel eher dem Bild einer Normalsicht entspricht, wohingegen Abbildung 8-25b wie in einer Untersicht aufgenommen wirkt. Die Funktion einer solchen Wirkung wäre konkret und eng am jeweiligen Text zu untersuchen. Eine Rolle spielt die Einordnung der Sequenz in den Fluss der Erzählung: Aus größerer Distanz zeigt sich das Allgemeine, Gewöhnliche. Wenn jedoch ein konkretes Ereignis eintritt, wird dies auch durch die Markierung von größerer Nähe erreicht. Dies kann sowohl durch einen Einstellungsgrößenwechsel geschehen oder wie hier durch die Andeutung verschiedener Höhenperspektiven.

Beispiel 7

In Abschnitt 9 der Bedeutungserklärung **BE_Meister** setzt die Informantin die Rolle des Meisters in der Firma von der Rolle des Chefs ab. Der Chef ist höhergestellt und dominant (s. Abb. **8-26a** bis **26c**).

BE_Meister

CHEF

9 (00:48.080)

Abb. 8-26a

HÖHER (Anfang)

9 (00:48.480)

Abb. 8-26b

DOMINANT
parCA |Chef|

9 (00:49.160)

Abb. 8-26c

Die Darstellung der mit Lexem parallelisierten CA in Abbildung **8-26c** ist es nun, um die es geht. Die CA zeigt sich in Körperhaltung und Gesichtsausdruck, wobei der Mund zusätzlich eine zum Lexem gehörige Mundgestik aufweist. Auch die Oberarme tragen zum CA-Ausdruck bei, denn sie sind viel ausgreifender und stärker angehoben, als es für die Ausführung des Lexems gebräuchlich ist. Hierin liegt eine gestische Ausdruckskomponente. Oberkörper und Kopf sind leicht zurückgelehnt. Bei dieser CA entsteht der Eindruck einer Untersicht. Dieser Eindruck kommt aus unterschiedlichen Gründen zustande. Bereits beim der CA vorangehenden Lexem HÖHER (Abb. **8-26b**) geht das Kinn nach oben, infolgedessen auch die Augen. Diese Stellung bleibt auch noch während der CA erhalten. Das Lexem DOMINANT ist stark von oben her gebärdet, die Schultern liegen tief, der Kopf ist gestreckt. Das Zurücklehnen des Oberkörpers mit dem in den Nacken gelegten Kopf war bereits in Beispiel 5 (Abb. 8-22a) als eine optische Realisierung von Untersicht festgestellt worden. Ein an sich als lotrecht zum Boden konzipierter Körper wird in einer vertikalen Schräge rezipiert, bei der der Kopf weiter entfernt scheint als der untere Teil des Rumpfes. Eine solche Untersicht passt auf die intendierte Wirkung, nämlich den Chef als erhaben und mächtig wahrnehmbar zu machen. Die gestische Körpersprache zusammen mit der optischen Perspektive besagt, hier ist der imposante, mächtige Körper des Chefs.

Ein Blick auf den nachfolgenden Kontext (**Beispiel 8**) liefert weitere Bestätigung dieser Wahrnehmung. Zwar geht das Kinn nicht in einer deutlich markierten Form zurück, sondern eher allmählich, wie nebenbei. Die Informantin erklärt, dass der Meister als

Zweiter in der Hierarchie im Gegenzug zum Chef mit den Kollegen zusammenarbeitet, sie beaufsichtigt und im direkten Kontakt mit ihnen ist (BE_Meister Abschnitt 9 Fortsetzung). Dies exemplifiziert sie mithilfe einer Sequenz aus CD und CA, in welcher sie die Arbeitsweise und das „Organisieren“ des Meisters zeigt (BE_Meister Abschnitt 10). Der Beginn des CD des Meisters ist in Abbildung **8-27a** unten gezeigt; es handelt sich anfänglich um einen zusammenfassenden CD. Die Informantin verkörpert den |Meister| mit leicht hochgezogenen Schultern, den Kopf nach vorne gebeugt. Er ist gewissermaßen in der Darstellung ‚kleiner‘, seine Augen liegen etwas niedriger als in der Normalstellung. Dies ist minimal, aber im Sinne eines markanten Kontrasts unterstützt es im Nachhinein die Wahrnehmung des Chefs als dominierende, unnahbare Gestalt, die von unten gesehen wird. Die etwas geduckte Haltung des |Meisters| in Abbildung 8-27a würde ich nicht als eine intendierte (leichte) Aufsicht interpretieren, sondern als ein gestisches Merkmal der Kontrastierung, wodurch visualisiert wird, was vorher expressis verbis gesagt wurde. Auch behält die Informantin diese anfängliche Haltung nicht bei, sondern richtet sich im Laufe der CA/CD-Sequenz des |Meisters| wieder auf, wie in der Abbildung **8-27b** an der mit dem Lexem MANAGEN („organisieren“) parallelisierten CA zu erkennen ist. Die Abbildung 8-26c wurde noch einmal hinzugefügt, um einen unmittelbaren Vergleich von Körperhaltung und Augenhöhe zu ermöglichen.

Beispiel 8

BE_Meister

DOMINANT
parCA |Chef|
9 (00:44.160)

Abb. 8-26c

BESCHEID
CD |Meister|
10 (00:48.080)

Abb. 8-27a

MANAGEN
parCA |Meister|
10 (00:55.810)

Abb. 8-27b

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass in CA-Konstruktionen die Normalsicht überwiegt, aber Auf- und Untersicht auch dargestellt werden und für darstellerische Zwecke erzählstrategisch eingesetzt werden können.

8.2.2.3 CA und CC im Zusammenspiel

Constructed Action taucht nicht immer in der reinen oder nur mit Lexemen parallelisierten Form auf, sondern häufig zusammen mit Klassifikatorkonstruktionen. Nicht nur die Vereinbarung unterschiedlicher Einstellungsgrößen, sondern auch die Vermittlung gegebenenfalls unterschiedlicher Höhenperspektiven sowohl simultan als auch sequentiell stellt sich als Darstellungsproblem. Ein mögliches Zusammenspiel gibt es nicht nur im Falle der Kombination von CA und CC, sondern auch bei CA kombiniert mit Händen als |Händen| und bei Kombinationen von Klassifkatorkonstruktionen, wenn beide Hände unterschiedliche Entitäten oder Teile von Entitäten visualisieren.

Paradigmatisch ist **Beispiel 9**: eine Personendarstellung mittels parallelisierter CA mit Substitutoren für Füße oder Beine (V-2beine, 2G-beine, FL-füße), wie sie in Abschnitt 6.4.1 vorgestellt wurden. So wirkt beispielsweise die Darstellung der |Füße| mittels CC: 2 FL-füße auf Hüft- oder Taillenhöhe des Gebärdenden (vgl. Abb. **6-20a**) wie mit einer Kamera gesehen, die sich selbst auf Kniehöhe oder noch tiefer befand. Die Kamerapositionen für diese Doppelprojektion, die sich vor allem in der Höhe unterscheiden, sind dort in Abbildung **6-20b** illustriert.

Im folgenden **Beispiel 10** handelt es sich um zwei sehr ähnliche Situationen, im ersten Falle um eine ausgespielte reine CA des Mannes, der gerade beschlossen hat, auf dem Kasten sitzen zu bleiben (Abb. 8-28a), und im zweiten Fall eine Kurz-CA desselben Mannes auf der Kiste (Abb. 8-28b).[32]

CA |Kastensitzer|
5-8 (03:49.300)

Abb. 8-28a

CC: manip |Hände Kastensitzer|
parCA |Kastensitzer|
5-11a (04:01.480)

Abb. 8-28b

[32] Diese CA ist eine Art Positions-CA zu Referenzzwecken – hier wird weniger eine Aktion oder Verhalten gezeigt als noch einmal auf die Anwesenheit und Relevanz für die nachfolgend gezeigte Aktion dieser verkörperten Person verwiesen. Diese Verwendung trägt Züge einer Ad-hoc-Bildung einer Bezeichnung zu Zwecken der Nomination; wird aber im Verlauf der Erzählung nicht weiter ausgebaut. Sie wird z.B. nicht verwendet, um auf dieses Individuum zu verweisen, wenn er längst nicht mehr auf dem Kasten sitzt.

Im Vergleich zwischen diesen beiden Bildern ist zu erkennen, dass der Erzähler im ersten Bild die Situation so abbildet, dass sein Stuhl zum Äquivalent des Kastens wird und die sich auf den Stuhl stützenden Hände die sich an den Kasten klammernden |Hände| des Mannes verkörpern. In diesem Bild handelt es sich um ein einziges, in sich stimmiges Bild.

Im zweiten Bild (Abb. 8-28b) hingegen sind die sich am Kasten festklammernden Hände viel weiter oben, auf der unteren Brusthöhe. Die Position der konstruierbaren Kamera ist nun tiefer, die Oberseite des Kastens ist so viel weiter nach oben gerückt. Es handelt sich hier um eine Doppelprojektion doppelter Repräsentation, wobei die Handpartie sichtbarer Teil einer unsichtbaren untersichtigen Projektion des |Kastensitzers| ist und Oberkörper und Kopf den |Kastensitzer| auf Augenhöhe zeigen.[33] Kontextuelle Hinweise an der Stelle LK_Balance 5-11 deuten in beide Richtungen. Zum einen ist dies die Stelle, in der der erste Hängende und der Kastensitzer miteinander konfrontiert werden – der Gebärdende zeigt in raschem Wechsel sowohl den Kastensitzer als auch den Hängenden als CA, d.h. die konstruierte Kamera bewegt sich entlang einer senkrechten Achse auf und ab, mal oberhalb, mal unterhalb der Scheibe. Dabei sind Zwischenpositionen gut einbindbar; und die Füße spielen in 5-12 dann auch eine aktive, sichtbare Rolle. Andererseits ist gerade aus dem genannten Grund, dass die konstruierte Kamera sich auf und ab bewegt, damit alle Elemente der Situation sequenziell ins Bild kommen, klar, dass es sich nicht um eine herausgestellte, markierte Untersicht handelt (der Hängende als Hängender kann den anderen auch gar nicht sehen), sondern um eine Form der Positionsandeutung für die Hände, um Zeit und Weg zu sparen für die Darstellung der komplexen Situation. Da der Kastensitzer bereits gut eingeführt ist und in der besagten Situation nur ein kurzer, reidentifizierender Blick auf den Akteur |Kastensitzer| geworfen werden soll, reicht diese Andeutung aus. Das heißt, wiewohl in der Darstellungsstruktur von einer Untersicht gesprochen werden kann, ist hiermit keine Wirkungsabsicht verbunden, die im Film häufig mit Untersichten realisiert wird (vgl. Abschnitt 8.1).

Beispiel 11

Ein etwas anders gelagerter Fall liegt vor in LK_Balance **5-9**, wo der Gebärdende erstmals zeigt, dass der Kastensitzer auf dem Kasten, d.h. mitsamt dem Kasten auf der Scheibe entlangschlittert (Abb. **8-29a** unten). Die Höhenperspektiven sind dieselben wie in Abbildung **8-28b** aus Beispiel 10, doch hier kommt (aus Betrachterperspektive) eine

[33] Aus diesem Grund wird in Abb. 8-28b eine parCA notiert, obwohl es sich um nur einen Referenten handelt.

Bewegung von rechts nach links ins Spiel, die in der entsprechenden Bewegung der Hände sichtbar wird. Diese Bewegung kann nur vollzogen werden, wenn die Hände frei sind, d.h. nicht an ihrem Ort auf dem Stuhl, sondern am beweglich gewordenen |Kasten| fixiert sind. Auch der Oberkörper macht diese Bewegung mit, allerdings nur in einer Andeutung durch seitliches Kippen – die obere Oberkörperpartie und der Kopf begleiten also gewissermaßen den rutschenden, selbst nicht sichtbar gemachten |Kasten| als |Oberkörper und Kopf des Kastensitzers|. Auch in diesem Beispiel kann also in Bezug auf die Höhenperspektive eine **Doppelprojektion** – mit einer leichten Untersicht identifiziert werden. Die Gründe für die höhere Position der Hände sind hier aber anders gelagert. Die Hände müssen, um den Kasten in Bewegung zeigen zu können, von der Stuhlkante gelöst werden.

Ein Blick in den Folgekontext liefert einen weiteren Grund; vor allem auch dafür, warum die Hände in dieser Höhe erscheinen (und nicht tiefer, was immerhin denkbar wäre). Während die CA-Sequenz des Oberkörpers und Gesichts kontinuiert wird (Abb**. 8-29a** und **29b**) – der Oberkörper driftet weiter nach links (Adressaten-Perspektive), der Gebärdende inszeniert zusätzlich einen CD des |Kastensitzers| aus Kopfschütteln und dem Mundbild „egal“, – zeigt die rechte Hand des Gebärdenden eine Klassifikatorkonstruktion CC: Vknick-2beine, welche die Richtung von rechts nach links aufgreift und fortsetzt (Abb. 8-29b). Aus einem Bild zweier Naheinstellungen (parCA in Abb. 8-29a) ist nun eine Überlagerung von einer Nahen und einer Halbtotalen geworden, welche die soeben gezeigte Aktion fortsetzen.

Beispiel 11

CC: manip |Hände Kastensitzer|
parCA |Kastensitzer|
5-9 (03:54.080)

Abb. 8-29a

CC: Vknick-2beine(sitz)
parCD |Kastensitzer|
5-9 (03:54.540)

Abb. 8-29b

Der Übergang von der Nahen der |Hände| auf die Halbtotale des |Sitzenden auf dem Kasten| kann mit dem im Film üblichen Schnittprinzip des Schnitts in der Bewegung verglichen werden. Die Bewegung ermöglicht außerdem den flüssigen Wechsel in den

Einstellungsgrößen. Die Nahe auf Augenhöhe bleibt sichtbar, während die untersichtige Nahe (Hände) durch eine aufsichtige Halbtotale abgelöst wird. Vermittelt wird diese Ablösung nicht nur durch das Beibehalten der Bewegungsrichtung, sondern auch durch das grafische Mittel der Beibehaltung der Ausführungshöhe der sichtbaren Elemente im Bildraum – die |Hände| einerseits, die |Beine des Kastensitzers| andererseits. Der rutschende Kasten wird in diesem Bild nicht sichtbar gezeigt. Es ist also nur erschließbar, dass die CC: Vknick den Mann als auf dem Kasten sitzend zeigt. Zwar hatte der Erzähler bereits deutlich ausgesagt, dass ein Mann nun auf dem Kasten sitzt und ihn nicht mehr hergeben will. In der eben gezeigten CC ist das jedoch nicht sichtbar. Nicht zuletzt deshalb zeigt der Erzähler im Anschluss dieses zeitliche Ereignis viermal in Variationen, deren letzte ganz deutlich sowohl den Sitzenden als auch den Kasten sichtbar macht. Diese Kurzrückblicke zeigen keine CA oder CD mehr. Am Ende der Sequenz jedoch wird der Kastensitzer nochmals in einer Nahaufnahme qua CA gezeigt, wie oben in Beispiel 10 besprochen (Abb. 8-28b). Nun kann ein weiterer Grund angegeben werden, warum dort die Hände erhöht positioniert sind: Es ist dies das Wiederaufgreifen der letztgezeigten CA-Sequenz (seitliches Rutschen des Kastensitzers in 5-9, Abb. 8-29a und 29b) und insofern ein konsequenter bildlicher Anschluss.

In diesem Beispiel zeigt sich deutlich, dass eine Vermittlung der Höhenperspektiven beim Wechsel und Zusammenspiel von CA und CC gesucht wird. Es ist eine Form, Einstellungen flüssig und gut rezipierbar miteinander zu verbinden.

Das folgende **Beispiel 12** aus LK **7-8** ist sehr typisch für die sequenzielle Verbindung von CA und CC. Abbildung **8-30a** zeigt in der ersten Einstellung den Kastensitzer in der Nahe, wie er, auf dem Kasten rutschend, einen Mann in voller Fahrt mit der Hand herunterschubst. Die Folgeeinstellung direkt im Anschluss (Abb. **8-30b**) zeigt mit einer CC: G-person und CC: FL-scheibe eine Totale, wie der Angegriffene in hohem Bogen von der Scheibe fliegt.

Beispiel 12

CA |Mann| schubsend
7-8 (04:36.640, 04:37.020)

Abb. 8-30a

CC: G-mann
CC: FL-scheibe
7-8 (04:38.200, 04:38.320)

Abb. 8-30b

In dieser Sequenz ist besonders augenfällig, wie die unterschiedlichen Einstellungsgrößen und damit verbunden auch unterschiedlichen Perspektiven[34] bildräumlich in Einklang gebracht werden. Die Raumposition und Bewegungsrichtung der schubsenden |Hand| in Abbildung 8-30a ist identisch mit Position und Bewegungsrichtung des geschubsten |Mannes| in Abbildung 8-30b.

Die beiden Einstellungen zeigen zwei an einer Aktion beteiligte Protagonisten, doch in der ersten Einstellung ist nur der aktive Protagonist, in der zweiten nur der passive sichtbar. Eine für DGS durchaus typische syntaktische Struktur der Folge von Ursache und Wirkung, Agens und Patiens, ist hier in eine sequenzielle Bildfolge zergliedert, die so häufiger in der Erzählung von LK auftaucht, aber auch in der von AS. Linguistisch kann die Übereinstimmung von Raumpositionen auch als eine syntaktische Strategie der Referenzsicherung durch Deixis bezeichnet werden. Auch im Film spielt die Übereinstimmung von Lokation und Richtung eine große Rolle bei der Verbindung von Einstellungen zur Wahrung der Kohärenz.

[34] Während die beiden beteiligten |Männer| beide annähernd auf Augenhöhe gezeigt werden, ist die Lage der Scheibe, bedingt durch die Einstellungsgrößen, in beiden Einstellungen sehr unterschiedlich.

Ein Wechsel von Höhenperspektiven erfolgt, wenn beispielsweise der Fokus auf unterschiedliche Elemente gerichtet werden soll. Geht es um eine sprachliche Interaktion, eine Befindlichkeit oder Tätigkeiten mit den Händen, so ist eine Naheinstellung qua Constructed Action naheliegend und damit eine Kamerastellung auf Augenhöhe (abgesehen von den bereits diskutierten Fällen, wo die Wirkung einer Unter- oder Aufsicht erzielt werden soll). Geht es hingegen um Aktionen der Beine oder Füße, so ist der Fokus bei den Beinen/Füßen und diese werden ‚ins Bild' genommen, was zugleich je nach Einstellungsgröße bedeutet, dass der Kamerastandpunkt höher oder tiefer konstruiert ist. Wechselt nun der Fokus zwischen Füßen und Brustbild hin und her, so wechselt ebenfalls der Kamerastandpunkt auf eine natürliche Art und Weise; es ist als blicke man einer Person abwechselnd auf die Füße oder ins Gesicht. Oft handelt es sich um eine Doppelprojektion und der Blick kann gleichzeitig auf Füße und Gesicht gerichtet werden.

Klassifikatorkonstruktionen sind viel freier in Bezug auf Höhenperspektiven einsetzbar als Constructed Action, eben weil die Ausführungshöhe leicht variiert werden kann. Aus diesem Grund liegt hier sowohl eine gestalterische als auch eine bedeutungsgebende Komponente. Die gestalterische Komponente betrifft die räumlich-grafischen Bezüge und Kontinuitäten wie eben geschildert; die Bedeutungskomponente betrifft die Prädikation von räumlichen Relationen – zum Beispiel um auszudrücken, dass etwas von einem gegebenen Standpunkt aus höher, gleich hoch oder tiefer gelegen ist. Das war der Fall bei der Sequenz vom Blick auf die |Uhr| aus der Bedeutungserklärung BE_Uhr, welche in Untersicht im Sinne von „oben am Gebäude hängend" gezeigt wurde.[35]

[35] S. Abschnitt 8.2.2.1 dieser Arbeit.

8.2.3 Verkantete Kamera

Nun zur letzten Form von Kameraperspektive, bei der es um die Bestimmung des **Kippwinkels der Kamera** geht. Normalerweise wird die Kamera so gehalten, dass der Horizont waagerecht und die Senkrechten lotrecht sind. Im Filmbild verläuft der Horizont also parallel zur unteren und oberen Bildbegrenzung, die Senkrechten parallel zu den Seitenbegrenzungen. Eine solche Sicht entspricht der so genannten natürlichen Weltsicht, die ihre Widerspiegelung in einer aufrechten, nicht schiefen Körperhaltung findet. (Den Kopf schief zu halten bedeutet: eine fremde, andere Weltsicht auszuprobieren). Die gekippte Kamera hingegen vermittelt ein Bild von Schiefheit und Verzerrung – Senkrechten sind schräg im Bild, der Horizont schief.

Hier ist eine kleine Überlegung angebracht, woher wir wissen (können), ob etwas schief oder gerade abgebildet ist. Das eine ist sicherlich der Abgleich mit dem Weltwissen. Wenn wir erkennen, was dargestellt wurde, dann wissen wir auch, wie es ausgerichtet ist und können daran entscheiden, ob es gerade, also ‚richtig', oder schief, also ‚falsch' dargestellt wurde. Dabei kann man sich natürlich vertun: Ein Bild mit schiefem Horizont und schief gelagerten Senkrechten kann einerseits das Ergebnis einer gekippten Kamera sein, andererseits aber auch die natürliche Darstellung real schiefer Verhältnisse – wenn die Horizontlinie nicht erkennbar ist, dafür ein leicht ansteigender Hang die Horizontlinie suggeriert, oder die Bäume, verursacht durch den Wind, allesamt in Schräglage stehen: in einem solchen Fall ist nicht rekonstruierbar, ob die Kamera gekippt oder die Landschaft diese schiefe Konturiertheit tatsächlich aufweist.

Diesen Maßstab, die sogenannte natürliche Weltsicht, haben wir sehr stark verinnerlicht, durch das Spüren der Schwerkraft, Gleichgewichtssinn und die aufrechte Körperorientierung. Diese ist auch am Gebärdenden sichtbar, die Vertikale an der Wirbelsäule, die Horizontale an der Augenlinie und den (entspannten) Schultern. Zwar hat dieses soeben beschriebene Achsenkreuz (einer idealisierten Gesprächssituation) eine orientierende Wirkung, aber es ist nicht der Maßstab der Bewertung, ob etwas schief oder gerade dargestellt wird; der Maßstab ist das Gefühl für die reale Welt.[36] Bezogen auf den gebärdensprachlichen Diskurs, der situiert ist, heißt das, dass die gewohnte Linienlandschaft eines Gebäudes (mit senkrechten, Waagerechten und rechten Winkeln) in der Orientierung unterstützend wirkt, unbemerkt und selbstverständlich.

Im Datenmaterial zur Nacherzählung des Films „Balance" gibt es etliche Abschnitte, in denen der Boden der Welt in die Schieflage kommt – wobei, wie wir erfahren, diese Welt oberhalb einer größeren Welt gelegen sein muss, da es, aus unserer Sicht, eine

[36] Im Kino bei absoluter Dunkelheit im Saal kann es aber auch tendenziell ausgeschaltet werden – vollständige Immersion ist die Folge.

Schwerkraft gibt, welche die Bewohner der Scheibenwelt nach unten zieht und weshalb diese auch immer für ein Gleichgewicht sorgen müssen. In der Gleichgewichtssituation wird die Scheibe parallel zum Boden (der natürlichen Wahrnehmung) gebärdet. Wenn nun diese in die Schieflage gekommene Scheibe gezeigt wird, dann gleicht das einem Bild, in dem nicht die Welt ‚schief' ist, sondern die Kamera sich verkantet hat.

Die Abbildungen **8-31a** und **31b** zeigen zwei Varianten der aus der Gleichgewichtslage geratenen Scheibe. Abbildung 8-31a ist die allererste Darstellung einer solchen Schieflage. Es ist zu sehen, dass nicht nur die Flachhände, die als Klassifikatoren zwei Bereiche der Scheibe visualisieren und damit die Schieflage deutlich machen, sondern auch der Oberköper in dieselbe Richtung geneigt ist und die Schultern dadurch eine nach rechts abfallende Linie bilden. Der Kopf hingegen ist mehr oder weniger aufrecht; in der Mimik zu sehen ist eine unspezifische CA, welche die Reaktion eines Mannes auf die eingetretene Schieflage zeigt. Beispiel zwei ist sehr ähnlich, nur dass hier andere Klassifikatorhandformen verwendet werden und auch der Kopf in die Schräglage geht. In den beiden Beispielen ist der Referenzrahmen nach wie vor die ‚normale' Welt, das Schwergewicht zieht lotrecht nach unten – die Welt der Männer ist schief und wird nicht nur schief dargestellt.

CC: 2h FL-scheibe
CA unspezifisch
2-3 (01:37.720)

Abb. 8-31a

CC: 2h FL-scheibe
CA unspezifisch
7-4 (04:27.300)

Abb. 8-31b

Bei diesen beiden Beispielen (und weiteren in der Erzählung) handelt es sich nicht um eine gekippte Kamera, sondern um eine „gekippte Welt". Doch zeigen die Beispiele, wie die gewohnte Welt aussehen könnte, würde die konstruierte Kamera gekippt.

Doch gibt es in der Erzählung LK_Balance einige Beispiele einer verkanteten Kamera. In Abschnitt **8-11** zeigt der Erzähler, wie ein zweiter Mann von der Scheibe rutscht, bis auch er sich nur noch mit den Händen an der Scheibe festhalten kann und somit an der Scheibe hängt. Von der Handlungslogik her ist klar, dass die Scheibe geneigt sein muss, damit einer von der Scheibe herunterrutschen kann, in diesem Fall also, da er (vom

Adressaten aus gesehen) nach links rutscht, muss die Scheibe nach links geneigt sein. Das Gegenteil ist der Fall: die Scheibe neigt sich nach rechts (s. **Abb. 8-32b**) – und statt geradewegs nach unten fällt der Mann in einem hohen Bogen von der Scheibe – ohne dass er gestoßen wurde. Das heißt, die Kamera rollt in dem in Abbildung **8-32a** gezeigten Moment von einem leicht nach rechts geneigten Kippwinkel (denn die in der Diegese nach links geneigte Scheibe ist horizontal zu sehen) gegen den Uhrzeigersinn zu einem stark nach rechts geneigten Kippwinkel, wodurch die Scheibe einen Moment später im Bildraum nach rechts geneigt erscheint (s. Abb. 8-32b).

CC: V-2beine
FL-scheibe
8-11 (05:05.840)

Abb. 8-32a

Forts.
...
8-11 (05:06.200)

Abb. 8-32b

Abbildung **8-33**, in welcher Abbildung 8-32b um 73 Grad nach links gedreht ist, macht die Auswirkung des Kippwinkels deutlich, indem es die Situation wie mit einer geraden Kamera aufgenommen zeigt. Der Rahmen wurde zur Orientierung hinzugefügt.

Abb. **8-33**

Hier stellt sich die Frage nach der Absicht, mit welcher der Gebärdende hier von der natürlichen Weltsicht Abstand nimmt und ein Bild präsentiert, das einer verkanteten

Kamera entstammen könnte.[37] Meines Erachtens hat diese Präsentation eine dramatisierende und eine verdeutlichende Funktion: indem der Mann in hohem Bogen herunterfällt, wird dieses Fallen auch wirklich sehr deutlich; auch kann ein Fall im Bogen länger performativ ausgekostet werden. Es ist weniger die Absicht zu erkennen, eine irgendwie verzerrte Weltsicht darzustellen, sondern den Fall und das Rutschen in den Fokus zu rücken, indem die rechte Hand (CC: V-2beine) an prominentem Ort den Weg durch die Luft nimmt; die linke Hand (CC: FL-scheibe) gibt ihr durch einen kleinen Kick einen dementsprechenden Impuls mit.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass ein Kippwinkel, der mit den im Film üblichen Assoziationen einer unheimlichen oder unwirklichen Welt verbunden wäre, im Beispielmaterial nicht auftaucht. Eher sind mit ihm Darstellungsstrategien verbunden in Fällen, wo die räumlichen Relationen als solche im Kontext hinreichend geklärt sind. Der Filmbegriff des Kippwinkels selbst lässt sich anwenden.

8.3 Zusammenfassung zur Perspektive

Es konnte gezeigt werden, dass der Begriff der Kameraperspektive in der Analyse von CA und Klassifikatorkonstruktionen angewendet werden kann, und zwar in allen drei Dimensionen (seitliche Perspektive, Höhenperspektive, Lage der Kamera in Bezug auf den Horizont).

Vor allem die Beschreibungsbegriffe der seitlichen Perspektive einschließlich des Verhältnisses der Kameraachse zu den Handlungsachsen konnten gut übertragen werden. Die Begriffsanwendung hat dabei zu einigen erstaunlichen Einsichten im Bereich der CA geführt, nämlich dass ein |Charakter| in ein und derselben Einstellung und Einstellungsgröße sowohl von vorne als auch von hinten gezeigt werden kann, dass also die Vorderseite des Gebärdenden die Rückseite des |Charakters| zeigen *kann* (Beispiel 5 Abb. 8-11). Ein Wechsel von seitlichen Perspektiven kommt viel und häufig vor.

Auch in der Höhendimension konnte festgestellt werden, dass verschiedene Perspektiven darstellbar und die Begriffe Aufsicht, Normalsicht und Untersicht sinnvoll anwendbar sind. CA sind standardmäßig in der Normalsicht (auf Augenhöhe) präsentiert, Klassifikatorkonstruktionen in der Aufsicht. Doch sind andere Perspektiven möglich und bieten Gestaltungsspielraum. So lassen sich mittels CA dramaturgisch relevante Wirkungen von Untersicht erzeugen (Beispiel 7, Abb. 8-26c); eine CC auf

[37] Dieselbe Szene, wie ein Mann von der Scheibe rutscht, gebärdet auch AS in seiner Nacherzählung in Abschnitt 33 (s. Beispiel 5 in Abschnitt 8.2.2.2) – bei ihm ist die Scheibe nach hinten schräg gestellt und der mit V-2beine dargestellte Mann rutscht daran vergleichsweise unspektakulär herab, ohne einen großen Bogen zu beschreiben.

Augenhöhe kann zum Beispiel zur Betonung und Hervorhebung dienen. Dies konnte auch bei der CC: G-zeiger in der Bedeutungserklärung BE_Uhr beobachtet werden, wo der Begriff Uhr zentral im Bildraum eben auf Augenhöhe veranschaulicht wurde (Abb. 8-17a und 17b). In einer Sequenzialisierung einer schrittweisen Anhebung der Ausführungshöhe in LK_Balance wurde zusätzlich eine dramatische Steigerung auf einen Höhepunkt zu inszeniert. Zum Teil gerät eine Figur aber auch als CC auf Augenhöhe, weil das Anschlussbild die Positionierung der Hände weiter oben verlangt, d.h. es gibt auch bildorganisatorische Gründe der Vermittlung von grafischen Bewegungen im Bildraum. Die Ursache hierfür liegt sicherlich auch in der Ökonomie von Bewegungen begründet.

Außerdem konnte eine grundsätzliche Orientierung an der geografischen Situation festgestellt werden, d.h. die konstruierte Kamera ist prinzipiell eher gerade denn geneigt. Einzig bei der CA gab es Beispiele, in denen die Wirkung einer Untersicht (durch Kameraneigung) inszeniert worden war. In Bezug auf den Kippwinkel ist die gerade, der natürlichen Weltsicht entsprechende Wahrnehmung wie auch beim Film selbst präferiert.

Die Untersuchung einer physikalisch verstandenen Perspektive ist weitergehenden Fragestellungen wie dem Aufbau des Raumes über Einstellungen hinweg oder der Übernahme von Figurenperspektiven vorgeordnet und eine Voraussetzung für die Untersuchung. Die hier vorgestellte und im Detail erprobte Herangehensweise, eine konstruierte Kamera mit ihrem aus dem Bild abzuleitendem Standpunkt anzunehmen, ermöglicht eine Trennung der unterschiedlichen Aspekte, die beim Thema Perspektive wichtig sind: Zunächst kann das Bild beschrieben werden, wie es zur Ansicht gebracht wird (Ansicht frontal oder von der Seite etc.). In einem zweiten Schritt kann die Frage gestellt werden, ob im Kontext des Diskursabschnitts die Position der konstruierten Kamera mit der Position einer |Figur| in der gezeigten Welt zusammenfällt. Diese Frage ist aber genau so im Film eine Frage auf der zweiten Ebene: Handelt es sich um eine Form von subjektiver Kamera (im Sinne von optischer Blickpunktübernahme), eine Annäherung an eine solche oder keines von beidem? Durch die Trennung der Beschreibungs- und Interpretationsebene kommt in den Blick, dass auch die CA in einer bestimmten Perspektive erscheint und damit noch offen ist, ob sie dem Adressaten präsentiert wird als von einem anderen Charakter gesehen (subjektive Kamera) oder nicht (objektive Kamera).

9 Gebärdensprachen als bewegte Bilder?

Anlass und Ausgangspunkt dieser Untersuchung der Anwendbarkeit von Filmbegriffen waren die – oft beiläufigen – Vergleiche, die in der linguistischen und kulturwissenschaftlichen Fachliteratur zu Gebärdensprachen zwischen den gebärdensprachlichen Diskursphänomenen Constructed Action und Klassifikatorkonstruktionen einerseits und Filmstrukturen andererseits gezogen wurden. Entsprechend lag der Fokus in dieser Arbeit auf den hochikonischen Strukturen, d.h. den Anteilen des DGS-Diskurses, die eo ipso als Bilder von Szenen, Handlungen, Interaktionen und Abläufen gelten und in denen das, was gezeigt werden soll, in einem eigenen Modus sichtbar gemacht wird. Hier ist das Verstreichen von Zeit bei der sprachlichen Produktion als Verstreichen von Zeit auf der Bildebene zu verstehen, zwar nicht immer als Echtzeit, aber doch als die Zeit, die eine solche Szene andauert – oder aber die Zeit, die für die Wahrnehmung einer Szenerie[1] veranschlagt wird. Die hochikonischen Strukturen machen den Kern der Filmähnlichkeit aus, sowohl als einzelne Abschnitte als auch in ihren Verbindungen untereinander.

Ziele dieser Arbeit waren die Prüfung der Anwendbarkeit von Filmbegriffen und darauf aufbauend die Bereitstellung von filmtheoretischen Beschreibungsbegriffen für eine Analyse von gebärdetem Diskurs. Dies beinhaltete die Evaluation und die Einordnung, als was für ein Film – d.h. mit welchen besonderen Eigenschaften – sich hochikonische Strukturen unter dem Blick der Filmanalyse zeigen, und zwar bezogen auf die filmischen Grundbegriffe und die zentralen Beschreibungsparameter der Einstellungsgröße, Kamerabewegung und Kameraperspektive. Dabei erwies sich der deskriptive Zugang als fruchtbar für die Charakterisierung der spezifischen Bildhaftigkeit hochikonischer Strukturen.

Für eine Beschreibung der filmäquivalenten Darstellungsform des linguistisch erfassten Bildes stehen die Beschreibungskategorien der Filmanalyse quasi als Topoi zur Verfügung. In die Beschreibung von Aktionen, Bewegungen und dem Aussehen des Gezeigten fließen Angaben zur Gestaltung ein: räumliche Aufteilungen und Anordnungen im Geschehen als mögliches Analogon zur Bildaufteilung und Kadrierung; relative Größe des Gezeigten als Indikator der Distanz und damit Analogon zur Einstellungsgröße; präsentierte Ansicht oder Perspektive auf das Gezeigte als Analogon zur Kameraperspektive sowie die Aufklärung von relativen Bewegungen (Bewegung in der Darstellung, die keine Bewegung des Objekts bedeutet und umgekehrt), um Standort-

[1] In Kap. 7 wurde unterschieden zwischen Beleuchtungseinstellungen (aus Deskriptorkonstruktionen), in denen eine Szene in ihrer Sichtbarkeit nach und nach wahrgenommen wird, sowie Mise-en-Scène-Einstellungen aus positionierenden Substitutorkonstruktionen, in denen eine Szenerie in ihrem Aufbau verfolgt wird.

und Perspektivveränderungen zu identifizieren, die dem Parameter der Kamerabewegung entsprechen.

Für die Durchführung der Untersuchung waren jedoch die Voraussetzungen einer Begriffsübertragung zu klären, um die Kriterien der Anwendung reflektieren und transparent gestalten zu können. Aus der in Kapitel 3 zusammengestellten und kommentierten Übersicht über Vergleiche zwischen Gebärdensprachen und Film in Teilbereichen ließ sich der Schluss ziehen, dass eine Anwendbarkeitsprüfung eine Begründung der Analogiebildung und eine übergreifende Systematik erfordert, da die Wege und Weisen der Übertragung sich nicht von selbst verstehen oder aus der Sache ergeben. So wurde in Kapitel 2 zunächst der Gegenstandsbereich, d.h. die linguistische Seite der thematisierten Diskursphänomene geklärt, um sicherzustellen, worauf sich die einzelnen Begriffe jeweils genau beziehen. Dies geschah in größerer Ausführlichkeit, da die jeweilige linguistische Konzeption sich darauf auswirkt, was mit der filmbegrifflichen Beschreibung abzudecken wäre.

Nach der Bestimmung des linguistischen Gegenstandsbereichs – der hochikonischen Strukturen – war in einem weiteren Arbeitsschritt zu klären, wie diese ein Bild konstituieren, das als filmanaloges Bild angesehen und einer filmbegrifflichen Beschreibung unterzogen werden konnte. Hierbei war insbesondere die Verwobenheit und Integration hochikonischer Strukturen im gesamten gebärdensprachlichen Diskurs zu berücksichtigen. Diese ist eine der Ursachen, weshalb zwischen Wissen, Sehen und Verstehen keine trennscharfe Linie gezogen werden kann. Das wurde in Abschnitt 5.1 herausgearbeitet. So ist gerade im Bereich der bildhaften Veranschaulichung eine Abgrenzung zwischen dem, *was* man sieht (Hände, Gesicht und Körper, zugleich Artikulatoren gebärdensprachlicher Ausdrucksformen mit einer Bedeutung), und dem, *als was* man es sieht, nicht einfach, zumal sich beides überdies zu einer holistischen mentalen Vorstellung bei der Rezeption verbindet. Zu letzterem gibt es keinen gesicherten objektiven Zugriff. Von der Konstitution des Bildes hängt in hohem Maße ab, wie konsistent Filmbegriffe sich anwenden lassen. Aus diesem Grund wurden in der Untersuchung Prinzipien der Beschreibung festgelegt, um diese drei Aspekte der Artikulation bzw. sprachlichen Elemente, der bildlich-figuralen Elemente und des gesehenen Bilds zu berücksichtigen. So ist nach dem Grundprinzip der **Visibilität** und **Deskriptivität** zu beschreiben, was überhaupt zu sehen ist. Dabei ist sowohl von der linguistischen Form (eine Form von CA oder CC) zu reden als auch davon, was darin zu sehen ist. Die Bildelemente werden den Figuren und der Situation bzw. Szenerie der dargestellten Welt, d.h. der Diegese, zugeordnet. Nicht sichtbare Elemente gehen zwar in die Diegese mit ein, werden aber konsequent nicht zu den Bildelementen gezählt. Die

Filmbegriffe on und off können so als Entsprechungen für sichtbar und nicht sichtbar herangezogen werden.[2] Das Grundprinzip der **Einbeziehung des Gesamtdiskurses** stellt sicher, dass für die Referentenzuordnung auf den Kontext, insbesondere den Vortext zurückgegriffen werden kann. Das letzte in Abschnitt 5.1 formulierte Prinzip der **Konzentration auf die Bildebene** grenzt im Wesentlichen den Untersuchungsgegenstand auf figurale Elemente der hochikonischen Strukturen ein.

In Abschnitt 5.2 wurde schließlich die für eine Begriffsübertragung unabdingbare Vergleichsbasis zwischen *Gebärdenbildern* – so die Bezeichnung für die hochikonischen Strukturen *als* Filmbild gesehen – und *Filmbildern* gelegt und dabei die Gleichsetzbarkeit wichtiger struktureller Komponenten begründet. Dies hatte drei wesentliche Festlegungen zur Folge, um Konsistenz zu gewährleisten und mit Filmbegriffen überhaupt ansetzen zu können. So wurde der Tatsache Rechnung getragen, dass es im gebärdensprachlichen Diskurs **keinen Bildrahmen** gibt. Als funktionales Äquivalent für einen Teil der Aufgaben, die im Film der Bildrahmen übernimmt, ließen sich Körpermaße und -orientierungen für eine Einteilung des Bildraums in links, mittig, rechts, oben, unten, vorne und hinten bestimmen. Das Nichtvorhandensein einer optischen Begrenzung ist eine Realität der Erscheinungsform des gebärdensprachlichen Bildes. Die Wahrnehmung dieses Unterschieds hatte Folgen für die Definition von Einstellungsgrößen.[3]

Die zweite Festlegung in Abschnitt 5.2 betraf die **Bildausrichtung**, d.h. die Frage, welchen Betrachterstandpunkt die Gebärdenbilder nahelegen. Diese wurden mit Blick auf die Beschreibungskohärenz insbesondere auch in Bezug auf die Bildraumgestaltung als prinzipiell auf den Adressaten ausgerichtet definiert. Begründet wurde das außerdem damit, dass die Gebärdende insgesamt ihrem Gegenüber etwas sagen und zeigen möchte, d.h. ihre Äußerungen sind adressiert und an den Gesprächspartner gerichtet. Diese Festlegung macht Bildbeschreibungen vor allem für GebärdensprachlinguistInnen ungewohnt, da die linguistische Beschreibung mit ebenfalls guten Gründen von der Gebärdenden als deiktischem Zentrum und damit von ihrer Perspektive ausgeht. Wie sich dieser Unterschied im Beschreibungsansatz auswirkt, wurde in Abschnitt 5.2.4 paradigmatisch am Beispiel der Uhr gezeigt, die für den Adressaten wie von hinten gesehen erscheint.

Drittens wurde, ebenfalls aus Konsistenzgründen, das gebärdete Bild immer mit der **Bildprojektion** gleichgesetzt, also dem Filmbild, wie es auf der Leinwand erscheint, und nicht mit der Bildproduktion, d.h. dem Prozess der Aufnahme durch die Kamera.

[2] Vgl. Abschnitt 5.2.3.2.
[3] Dies wurde in den Abschnitten 6.2 und 6.3.1 behandelt.

Zwar finden in der gebärdeten Äußerungshandlung Produktion und Projektion gleichzeitig und ineinander verwoben statt, doch eine Klassifizierung in solche Bilder, welche als Analogon zur Leinwandprojektion gelten und solche Bilder, die zeigen, was die Kamera gerade aufnimmt (Deskriptorkonstruktion) oder gleich aufnehmen wird (Positionierung von Figuren), ohne es *durch* das Auge der Kamera zu zeigen, führt zu einer unauflöslichen Verwirrung, weil Vergleichbares im Film nicht möglich ist. Für die Anwendung der Begriffe und anschließende Vergleichbarkeit filmischer und gebärdeter Bilder ist der konstante Bildstatus unerlässlich.[4]

Nicht nur die Vergleichsbasis, auch die Grundlagen der filmtheoretischen Bildbeschreibung wurden im Abschnitt 5.2 eingeführt. Hier haben sich einige Beschreibungmittel als hilfreich erwiesen. So trug die Unterscheidung zwischen Bild- und Architekturraum[5] wesentlich dazu bei, verschiedene Formen der Raumnutzung gerade im gebärdensprachlichen Diskurs identifizieren zu können; die Verwendung von Szenengrundrissen hingegen konnte genutzt werden, um Perspektiven und Konstellationen zu verdeutlichen und anschaulich zu machen.[6]

Mit diesen Voraussetzungen wurden die Beschreibungsbegriffe für filmische Einstellungen angewendet: Einstellungsgröße (Kap. 6), Kamerabewegung (Kap. 7) und Kameraperspektive (Kap. 8). Die Beschreibungsbegriffe auf der Ebene der Einstellung sind eine Voraussetzung auch für die weitergehende Beschreibung von Einstellungsverbindungen und -sequenzen.

Generell lässt sich die Ausgangsfrage dieser Untersuchung bejahen: Gebärdensprachliche Bilder im Diskurs lassen sich mithilfe von Filmbegriffen beschreiben, d.h. wie filmische Einstellungen und Einstellungsfolgen. In Kapitel 6 konnte die Abstufung von Darstellungsgrößen im Film auf die den gebärdensprachlichen Darstellungsformen inhärenten Größenabstufungen abgebildet werden – sowohl Film als auch Gebärdensprache weisen hier ein großes Spektrum auf, das sich auch in der Funktionalität der unterschiedlichen Informativität spiegelt (s. Abschnitt 6.3). Darüber hinaus konnte festgestellt werden, dass – insbesondere bei den Substitutorkonstruktionen – nicht nur die absolute Größe eines Artikulators, sondern auch die Dynamik der Bewegung,

[4] Dieser Komplikation gingen die Abschnitte 7.2 und 7.3 auf den Grund.
[5] Diese Unterscheidung spielte eine große Rolle in der Argumentation in Bezug auf die Ausrichtung des Bilds (Abschnitt 5.2.4), aber auch in der Bestimmung unterschiedlicher Doppelprojektionen (vgl. Abschnitt 6.4) und Bildsequenzen (vgl. z.B. Abschnitt 8.2.2.3).
[6] So sind in der Analyse gebärdensprachlicher Strukturen auch komplexe Kombinationen von konstruierbaren Kamerapositionen, -bewegungen und -anzahl sowie Figurenbewegungen darstellbar, wie etwa in Abschnitt 8.2.1 (Beispiel 5 und Beispiel 7). Selbst filmisch unmöglich scheinende Konstellationen können so analysiert werden.

Gestalt und Geschwindigkeit eine Rolle bei der Wahrnehmung oder Empfindung von Größenverhältnissen spielen (vgl. Abschnitt 6.4.3). Doch es wurde im Rahmen der Untersuchung auch deutlich, dass der Begriff der Einstellungsgröße sich zwar gut anwenden lässt, sich jedoch im Vergleich zum Film die Auffassung des Begriffs etwas verschiebt, auch wenn oder gerade weil die Filmdefinition als solche nicht verändert wurde. Dies liegt im Wesentlichen daran, dass Gebärdenbild und Filmbild verschieden aufgebaut sind. Während im Film Einstellungsgröße und gezeigter Ausschnitt einer Figur durch einen weitgehend invarianten Rahmen zusammenhängen, ist der Begriff Einstellungsgröße im gebärdeten Diskurs mit artikulatorisch kategorialen und damit festen Darstellungsgrößen von Figuren verbunden. Das aus Figuren zusammengesetzte Bild hingegen kann einen mehr oder weniger großen Raum innerhalb des Bildraums beanspruchen – nicht die Einstellungsgröße verändert sich hierdurch, aber die Relevanz oder Informativität des Gezeigten.[7] Die verschiedenen möglichen Ausdehnungen des gebärdensprachlichen Bildes kämen im Film der Veränderung des Rahmenverhältnisses gleich.

In Kapitel 7 konnte gezeigt werden, dass auch der Begriff der Kamerabewegung sich sinnvoll auf Gebärdensprachen anwenden lässt, da es wie im Film die Möglichkeit der Darstellung relativer Bewegung von Objekt und betrachtendem Subjekt als Analogon zur Kamera gibt (vgl. Abschnitt 7.2.1). Doch hier zeigten sich bei Deskriptorkonstruktionen (Abschnitt 7.2.2) sowie positionierenden Substitutorkonstruktionen (Abschnitt 7.3) Grenzen der Anwendung, welche den gebärdensprachlichen Spezifika zuzuschreiben sind. Rein technisch war der Begriff der Kamerafahrt mit seinen unterschiedlichen Formen zwar aufgrund der genauen Festlegung und Bestimmung der Basisanalogie anwendbar, doch wurde er der eigentlichen Wahrnehmung und Auffassung der gebärdensprachlichen Phänomene nicht gerecht. Eine durch den Filmbegriff bestimmte Interpretation des Gebärdenbilds liefert eine falsche Vorstellung dessen, was eine gebärdensprachliche Adressatin erfährt, wenn sie die Deskriptorkonstruktion einer Flussdarstellung (wie in Abschnitt 7.2.2.1) sieht. Doch trotz dieser Schwierigkeiten sollten Deskriptorkonstruktionen und positionierende Substitutorkonstruktionen nicht – für die Zwecke der Anwendung von Filmbegriffen – aus dem Gegenstandsbereich der hochikonischen Strukturen ausgeschlossen werden, weil sie zu wenig filmähnlich wären. Denn sie sind nach wie vor als ein Analogon zum Filmbild aufzufassen, insofern als sie wesentlich zur gezeigten Szenerie beitragen und einen

[7] In Abschnitt 6.3.1.6 wurde ein Äquivalent zur Naheinstellung besprochen, in denen eine CA bis zu den Füßen reicht; in Abschnitt 8.2.2.1 (Abb. 8-17b) wurde eine viel Platz einnehmende Uhrendarstellung gezeigt, von der sich die Einstellungsgröße selbst nicht festmachen lässt, weil hier kein bestimmter Größentyp von Uhr gezeigt wird.

Architekturraum konstituieren; sie nutzen ebenso den Bildraum und häufig transformieren sich die Artikulatoren, die eben noch eine Deskriptorkonstruktion ausführten, in Substitutoren, die ganz klassisch vorführen, was eine bestimmte Figur gerade tut oder wo sie sich befindet.

In Kapitel 8 wurde deutlich, dass der Begriff der Kameraperspektive sich sehr gut auf den gebärdeten Diskurs übertragen lässt. Hier zeigten sich besondere Vorteile: So hat sich die Genauigkeit der Deskription, wie sie der Begriff der Kameraperspektive ermöglicht, als weitreichend und tragfähig erwiesen. Mit diesem Begriff wird zunächst einfach die räumliche Beziehung zwischen der konstruierbaren Kamera (bzw. dem Adressaten) und den präsentierten Figuren untersucht, und durch die feine Aufteilung nach drei Dimensionen wurde deutlich und benennbar, dass – und welche – Perspektiven im gebärdeten Diskurs realisiert und funktional eingesetzt werden. Dabei kam durchaus Überraschendes zutage, wie etwa die Möglichkeit der Rückansicht auch von qua CA dargestellten Figuren (s. Abschnitt 8.2.1, Beispiel 5). Auch konnte gezeigt werden, dass der Begriff der Höhenperspektive relevant ist; so wurde hier der Gestaltungsspielraum zu darstellerischen Zwecken genutzt (vgl. Abschnitte 8.2.2.1 und 8.2.2.2). Bei der Höhenperspektive zeigte sich einmal mehr, dass das Fehlen einer rahmenden Begrenzung des Gebärdenbilds der gebärdensprachlichen Darstellung Möglichkeiten eröffnet – so auch zur perspektivischen Darstellung: Figuren, die in Untersicht präsentiert werden sollen, werden weiter oben angesiedelt, und weiter unten befindliche Figuren sieht man in Aufsicht (vgl. Abschnitt 8.2.2.1, Abb. 8-16); CA-Figuren hingegen können die Perspektive durch eine Vor- oder Rückneigung ausdrücken (s. Abschnitt 8.2.2.2). Der hier verfolgte Ansatz, vor allem zuerst die deskriptive Ebene zu klären, ermöglicht die Folgeschritte der Analyse, welche beispielsweise in der Untersuchung bestehen, ob durch die eine oder andere perspektivische Ansicht zugleich die Perspektive einer der Figuren der Erzählung wiedergegeben wird oder nicht, und welche der Figuren im Fokus der Aufmerksamkeit steht.[8]

Neben dem Nachweis, inwiefern Filmbegriffe auf hochikonische Strukturen anwendbar sind, sind durch die Untersuchung mithilfe der Filmbegriffe gebärdensprachliche Spezifika deutlich geworden. So wurden in der vertiefenden Analyse von gebärdensprachlichen Einstellungsgrößen bei den simultanen Kombinationen von CA und CC zwei Formen von Doppelprojektionen herausgearbeitet, die sich in ihrer Funktionalität und Komplexität voneinander unterscheiden (Abschnitt 6.4). Es lassen sich zwei wesentliche Faktoren für die Attraktivität von Doppelprojektionen ausmachen.

[8] Perniss (2007a) etwa verknüpft den Analysebegriff der Perspektive zugleich mit der Perspektive der gebärdenden Person, wenn sie von CA im Sinne von Rollen- und damit Perspektivübernahme spricht bzw. bei der Verwendung von Klassifikatorkonstruktionen von „observer perspective“.

Beide liegen im Bereich der ökonomischen Verbindung von Information. Bei den Doppelprojektionen mit Doppelrepräsentation einer Figur kann gleichzeitig Aufschluss über Intentionen und Gefühle des Protagonisten aufgrund der Sichtbarkeit der Mimik (Nahaufnahme) gegeben werden als auch die Information über die Aktion des Protagonisten im umgebenden Raum (Halbtotale, Totale).[9] Im Falle der ergänzenden Repräsentation in der Doppelprojektion zweier unterschiedlicher Figuren ist außerdem eine Verbindung von relationalen Teilgeschehen über eine Distanz hinweg möglich, wie dies bei Blickinteraktionen zentral ist.[10]

Einige Begriffe haben sich außerdem als sehr brauchbar erwiesen, um Strukturen und Zusammenhänge auf der Beschreibungsebene zu klären. Dies gilt für die Unterscheidung zwischen Architekturraum, Bildraum und Diegese, die insbesondere wichtig bei der Beschreibung und Einschätzung von Doppelprojektionen und von Bildsequenzen war (vgl. Abschnitt 6.4 und Abschnitt 8.2.2.3). Ähnliches gilt für die Begriffe on und off, um damit Bezug auf Sichtbares und Nichtsichtbares zu nehmen; da allerdings auch hier die filmische Auffassung von der gebärdensprachlichen durchaus abweicht (vgl. Abschnitt 5.2.3.2), würde ich die Begriffe sichtbar und nicht sichtbar vorziehen.

Diese Arbeit hat ihren Schwerpunkt in der Aufgabe, Filmbegriffe für die Anwendung auf den gebärdensprachlichen Diskurs zu profilieren und für die Möglichkeit einer – darauf aufbauenden – Analyse ganzer gebärdensprachlicher Texte und Diskursabschnitte bereitzustellen. Die Begriffe selbst können sinnvoll nur in der ständigen Beziehung auf und im Abgleich mit dem sprachlichen Material entwickelt werden. In diesem Sinne wurde die Zusammenstellung des Datenmaterials (vgl. Kap. 4) sorgfältig annotiert, gesichtet und geordnet. In der wiederholten Durchprobung wurden sowohl die exemplarisch erscheinenden als auch die kantigen, einer Lösung entgegenstehenden Fälle bearbeitet. Ziel war es, möglichst unterschiedliche Fälle und Komplikationen abhandeln zu können – soweit im Material vorhanden – , um die Beantwortung der Frage mit einem zwar heterogenen, aber eben verhältnismäßig kleinen Korpus systematisch fundieren zu können. Diese Vorgehensweise und Schwerpunktsetzung brachte es mit sich, dass in der Darstellung der Ergebnisse vor allem Beispiele und Belege präsentiert wurden, nicht aber eine Filmanalyse des kompletten Materials.

Mit der Prüfung vor allem der basalen Parameter der Filmbildbeschreibung wurde in dieser Arbeit die Grundlage für eine weitere Beschäftigung mit gebärdensprachlichen und filmischen Vergleichen gelegt. Eine Filmanalyse gebärdensprachlicher Sequenzen

[9] Vgl. beispielsweise Abb. 8-11 in Abschnitt 8.2.1.
[10] Vgl. Beispiel 8 in Abschnitt 6.4.2.

ist möglich; hier lassen sich weitere Aspekte vertiefend erörtern, flankiert durch entsprechende Beispielanalysen.

Der in der Anwendung von Filmbegriffen auf gebärdensprachliche Strukturen inhärente Filmvergleich hat sich als fruchtbar erwiesen. Gebärdenbilder und Filmbilder weisen ausreichend Ähnlichkeiten auf, um eine Anwendung möglich zu machen. Der größere Ertrag besteht aber darin, dass sich die gebärdensprachspezifische Struktur von Bildern aufgrund dieses begrifflich organisierten Vergleichs herausarbeiten lässt. Hier bestehen noch weitreichende Möglichkeiten der Vertiefung. Insbesondere lohnenswert erscheint mir die Untersuchung des Raumaufbaus in filmischer Hinsicht durch die Analyse von Montagestrukturen, die auf Blickbeziehungen beruhen (Eyeline-Match und Point-of-View-Montage).[11] Ebenfalls angedeutet habe ich die Beziehungen, die zwischen den Aktivitäten des Mundes während hochikonischer Strukturen und der Tonspur im Film bestehen (vgl. Abschnitt 5.1.2.3).

In dieser Arbeit wurden hochikonische Strukturen gewissermaßen als kleine eingebaute Bewegtbildsequenzen innerhalb des komplexen gebärdensprachlichen Diskurses angesehen und beschrieben. Die im Titel formulierte Frage – Gebärdensprachen als bewegte Bilder? – bezieht sich aber auch darauf, ob bzw. inwiefern der gebärdensprachliche Diskurs in toto bewegtbildhaft ist.

Insofern als Filme selbst in einer komplex strukturierten, gewissermaßen polyphonen Form auftreten (vgl. Abschnitt 5.1), bieten sie eine Vergleichsfolie für die Einbindung auch nicht ikonischer Anteile des gebärdensprachlichen Diskurses. Filme bestehen einerseits aus Bewegtbildern im Sinne von szenischen Abbildungen, doch enthalten sie auch rahmendes und insertiertes textliches Material in Abspann, Unter- und Zwischentiteln, Ton, d.h. Geräusch, Musik und sprachliche Einheiten, und dies sowohl in Kommentarfunktion, also von außerhalb des Bildes kommend, als auch in abbildender Funktion als intradiegetische Inhalte. Insofern kann auch in DGS umfassender argumentiert werden: Showing und Telling, hochikonische Strukturen und nicht zum Zwecke des Zeigens verwendete Lexeme, Bildhaftigkeit und grammatische Funktionalität sind als unterschiedlich kodierte Elemente in einem gebärdensprachlichen Diskurs integriert, auf welchen so gesehen die im Titel genannte Bezeichnung „bewegte Bilder“ zutrifft. Dass reine und parallelisierte CA sowie CC überhaupt als Bilder fungieren können, ist nur aufgrund ihrer Einbettung in den gesamten Diskurs möglich, denn – und hier gehe ich mit Sallandre und Cuxac (2007) – hochikonische

[11] Vergleiche hierzu Abschnitt 5.2 bezogen auf eine Sequenz von Bildern, sowie Abschnitt 6.4 in Bezug auf die Struktur von Doppelprojektionen mit ergänzender Repräsentation.

Strukturen sind sprachliche Einheiten in Gebärdensprachen und als solche nicht abgekoppelt vom übrigen sprachlichen Kommunikationshandeln. So kann die im Titel formulierte Frage in Bezug auf die Gesamtheit des gebärdensprachlichen Diskurses zu weiter gehenden Untersuchungen führen, in welcher eine Gebärdenprache als Sprach-Film sui generis erscheint. Bereits in dieser Arbeit wurde immer wieder deutlich, dass zur Interpretation der Bewegtbilder im engeren Sinne, also der hochikonischen Strukturen, ein Blick auf den Gesamtdiskurs nötig ist. In Kapitel 7 beispielsweise wurde zudem deutlich, dass eine Abgrenzung nicht immer ohne weiteres gelingt und auch nicht sinnvoll ist. Bei der Betrachtung hochikonischer Strukturen als filmähnlich insbesondere bei den Klassifikatorkonstruktionen mussten paradigmatische Typen von Einstellungen angenommen werden, die aus gebärdensprachlichen Besonderheiten resultieren bzw. auch daraus, dass gebärdensprachlicher Diskurs on-line ist, d.h. der Prozess der Bildherstellung nicht von dem der Bildwahrnehmung loszulösen ist. Der Aufbau der Bilder sowie die Vorbereitung für das einzelne Bild werden zum Teil des Bildes selbst. Übergangsbewegungen werden zu Übergängen und Überblendungen zwischen Bildern. Körperbewegungen können als Bewegung von Charakteren, aber auch als räumlichkeitsgestaltende Bewegungen zum Highlighten der rechten – oder aber linken Seite des Bildraums angesehen werden; der Blick kann zum Charakter (bei einer CA) oder zum unmittelbaren Kontakt zwischen den Interaktionspartnern gehören, oder aber er kann deiktisch fundiert sein und dazu beitragen, die Bewegtbild-Szenerie aufzubauen, genauso wie Zeigegebärden. Lexeme haben ihren Stellenwert im Aufbau der Bildwelt, genauso wie die orale Komponente mit Mundbildern und Mundgestik in ihren unterschiedlichen Funktionalitäten.

Die Frage, inwiefern Gebärdensprachen als bewegte Bilder angesehen werden können, kann also, wie zum Teil in den Abschnitten 5.1 und 5.2 angedeutet, fortgesetzt werden. So können bei der Untersuchung der Organisation und Interrelation von Bildern Elemente von Prosodie und Informationsverschränkung, die Rolle von Blick, Körperbewegung und Rhythmus, der Wechsel der Hände und die Rolle der oralen Komponente in den Blick kommen. So wie es im Film auch nicht bildliche Elemente gibt, so ließen sich auch im gebärdeten Diskurs die Kontextelemente in Bezug auf die Bewegtbild-darstellung der hochikonischen Strukturen hin anordnen.

Als Ergebnis der Untersuchung lässt sich zusammenfassend konstatieren, dass Film-begriffe anwendbar sind und zum Teil sehr gut auf die gebärdensprachlichen Gegeben-heiten passen. Die in Kapitel 3 angeführten Assoziationen sind nicht aus der Luft gegriffen, sondern nachvollziehbar und halten prinzipiell, jedoch nicht im Detail einer

kritischen Überprüfung stand. Allerdings haben sich zum Teil in der Anwendung die filmischen Konzepte verändert, obwohl die Definitionen selbst beibehalten wurden. Die Überprüfung der Anwendbarkeit ging einher mit der Erörterung der Filmdefinitionen als solchen sowie der Kriterien der Übertragung und dem steten Vergleich von Gebärdensprache und Film. Auf diese Weise wurden bei jedem Begriff (wie etwa Einstellungsgröße oder Kameraperspektive) die gebärdensprachlichen Strukturen in ihrer Charakteristik deutlich. Dass dies durch die minutiöse Anwendung der Filmbegrifflichkeit so deutlich herausgearbeitet werden konnte, ist ein fruchtbares Ergebnis des Unterfangens, eine systematische Begriffsanwendung am Sprachmaterial zu prüfen. Dabei reichte diese Untersuchung weit über die Feststellungen von Analogiebeziehungen hinaus, die im Rahmen von gebärdensprachlicher Fachliteratur geäußert wurden.

Den Gebärdendiskurs als Film oder auch hochikonische Strukturen als Film zu analysieren kann die linguistische Beschreibung nicht ersetzen. Dies wäre allein von den Voraussetzungen her gar nicht möglich, denn es wird bei der Filmanalyse von allen grammatischen und lexikalischen Funktionen abgesehen. Wohl aber kann die Filmanalyse die linguistische Beschreibung wesentlich ergänzen: Wo – gerade auch im linguistischen Interesse – eine genaue Analyse der Bildhaftigkeit, d.h. der ikonischen Qualität dieser Strukturen gesucht wird, ist der filmische Blick wertvoll. Auch zeigt er die Anschlüsse von der bildlichen zur linguistischen Interpretation auf. So ließe sich die Filmanalyse in die linguistische Forschung im Sinne einer Bewegtbildanalyse einbetten. Auf diese Weise steht ein doppelter Blick auf doppelte Strukturen zur Verfügung.

Bibliografie

Aarons, Debra & Morgan, Ruth (2003): „Classifier Predicates and the Creation of Multiple Perspectives in South African Sign Language“. In: *Sign Language Studies* 3 (2), 125–156.

Aronoff, Mark; Meir, Irit; Padden, Carol & Sandler, Wendy (2003): „Classifier Constructions and Morphology in Two Sign Languages“. In: Emmorey, Karen (Hg.): *Perspectives on Classifier Constructions in Sign Languages*. Mahwah, NJ: Erlbaum, 53–84.

Bachmann-Medick, Doris (2009): *Cultural turns. Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften*. 3. neu bearb. Aufl., Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

Baker, Charlotte & Cokely, Dennis (1980): *American Sign Language: A teacher's resource text on grammar and culture*. Silver Spring, MD: T.J. Publishers.

Battison, Robbin (1978): *Lexical Borrowing in American Sign Language*. Silver Spring, MD: Linstok Press.

Bauman, H-Dirksen L. (1998): *American Sign Language as a medium for poetry: A comparative poetics of sign, speech and writing in twentieth-century American poetry*. Ann Arbor, MI: U.M.I.

Bauman, H-Dirksen L. (2003): „Redesigning Literature: The Cinematic Poetics of American Sign Language Poetry“. In: *Sign Language Studies* 4 (1), 34–47.

Bauman, H-Dirksen L. (2007): „Getting out of Line: Toward a Visual and Cinematic Poetics of ASL“. In: Bauman, H-Dirksen L.; Nelson, Jennifer L. & Rose, Heidi M. (Hg.): *Signing the Body Poetic*. Berkeley [u.a.]: University of California Press, 95–117.

Bauman, H-Dirksen L.; Nelson, Jennifer L.; Rose, Heidi M. (Hg.) (2007): *Signing the Body Poetic*, Berkeley [u.a.]: University of California Press.

Bauman, H-Dirksen L. & Vollhaber, Tomas (2009): „Gebärdensprache als Sprache loslassen und sich an neue Ausdrucksformen wagen“. In: *Das Zeichen* 23/81, 38–47.

Beller, Hans (2002): „Aspekte der Filmmontage. Eine Art Einführung“. In: Beller, Hans (Hg.): *Handbuch der Filmmontage: Praxis und Prinzipien des Filmschnitts*. 4. durchges. und erw. Aufl., München: TR-Verlagsunion, 9–32.

Bergermann, Ulrike (2001): *Ein Bild von einer Sprache. Konzepte von Bild und Schrift und das Hamburger Notationssystem für Gebärdensprachen*. München: Wilhelm Fink Verlag.

Bienk, Alice (2008): *Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse*. Marburg: Schüren [mit DVD].

Bordwell, David & Thompson, Kristin (2010): *Film Art. An Introduction*. 9. Aufl., New York: McGraw-Hill.

Boyes Braem, Penny (1992): „Zitat und Zitieren in den Gebärdensprachen der Gehörlosen“. In: *Zeitschrift für Semiotik* 1-2, 79–109.

Boyes Braem, Penny (1999): „Rhythmic temporal patterns in the signing of deaf early and late learners of German Swiss Sign Language“. In: *Language and Speech* 42 (2 & 3), 177–208.

Branigan, Edward (1984): *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin [u.a.]: Mouton.

Bras, Gilles; Millet, Agnès & Risler, Annie (2003): „Anaphore et deixis en LSF: tentative d'inventaire des procédés". In: *Résumés du Colloque »La linguistique de la LSF: recherches actuelles«. Université de Lille 3, 23-24 septembre 2003*, 12–13.

Buss, Mareike; Habscheid, Stephan; Jautz, Sabine; Liedtke, Frank & Schneider, Jan Georg (Hg.) (2009): *Theatralität des sprachlichen Handelns. Eine Metaphorik zwischen Linguistik und Kulturwissenschaften*. München: Wilhelm Fink Verlag.

CineDico. A multi-lingual lexicon on the theme of cinematographic and audiovisual techniques. [Online:] http://www.lecinedico.com (gesehen am 9.3.2018).

Clark, Herbert H. & Gerrig, Richard J. (1990): „Quotations as Demonstrations". In: *Language* 66 (4), 764–805.

Cormier, Kearsy & Smith, Sandra (2011): „Defining and annotating constructed action, constructed dialogue and role shift". In: *33rd Annual Meeting of the German Linguistic Society, Workshop on Sign Language Discourse, University of Göttingen, Germany* [Vortragsfolien].

Cormier, Kearsy; Smith, Sandra & Zwets, Martine (2013): „Framing constructed action in British Sign Language narratives". In: *Journal of Pragmatics* 55, 119–139.

Cuxac, Christian (1999): „French Sign Language: Proposition of a Structural Explanation by Iconicity". In: Braffort, Annelies et al. (Hg.): *Gesture-Based Communication in Human-Computer Interaction, International Gesture Workshop, GW'99, Gif-sur-Yvette, France, March 17-19, 1999. Proceedings*. Berlin, Heidelberg: Springer, 165–184.

Cuxac, Christian (2000a): *La Langue des Signes Française (LSF): Les Voies de l'Iconicité*, Paris: Ophrys.

Cuxac, Christian (2000b): „Iconicity of Sign Languages". In: Taylor, Maurice Martin (Hg.): *The structure of multimodal dialogue II*. Philadelphia, PA [u.a.]: Benjamins, 321–334.

Cuxac, Christian (2003): „Une langue moins marquée comme analyseur langagier: l'exemple de la LSF". In: *La Nouvelle revue de l´AIS* 23 (3), 19–30.

Cuxac, Christian & Sallandre, Marie-Anne (2007): „Iconicity and Arbitrariness in French Sign Language: Highly Iconic Structures, Degenerated Iconicity and Diagrammatic Iconicity". In: Pizzuto, Elena; Pietrandrea, Paola & Simone, Raffaele (Hg.): *Verbal and Signed Languages. Comparing Structures, Constructs and Methodologies*. Berlin [u.a.]: de Gruyter, 13–33.

Dudis, Paul (2002): „Grounded Blend Maintenance as a Discourse Strategy". In: Lucas, Ceil (Hg.): *Turn-Taking, Fingerspelling, and Contact in Signed Languages*. Washington, DC: Gallaudet University Press, 53–72.

Dudis, Paul (2004a): „Body partitioning and real-space blends". In: *Cognitive Linguistics* 15 (2), 223–238.

Dudis, Paul (2004b): „Signer Perspective in American Sign Language". In: *Deaf Worlds* 20 (3), 217–227.

Dudis, Paul (2007): *Types of Depiction in ASL*. [Manuskript. Online:] http://www.gallaudet.edu/Documents/Academic/DRL-dudis2007.pdf (gesehen am 26.6.2015).

Dudis, Paul (2011): „The Body in Scene Depictions". In: Roy, Cynthia B. (Hg.): *Discourse in Signed Languages*. Washington, DC: Gallaudet University Press, 3–45.

Ebbinghaus, Horst (1996): „Direktionale Verben in gebärdensprachlichen Handlungsszenarien. Zum Verhältnis von Syntax, Topographie und szenischem Gehalt gebärdensprachlicher Räume“. In: *Das Zeichen* 10/38, 544–553.

Ebbinghaus, Horst & Heßmann, Jens (1991): „Gebärdensprachen Gehörloser als Gegenstand der Semiotik. Von den Grenzen der Nützlichkeit linguistischer Beschreibungsmodelle“. In: *Das Zeichen* 5/15, 55–65.

Ehmer, Oliver (2011): *Imagination und Animation. Die Herstellung mentaler Räume durch animierte Rede*. Berlin [u.a.]: de Gruyter.

Emmorey, Karen (Hg.) (2003): *Perspectives on Classifier Constructions in Sign Languages*. Mahwah, NJ: Erlbaum.

Endress, Jürgen & Vollhaber, Tomas (2007): „‚Jürgen-Gehörlos-Frei‘. Anmerkungen zu der Präsentation Mysteriöse Macht. Interview mit Jürgen Endress“ Teil I. In: *Das Zeichen* 21/75, 78–85.

Engberg-Pedersen, Elisabeth (1993): *Space in Danish Sign Language. The Semantics and Morphosyntax of the Use of Space in a Visual Language*. Hamburg: Signum-Verlag.

Erlenkamp, Sonja (2009): „‚Gesture verbs‘. Cognitive-visual mechanism of ‚classifier verbs‘ in Norwegian Sign Language“. In: *CogniTextes. Revue de l’Association Française de Linguisticque Cognitive* 3. [Online:] http://cognitextes.revues.org/250 (gesehen am 26.6.2015).

Fauconnier, Gilles (1994): *Mental Spaces. Aspects of Meaning Construction in Natural Language*. Cambridge: Cambridge University Press.

Fauconnier, Gilles, Turner, Mark (2002): *The Way We Think. Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*. New York, NY: Basic Books.

Faulstich, Werner (1980): *Einführung in die Filmanalyse*. 3. Aufl., Tübingen: Narr.

Fischer, Renate (2001): „‚Schläge auf die Hand rauben den Verstand‘. Ein historisches Beispiel für den Zusammenhang von Strafe und Gebärdensprachverbot an Gehörlosenschulen“. In: Bergermann, Ulrike, Sick, Andrea & Klier, Andrea (Hg.): *HAND – Medium – Körper – Technik*. Bremen: thealit Frauen.Kultur.Labor, 101–108.

Fischer, Renate (Hg.) (1999-2010): *DaZiel. Deutsch als Zielsprache. Zweisprachige Bildungsarbeit mit gehörlosen ArbeitnehmerInnen*. [Online:] http://archiv.gwin.gwiss.uni-hamburg.de/daziel/ (gesehen am 1.3.2018).

Fischer, Renate; Herbig, Thorsten & Kollien, Simon (2001): *Wer nicht hören kann, muss fühlen.* Oral History der Straferfahrungen Gehörloser. Video, 18 min. Hergestellt im Rahmen des Seminars Deaf History und Biographiearbeit (Teil II) an der Universität Hamburg, Wintersemester 2000/2001. [Online:] http://archiv.gwin.gwiss.uni-hamburg.de/daziel/filme/film_5/film_5.zip (gesehen am 1.3.2018).

Fischer, Renate & Kollien, Simon (2006): „Constructed action in DGS: Roses Aktions=Fragmente“ Teil I. In: *Das Zeichen* 20/72, 96–106. Teil II. In: *Das Zeichen* 20/74, 448–463.

Fischer, Renate & Kollien, Simon (2009): „Constructed Action und Mundgestik in DGS: Lautmalerei und synästhetische Symbolisierungsverfahren“. In: *Das Zeichen* 23/83, 464–478.

Fischer, Renate & Kollien, Simon (2010): „Gibt es Constructed Action in Deutscher Gebärdensprache und in Deutsch (in der Textsorte Bedeutungserklärung)?“. In: *Das Zeichen* 24/86, 502–510.

Fischer, Renate & Kollien, Simon (2014): „Constructed Dialogue und ‚die Hörenden‘ in DGS-Erzählungen“ Teil I. In: *Das Zeichen* 28/98, 414–422.

Gerber, Gustav (1871-1874): *Die Sprache als Kunst*. 2 Bde, Bromberg: Mittler.
Gräf, Dennis; Großmann, Stephanie; Klimczak, Peter; Krah, Hans & Wagner, Marietheres (Hg.) (2011): *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*. Marburg: Schüren.
Günthner, Susanne (2002): „Stimmenvielfalt im Diskurs: Formen der Stilisierung und Ästhetisierung in der Redewiedergabe". In: *Gesprächsforschung* 3, 59–80.
Günthner, Susanne (2009): „Eine Grammatik der Theatralität? Grammatische und prosodische Inszenierungsverfahren in Alltagserzählungen". In: Buss, Mareike; Habscheid, Stephan; Jautz, Sabine; Liedtke, Frank & Schneider, Jan Georg (Hg.): *Theatralität des sprachlichen Handelns. Eine Metaphorik zwischen Linguistik und Kulturwissenschaften*. München: Wilhelm Fink Verlag, 293–317.
Hanke, Thomas (2007): *HamNoSys – Hamburg Notation System for Sign Lanugages.* [Foliensatz; Online:] http://www.sign-lang.uni-hamburg.de/dgs-korpus/files/inhalt_pdf/HamNoSys_06en.pdf (gesehen am 26.6.2015).
Hanke, Thomas; Matthes, Silke; Regen, Anja; Storz, Jakob; Worseck, Satu; Elliott, Ralph & Kennaway, Richard (2011): *Using Timing Information to Improve the Performance of Avatars*. *Second International Workshop on Sign Language Translation and Avatar Technology (SLTAT), Dundee, U.K., 23 October 2011)*.
Hanke, Thomas; Matthes, Silke; Regen, Anja & Worseck, Satu (2012): „Where does a Sign Start and End? Segmentation of Continuous Signing". In: Crasborn, Onno et al. (Hg.): *5th Workshop on the Representation and Processing of Sign Languages: Interactions between Corpus and Lexicon. Language Resources and Evaluation Conference (LREC) Istanbul, May 2012*. *Proceedings,* 69–74.
Hansen, Martje (2007): *Warum braucht die Deutsche Gebärdensprache kein Passiv? Verfahren der Markierung semantischer Rollen in der DGS*. Frankfurt a.M. [u.a.]: Lang.
Hansen, Martje & Heßmann, Jens (2007): „Matching propositional content and formal markers. Sentence boundaries in a DGS text". In: *Sign Language and Linguistics* 10 (2), 145–175.
Herrmann, Annika & Steinbach, Markus (2010): „Eine neue Perspektive auf Role Shift in Deutscher Gebärdensprache (DGS)". In: *Das Zeichen* 24/84, 112–118.
Heßmann, Jens (2001): *GEHÖRLOS SO! Materialien zur Gebärdensprache.* 2 Bde*,* Hamburg: Signum Verlag.
Hickethier, Knut (2007): *Film- und Fernsehanalyse*. 4. aktualis. und erw. Aufl., Stuttgart, Weimar: Metzler.
Hohenberger, Annette & Happ, Daniela (2001): „The linguistic primacy of signs and mouth gestures over mouthings: evidence from language production in German Sign Language (DGS)". In: Boyes Braem, Penny & Sutton-Spence, Rachel (Hg.): *The hands are the head of the mouth. The mouth as articulator in sign languages*. Hamburg: Signum-Verlag, 153–189.
Jackendoff, Ray (1975): „On Belief-Contexts". In: *Linguistic Inquiry* 6, Nr. 1, 53–93.
Janzen, Terry (2004): „Space rotation, perspective shift, and verb morphology in ASL". In: *Cognitive Linguistics* 15 (2), 149–174.
Janzen, Terry (2008): „Perspective shifts in ASL narratives: The problem of clause structure". In: Tyler, Andrea; Kim, Yiyoung & Takada, Mari (Hg.): *Language in the Context of Use: Discourse and Cognitive Approaches to Language*. Berlin, New York: Mouton de Gruyter, 121–144.

Jouison, Paul (1992): „Reise um die Gebärdensprache“ Teil I. In: *Das Zeichen* 6/19, 57–65. Teil II. In: *Das Zeichen* 6/20, 201–208.
Kamp, Werner (2008): *AV-Mediengestaltung*. 3. Aufl., Haan-Gruiten: Verlag Europa-Lehrmittel.
Kaneko, Michiko & Meesch, Johanna (2013): „Eye Gaze in Creative Sign Language“. In: *Sign Language Studies* 13 (3), 372–400.
Kevles, Barbara L. (1965): „Slavko Vorkapich on Film as Visual Language and as Form of Art“. In: *Film culture* 38, 1–46.
Khouloki, Rayd (2007): *Der filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung*. Berlin: Bertz + Fischer.
Kita, S.; Van Gijn, I. & Van der Hulst, H. (1998): „Movement Phases in Signs and Co-speech Gestures and Their Transcription by Human Coders“. In: Wachsmuth, Ipke & Fröhlich, Martin (Hg.): *Gesture and Sign Language in Human-computer Interaction: Proceedings of International Gesture Workshop.* Berlin: Springer, 23–35.
Koch, Verena (2010): *Aspekte des Verhältnisses von Constructed Action und referentiellem Ausdruck. Eine empirische Untersuchung anhand von Erzählungen in Deutscher Gebärdensprache*. Universität Hamburg [Magisterarbeit].
Kohlmann, Klaus (2007): *Der computeranimierte Spielfilm. Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms*. Bielefeld: transcript Verlag.
Konrad, Reiner (2011): *Die lexikalische Struktur der Deutschen Gebärdensprache im Spiegel empirischer Fachgebärdenlexikographie. Zur Integration der Ikonizität in ein korpusbasiertes Lexikonmodell*. Tübingen: Narr [Dissertation].
Konrad, Reiner; Langer, Gabriele; König, Susanne; Hanke, Thomas & Rathmann, Christian (Hg.) (2000): *Fachgebärdenlexikon Gärtnerei und Landschaftsbau*. 2 Bde, Seedorf: Signum.
Kuhn, Markus (2011): *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin, New York: Walter de Gruyter.
Lahn, Silke & Meister, Jan Christoph (2008): *Einführung in die Erzähltextanalyse*. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler.
Langer, Gabriele (2005): „Bilderzeugungstechniken in der Deutschen Gebärdensprache“. In: *Das Zeichen* 19/70, 254–270.
Lexikon der Filmbegriffe. Universität Kiel. [Online:] http://filmlexikon.uni-kiel.de (gesehen am 1.3.2018).
Liddell, Scott K. (1990): „Four Functions of a Locus: Reexamining the Structure of Space in ASL.“ In: Lucas, Ceil (Hg.): *Sign Language Research. Theoretical Issues*. Washington, DC: Gallaudet University Press, 176–198.
Liddell, Scott K. (1995): „Real, Surrogate, and Token Space: Grammatical Consequences in ASL.“ In: Emmorey, Karen & Reilly, Judy S. (Hg.): *Language, Gesture, and Space. (International Conference on Theoretical Issues in Sign Language Research)*. Hillsdale, NJ: Erlbaum, 19–41.
Liddell, Scott K. (1998): „Grounded blends, gestures, and conceptual shifts“. In: *Cognitive Linguistics* 9, Nr. 3, 283–314.
Liddell, Scott K. (2003): *Grammar, Gesture, and Meaning in American Sign Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
Liddell, Scott K. & Metzger, Melanie (1998): „Gesture in sign language discourse“. In: *Journal of Pragmatics* 30, 657–697.

Lillo-Martin, Diane (2012): „Utterance reports and constructed action“. In: Pfau, Roland; Steinbach, Markus & Woll, Bencie (Hg.): *Sign Language. An International Handbook*, Berlin [u.a.]: De Gruyter Mouton, 365–387.

Lohmeier, Anke-Marie (1996): *Hermeneutische Theorie des Films*. Tübingen: Niemeyer.

Lucas, Ceil & Valli, Clayton (1990): „Predicates of Perceived Motion in ASL“. In: Fischer, Susan D. & Siple, Patricia (Hg.): *Theoretical Issues in Sign Language Research. Vol. 1: Linguistics*. Chicago, London: The University of Chicago Press, 153–166.

Mandel, Mark (1977): „Iconic Devices in American Sign Language“. In: Friedman, Lynn A. (Hg.): *On the Other Hand. New Perspektives on American Sign Language*. New York, San Francisco, London: Academic Press, 57–107.

McCleary, Leland E. & Viotti, Evani (2009): „Sign-gesture Symbiosis in Brazilian Sign Language Narrative“. [Entwurf von 2009 eingereicht bei: *Conceptual Structure, Discourse, and Language 9*. Online:] http://www.fflch.usp.br/dl/semiotica/faps/2009/McCleary-Viotti-2009-Symbiosis.pdf (gesehen am 28.6.15).

McCleary, Leland E. & Viotti, Evani (2010): „Sign-Gesture Symbiosis in Brazilian Sign Language Narrative“. In: Parrill, Fey; Tobin, Vera & Turner, Mark (Hg.): *Meaning, Form, and Body*. University of Chicago Press, 181–201.

McCleary, Leland E. & Viotti, Evani (2011): „Língua e gesto em línguas sinalizadas“. In: *Veredas* 15 (1), 289–304.

Merriam-Webster Dictionary. [Online:] http://www.merriam-webster.com/ (gesehen am 1.3.2018).

Metz, Christian (1972): *Semiologie des Films*. München: Fink.

Metzger, Melanie (1995): „Constructed Dialogue and Constructed Action in American Sign Language“. In: Lucas, Ceil (Hg.): *Sociolinguistics in Deaf Communities*. Washington, DC: Gallaudet University Press, 255–271.

Meurant, Laurence (2008): „Role Shift, Anaphora and Discourse Polyphony in Sign Language of Southern Belgium (LSFB)“. In: Quer, Josep (Hg.): *Signs of the time. Selected papers from TISLR 2004*. Seedorf: Signum, 319–351.

Monaco, James (2004): *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien. Mit einer Einführung in Multimedia*. 5. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verlag.

Morgan, Gary (1999): „Event packaging in British Sign Language discourse“. In: Winston, Elisabeth (Hg.): *Storytelling and Conversation. Discourse in Deaf Communities*. Washington, DC: Gallaudet University Press, 27–58.

Morgan, Gary (2002): „Children’s encoding of simultaneity in British Sign Language narratives“. In: *Sign Language and Linguistics* 5 (2), 131–165.

Morgan, Gary & Woll, Bencie (2003): „The Development of Reference Switching Encoded Through Body Classifiers in British Sign Language“. In: Emmorey, Karen (Hg.): *Perspectives on Classifier Constructions in Sign Languages*. Mahwah, NJ: Erlbaum, 297–310.

Müller de Quadros, Ronice (Hg.) (2008): *Theoretical Issues in Sign Language Research 9*. Petrópolis: Editora Arara Azul.

Müller, Anke (2011): „Gebärdensprache filmisch betrachtet – Gedanken zur Möglichkeit eines ‚cinematic turn‘“. In: Gubo, Michael; Kypta, Martin & Öchsner, Florian (Hg.): *Kritische Perspektiven: ‚Turns‘, Trends und Theorien*. Berlin: Lit Verlag, 218–239.

Müller, Anke (2013): *Cinematic devices in signed discourse? The case of eyeline match and point-of-view editing.* [Unveröffentlichtes Poster. Präsentiert auf: *Theoretical Issues in Sign Language Research (TISLR) Conference 11, 10-13. July 2013, London*].

Müller, Arnold Heinrich (2003): *Geheimnisse der Filmgestaltung. Montage und Filmgestaltung für Filmer*. Berlin: Schiele und Schön.

Online Etymology Dictionary. [Online:] http://www.etymonline.com/ (gesehen am 1.3.2018).

Paech, Joachim (1977): „Lexikon Schülerfernsehen". In: Paech, Joachim (Hg.): *Schülerfernsehen, Schüler machen Filme*. Stuttgart: Metzler, 115–237.

Papaspyrou, Chrissostomos; von Meyenn, Alexander; Matthaei, Michaela & Herrmann, Bettina (2008): *Grammatik der Deutschen Gebärdensprache aus der Sicht gehörloser Fachleute*. Seedorf: Signum.

Perniss, Pamela (2007a): „Achieving spatial coherence in German Sign Language narratives: The use of classifiers and perspective". In: *Lingua* 117 (7), 1315–1338.

Perniss, Pamela (2007b): „Locative functions of simultaneous perspective constructions in German Sign Language narratives". In: Vermeerbergen, Myriam; Leeson, Lorraine & Crasborn, Onno (Hg.): *Simultaneity in signed languages. Form and function*. Amsterdam [u.a.]: J. Benjamins, 27–54.

Perniss, Pamela (2012): „Use of Sign Space". In: Pfau, Roland; Steinbach, Markus; Woll, Bencie (Hg.), *Sign Language. An International Handbook*. Berlin [u.a.]: De Gruyter Mouton, 412–431.

Perniss, Pamela & Özyürek, Aslı (2008): „Representations of action, motion, and location in space: A comparison of German (DGS) and Turkish (TID) Sign Language narratives". In: Quer, Josep (Hg.): *Signs of the time. Selected papers from TISLR 2004*. Seedorf: Signum, 353–376.

Persson, Per (2003): *Understanding Cinema. A Psychological Theory of Moving Imagery*. Cambridge: Cambridge University Press.

Peters, Jan Marie (1971): „Bild und Bedeutung. Zur Semiologie des Films". In: Knilli, Friedrich (Hg.): *Semiotik des Films. Mit Analysen kommerzieller Pornos und revolutionärer Agitationsfilme*. München: Hanser, 56–69.

Peters, Jan Marie (2003): „Die Struktur der Filmsprache (1962)". In: Albersmeier, Franz-Josef (Hg.): *Texte zur Theorie des Films*. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 371–388.

Pfau, Roland; Steinbach, Markus; Woll, Bencie (Hg.) (2012): *Sign Language. An International Handbook*, Berlin [u.a.]: De Gruyter Mouton.

Raschke, Heiko (2013): *Szenische Auflösung. Wie man sich eine Filmszene erarbeitet*. Konstanz, München: UVK Verlagsgesellschaft.

Rose, Heidi M. (1994): „Stylistic Features in American Sign Language Literature". In: *Text and Performance Quarterly* 14, 144–157.

Sachs-Hombach, Klaus (2006): *Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft*. 2. leicht verb. Aufl., Köln: von Halem.

Sacks, Oliver (1990): *Seeing Voices: A Journey into the World of the Deaf*. New York: Harper-Perennial.

Sallandre, Marie-Anne (2003a): *Les unités du discours en Langue des Signes Française. Tentative de catégorisation dans le cadre d'une grammaire de l'iconicité* Vol. 1. [Online:] https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00185376/fr/ (gesehen am 1.3.2018).

Sallandre, Marie-Anne (2003b): *Les unités du discours en Langue des Signes Française. Tentative de catégorisation dans le cadre d'une grammaire de l'iconicité*. Vol. 2. [Online:] https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00185376/fr/ (gesehen am 1.3.2018).

Sallandre, Marie-Anne (2006): „Iconicity and space in French Sign Language". In: Hickmann, Maya & Robert, Stéphane (Hg.): *Space in Languages. Linguistic Systems and Cognitive Categories*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins, 239–255.

Sallandre, Marie-Anne (2007): „Simultaneity in French Sign Language Discourse". In: Vermeerbergen, Myriam; Leeson, Lorraine & Crasborn, Onno (Hg.): *Simultaneity in signed languages. Form and function*. Amsterdam [u.a.]: J. Benjamins, 103–125.

Sallandre, Marie-Anne & Cuxac, Christian (2002): „Iconicity in sign language: A theoretical and methodological point of view". In: Wachsmuth, Ipke & Sowa, Timo (Hg.): *Gesture and sign language in human-computer interaction. International Gesture Workshop, GW 2001, London, UK, April 18-20, 2001. Proceedings*. Berlin [u.a.]: Springer, 173–180.

Schaudig, Michael (1997): „Abbildungsvariable. Beschreibungsinventar zur Produktionstechnik von audiovisuellen Medien und ihrer Wahrnehmungsfunktion". In: Kanzog, Klaus: *Einführung in die Filmphilologie. Mit Beiträgen von Kirsten Burghardt, Ludwig Bauer und Michael Schaudig*, 2. aktualisierte und erw. Auflage, München: diskurs film Verlag Schaudig & Ledig, 163–183.

Schembri, Adam (2003): „Rethinking ‚classifiers' in signed languages". In: Emmorey, Karen (Hg.): *Perspectives on Classifier Constructions in Sign Languages.* Mahwah, NJ: Erlbaum, 3–34.

Schick, Brenda (1990): „Classifier predicates in American Sign Language". In: *International Journal of Sign Linguistics* 1, 15–40.

Slobin, Dan I.; Hoiting, Nini; Kuntze, Marlon; Lindert, Reyna; Weinberg, Amy; Pyers, Jenny; Anthony, Michelle; Biederman, Yael & Thumann, Helen (2003): „A Cognitive/Functional Perspective on Acquisition of ‚Classifiers'". In: Emmorey, Karen (Hg.): *Perspectives on Classifier Constructions in Sign Languages.* Mahwah, NJ: Erlbaum, 271–296.

Souriau, Etienne (1997): „Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie". In: *Montage AV* 6 (2), 140–157.

Sterner, Franziska (2007): „Cuxacs Theorie der Ikonizität und Sallandres Klassifizierungsversuch im Bereich ‚constructed action'". In: *Das Zeichen* 26/76, 304–314.

Stokoe, William C. (1960): *Sign Language Structure: an Outline of the Visual Communication System of the American Deaf*. Nachdruck von 1976. Silver Spring, MD: Linstok Press.

Streeck, Jürgen (2008): „Depicting by gesture". In: *Gesture* 8 (3), 285–301.

Supalla, Ted (1982): *Structure and acquisition of verbs of motion and location in ASL*. Ann Arbor, MI: U.M.I.

Supalla, Ted (1986): „The classifier system in American Sign Language". In: Craig, Colette (Hg.): *Noun classes and categorization*. Amsterdam: J. Benjamins, 181–214.

Supalla, Ted (2003): „Commentary: Revisiting Visual Analogy in ASL Classifier Predicates". In: Emmorey, Karen (Hg.): *Perspectives on Classifier Constructions in Sign Languages*. Mahwah, NJ: Erlbaum, 249–257.

Sutton-Spence, Rachel & Napoli, Donna Jo (2010): „Anthropomorphism in Sign Languages: A Look at Poetry and Storytelling with a Focus on British Sign Language“. In: *Sign Language Studies* 10 (4), 442–475.

Tannen, Deborah (1989): *Talking Voices. Repetition, dialogue, and imagery in conversational discourse*. Cambridge: Cambridge University Press.

Taub, Sarah (2003): „Begriffsmetaphern in der Amerikanischen Gebärdensprache ASL“. In: *Zeitschrift für Semiotik* 25 (1-2), 73–92.

Ten Holt, Gineke; Van Doorn, Andrea J.; De Ridder, Huib; Reinders, Marcel J.T & Hendriks, Emile A. (2009): „Which Fragments of a Sign Enable Its Recognition?“. In: *Sign Language Studies* 9 (2), 211–239.

Thompson, Roy & Bowen, Christopher J. (2009a): *Grammar of the Edit*. 2. Aufl., Amsterdam [u.a.]: Elsevier.

Thompson, Roy & Bowen, Christopher J. (2009b): *Grammar of the Shot*. 2. Aufl., Oxford [u.a.]: Elsevier.

Van der Kooij, Els; Crasborn, Onno & Emmerik, Wim (2006): „Explaining prosodic body leans in Sign Language of the Netherlands: pragmatics required“. In: *Journal of Pragmatics* 38, 1598–1614.

Vermeerbergen, Myriam; Leeson, Lorraine & Crasborn, Onno (Hg.) (2007): *Simultaneity in signed languages. Form and function*. Amsterdam [u.a.]: J. Benjamins.

Wulf, Alyssa & Dudis, Paul (2005): „Body Partitioning in ASL Metaphorical Blends“. In: *Sign Language Studies* 5 (3), 317–332.

Wulff, Hans J. (1999): *Darstellen und Mitteilen. Elemente einer Pragmasemiotik des Films*. Tübingen: Narr.

Wulff, Hans J. (2001): „Visuelle Reflexivität, Transition, Punktuierung: Blenden und Überblendungen als Mittel der filmischen Rede“. In: Frieß, Jörg; Hartmann, Britta & Müller, Eggo (Hg.): *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand... Strukturen des Films als Erlebnispotentiale. Festschrift für Peter Wuss zum 60. Geburtstag*. Berlin: Vistas, 139–159.

Zeshan, Ulrike (2003): „‚Classificatory‘ Constructions in Indo-Pakistani Sign Language: Grammaticalization and Lexicalization Processes“. In: Emmorey, Karen (Hg.): *Perspectives on Classifier Constructions in Sign Languages*. Mahwah, NJ: Erlbaum, 113–141.

Zwitserlood, Inge (2012): „Classifiers“. In: Pfau, Roland; Steinbach, Markus & Woll, Bencie (Hg.): *Sign Language. An International Handbook*. Berlin [u.a.]: De Gruyter Mouton, 158–186.

Filmverzeichnis

Aviator. [Orig.-Titel: *The Aviator*]. Regie: Martin Scorsese. Drehbuch: John Logan. USA/D 2004. 169 Min.

Citizen Kane. Regie: Orson Welles. Drehbuch: Herman J. Mankiewicz, Orson Welles. USA 1941. 119 Min.

Der Blick des Odysseus. [Orig.-Titel: *To Vlemma tou Odyssea*]. Regie: Theo Angelopoulos. Drehbuch: Theo Angelopoulos, Giorgio Silvagni, Tonino Guerra, Petros Markaris. D/GR/F/I 1995. 176 Min.

Lisbon Story. [Orig.-Titel: *Lisbon Story – Viagem a Portugal*]. Regie und Drehbuch: Wim Wenders. D/P 1994. 99 Min.

Lola rennt. Regie und Drehbuch: Tom Tykwer. D 1998. 81 Min.

Mommy. Regie und Drehbuch: Xavier Dolan. CDN 2014. 134 Min.

Russian Ark: Eine einzigartige Zeitreise durch die Eremitage. [Orig.-Titel: *Russki Kowtscheg*]. Regie: Alexander Sokurow. Drehbuch: Anatoli Nikiforow, Boris Chaimski, Swetlana Proskurina. RUS/D 2002. 96 Min.

Sag nicht wer du bist. [Orig.-Titel: *Tom à la ferme*]. Regie: Xavier Dolan. Drehbuch: Xavier Dolan, Michel Marc Bouchard. CDN/F 2013. 95 Min.

The War Wagon. [Dt. Titel: *Die Gewaltigen*]. Regie: Burt Kennedy. Drehbuch: Clair Huffaker. USA 1967. 97 Min.

Verzeichnis der Stimulus-Materialien

The Pear Story. [Chafe, Wallace]. [Online:] https://www.youtube.com/watch?v=bRNSTxTpG7U (gesehen am 1.3.2018). 1975. 5:54 Min.

Balance. Lauenstein, Wolfgang & Lauenstein, Christoph. [Online:] https://www.youtube.com/watch?v=-flKGPW9QCw (gesehen am 1.3.2018). 1989. 7:31 Min.

Verzeichnis der gebärdeten Materialien

[*AS_Balance*] = Nacherzählung des Kurzfilms „Balance“ in DGS (1). Korpus DGS und Deutsch, Renate Fischer und Simon Kollien, 1999-2015. Institut für Deutsche Gebärdensprache und Kommunikation Gehörloser, Universität Hamburg; unveröffentlicht. 2005. 5:33 Min.

[*BE_Brücke*] = Bedeutungserklärung Brücke (DGS). Korpus DGS und Deutsch, Renate Fischer und Simon Kollien, 1999-2015. Universität Hamburg; unveröffentlicht. 2001. 0:29 Min.

[*BE_Meister*] = Bedeutungserklärung Meister (DGS). Korpus DGS und Deutsch, Renate Fischer und Simon Kollien, 1999-2015. Universität Hamburg; unveröffentlicht. 2001. 1:21 Min.

[*BE_Uhr*] = Bedeutungserklärung Uhr (DGS). Korpus DGS und Deutsch, Renate Fischer und Simon Kollien, 1999-2015. Institut für Deutsche Gebärdensprache und Kommunikation Gehörloser, Universität Hamburg; unveröffentlicht. 2001. 0:29 Min.

[*DGS 114*] = „Wiedersehen nach langer Zeit“. In: Papaspyrou, Chrissostomos; Alexander, Meyenn von; Matthaei, Michaela & Herrmann, Bettina (2008): *Grammatik der Deutschen Gebärdensprache aus der Sicht gehörloser Fachleute*. [Mit CD-ROM]. Seedorf: Signum. 2008. 0:21 Min.

[*DGS 137*] = „Zum Clubheim“. In: Papaspyrou, Chrissostomos; Alexander, Meyenn von; Matthaei, Michaela & Herrmann, Bettina (2008): *Grammatik der Deutschen Gebärdensprache aus der Sicht gehörloser Fachleute*. [Mit CD-ROM]. Seedorf: Signum. 2008. 0:59 Min.

[*LK_Balance*] = Nacherzählung des Kurzfilms „Balance“ in DGS (2). Korpus DGS und Deutsch, Renate Fischer und Simon Kollien, 1999-2015. Universität Hamburg; unveröffentlicht. 2005. 5:08 Min.

[*Rotkäppchen*] = gebaerdenservice.de Taubengeschichten: Rotkäppchen (Deaf-Version). Youtube-Kanal von www.gebaerdenservice.de [Online:] www.youtube.com/watch?v=5Gco003fluY (gesehen am 1.3.2018). 2010. 4:10 Min.

[*Schule_SuP*] = Ausschnitt Schulzeit. In: Heßmann, Jens (2001): *GEHÖRLOS SO! Materialien zur Gebärdensprache. 2 Bde.* Hamburg: Signum Verlag. [Online:] *https://corpus1.mpi.nl/ds/imdi_browser/* (gesehen am 10.6.2014). 1993. 6:17 Min.

[*Straferfahrung*] = Ausschnitt (00:00:13 – 00:01:50). In: Fischer, Renate; Thorsten Herbig & Simon Kollien (2001): „Wer nicht hören kann, muss fühlen“. Oral History der Straferfahrungen Gehörloser. Video, 18 min. Hergestellt im Rahmen des Seminars Deaf History und Biographiearbeit (Teil II) an der Universität Hamburg, Wintersemester 2000/2001. [Online:] Fischer, Renate (Hg.) (1999-2010): *DaZiel. Deutsch als Zielsprache. Zweisprachige Bildungsarbeit mit gehörlosen ArbeitnehmerInnen.* Filme. Film 5, Lektion 4, Teil D, http://archiv.gwin.gwiss.unihamburg.de/daziel/filme/film_5/film_5.zip (gesehen am 21.01.2018).

Verzeichnis der Handformen
In der mittleren Spalte werden die Handformen beschrieben, die zur Angabe von Klassikatorkonstruktionen verwendet wurden. Fett hervorgehoben sind die Namen, die Heßmann (2001: 157-159) auflistet. Die rechte Spalte nennt Beispiele aus der Arbeit.

Handform	**Beschreibung**	**Beispiel**
3	**Schwurhand**; Daumen, Zeige- und Mittelfinger abgespreizt	3-3männer
4	Daumen, Zeige-, Mittel- und Ringfinger abgespreizt	4-4männer, 4-männer
5	**Spreizhand**; alle Finger abgespreizt	5-männer, 2h 5-scheibe
5bog	Gerundete Spreizhand mit Daumen in Opposition	5bog-kasten, 5bog-auge
A	Faust mit angelegtem Daumen	A-kopf
C	**Becherhand**; gekrümmte Flachhand mit Daumen in Opposition	C-gruppe, C-deskr-groß
c	BabyC, **Schnapshand**; Zeigefinger und Daumen bilden einen geöffneten Kreis, die übrigen Finger sind eingerollt	c-runde scheibe, c-uhr
cf	c-Hand mit abgespreizten Mittel-, Ring- und kleinem Finger	cf-deskr-breit/lang
F	**Münzhand**; Zeigefinger und Daumen bilden einen geschlossenen Kreis, die übrigen Finger sind geöffnet	F-auge
FL	**Flachhand**	FL-fuß
FLknick	Abgeknickte Flachhand, **Winkelhand**	2h FL-scheibe
FLklapp	Abgeknickte Flachhand mit Daumen in Opposition; wie breiter Schnabel	FLklapp-mund
G	**Zeigehand**; ausgestreckter Zeigefinger	G-person, G-bein
H	**Streifenhand**; Zeige- und Mittelfinger gestreckt und aneinander angelegt	H-2beine
L	**Pistolenhand**; Zeigefinger und Daumen ausgestreckt	--
Lknick	**Worthand**; ausgestreckter Zeigefinger und Daumen sind geknickt	Lknick-kasten
Q	**Geöffnete Schnabelhand**; Daumen und Zeigefinger parallel, wie eine leicht geöffnete Pinzette, die übrigen Finger eingerollt	Q-deskr-fluss
V	**V-Hand**; Zeige- und Mittelfinger abgespreizt	V-2männer, V-2beine
Vbog	Gerundete V-Hand	Vbog-kasten, Vbog-2beine
Vknick	Abgeknickte V-Hand	Vknick-2beine
W	Zeige-, Mittel- und Ringfinger abgespreizt	W-3männer
X	**Hakenhand**; Faust mit geknicktem Zeigefinger	X-haken
Y	**Telefonhand**; Daumen und kleiner Finger abgespreizt	Y-fuß, Y-flugzeug

Eidesstattliche Erklärung

Hierdurch versichere ich an Eides Statt, dass ich die Arbeit selbständig angefertigt, andere als die von mir angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die den herangezogenen Werken wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

Hamburg, 30.6.15/11.3.18