

rezensionen:kommunikation:medien

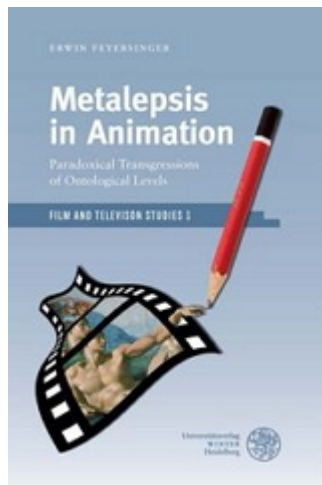
n

Rezensionen aus den Bereichen Kommunikation und Medien

Erwin Feyersinger: *Metalepsis in Animation*

Redaktion · Dienstag den 13. März 2018

Rezensiert von Felix Hasebrink



Publikationen, die sich selbst dem Feld der Animation Studies zurechnen, begannen noch vor einigen Jahren häufig mit der Klage, dass die traditionelle Filmwissenschaft den Animationsfilm bislang systematisch ignoriert habe (vgl. bspw. Cholodenko 2007: 24). Glücklicherweise ist die Situation heute eine andere. Längst boomt die Animationsfilmforschung in der angelsächsischen wie französischen Film- und Medienwissenschaft; auch in der deutschsprachigen Forschungslandschaft führt sie kein exotisches Nischendasein mehr.¹ Erwin Feyersingers neu erschienene Dissertation *Metalepsis in Animation. Paradoxical Transgressions of Ontological Levels* ist dafür ein gelungenes Beispiel.

Metalepsen sind scheinbar paradoxe Überschreitungen eigentlich fester Grenzen, die Gérard Genette in bestimmten literarischen Texten beobachtet hat (vgl. Genette 1972, 2004, 2010). Zu diesen Grenzen zählen etwa diejenigen zwischen der innerdiegetischen Welt eines literarischen Textes, der realen Welt seiner Verfasser_innen und schließlich der ebenfalls realen Welt seiner Leser_innen. Figuren überqueren diese Schwellen und suchen ihre Autor_innen und Leser_innen heim, Autor_innen und Leser_innen geraten plötzlich mitten hinein in die Geschichte, die sie eigentlich schreiben oder lesen. Dies sind nur einige Beispiele für metaleptische Erzählstrategien, die mit entsprechend abgewandeltem Figurenpersonal (Filmemacher_innen für Autor_innen, Filmfiguren für literarische Figuren, Zuschauer_innen für Leser_innen, etc.) auch für den Film adaptiert werden können.

Feyersinger formuliert zu Beginn seiner Arbeit die These, dass diese filmischen

Grenzüberschreitungen zwar genreübergreifend funktionieren, insbesondere aber im Animationsfilm auftreten (vgl. Feyersinger 2017: 19 ff.). Schon der frühe Cartoon bietet hierfür zahlreiche Beispiele. Berühmt ist etwa die mit Stift oder Pinsel ausgerüstete Hand eines Zeichners, die plötzlich ins innerfilmische Geschehen eingreift. Autor_innen wie Donald Crafton haben derartige Topoi bereits beobachtet und als Autorfigurationen oder selbstreflexive Verfahren diskutiert (vgl. Crafton 1993). Feyersinger will diese Vorarbeiten nun unter dem Konzept der Metalepse bündeln, systematisieren und ausdifferenzieren.

Seine Studie lässt sich inhaltlich in zwei Abschnitte unterteilen, die jeweils eine kurze theoretische Einleitung und drei längere Hauptkapitel umfassen. Gerahmt werden beide Teile durch eine knappe Einführung und ein Fazit. Zu Beginn des ersten Teils leitet Feyersinger gekonnt den gegenwärtigen Forschungsstand zur Metalepse in den Literatur- und Kulturwissenschaften her. Maßgeblicher Impulsgeber ist neben Gérard Genette vor allem Werner Wolf, der die Metalepse im Anschluss an Genette als ein medienübergreifendes Phänomen konzipiert (vgl. Wolf 2005).

Diese Theoriebausteine überträgt Feyersinger in einem zweiten Hauptkapitel erstmalig auf den Animationsfilm, indem er eine siebenteilige Typologie möglicher diegetischer Grenzüberschreitungen entwirft. Eine Stärke des Kapitels ist die umfassende Beispielsammlung, die von Winsor McCays *Gertie the Dinosaur* (1914) bis zu [Musikvideos wie A-ha's Take On Me](#) (1985, Barron/Patterson/Reckinger) reicht. Im nachfolgenden Kapitel erweitert Feyersinger den Untersuchungskorpus noch einmal durch aktuelle Filmbeispiele. Besonders im französischen Kurzfilm *Tim Tom* (2002, Segaud/Pougeoise) isoliert er zahlreiche selbstreflexive Inszenierungsstrategien, die er mit einem "metareferentiellen Turn" im gegenwärtigen Animationsfilm insgesamt in Beziehung setzt. Feyersinger beobachtet hier eine interessante Metaisierungsbewegung: Der historische Animationsfilm wird in Filmen wie *Tim Tom* als immer schon metareferentielle Kunstform aufgerufen. Rückgriffe auf die animations-filmische Formengeschichte sind demnach Metareferenzen zweiter Ordnung. Statt von einem "metareferentiellen" wäre eigentlich von einem "meta-metareferentiellen turn" auszugehen (vgl. Feyersinger 2017: 33).

Die in diesem Kapitel versammelten selbstreferentiellen bzw. metareferentiellen Verfahren sind allerdings zu einem Großteil noch keine Metalepsen in dem Sinne, wie sie in den bisherigen Kapiteln vorgestellt wurden. Erst im nächsten Kapitel kommt Feyersinger wieder auf dieses Konzept zurück, in dem er es von einem strukturverwandten Transgressionsphänomen abgrenzt: dem Fernseh-Crossover. Feyersinger vermag hier zu zeigen, dass statt einer kategorischen Unterscheidung zwischen beiden Formen diegetischer Grenzüberschreitung eher von einem fließenden Kontinuum zwischen den Polen "realistisches Crossover" und der "eigentlichen Metalepse" auszugehen ist. (vgl. ebd.: 48; 74–75).

Im zweiten Teil der Arbeit erweitert Feyersinger den Theorieradius, indem er das Konzept Metalepse an Gilles Fauconniers und Mark Turners Theorie des "conceptual blending" heranführt (vgl. Fauconnier/Turner 2002). Fauconnier und Turner beschreiben damit eine kognitive Operation, bei der Konzepte aus verschiedenen mentalen "input spaces" durch strukturelle Überschneidungen ("generic spaces") zu einem "blended space" kombiniert werden. Nach einem kurzen Aufriss wird dieses Kognitionsmodell in einer argumentativ ausgesprochen eleganten Analyse des Daffy-Duck-Cartoons *Duck Amuck* (1953, Chuck Jones) als heuristisches Instrumentarium erprobt.

In einem zweiten Anwendungskapitel gelingt es Feyersinger, die in der Animationsfilmforschung

intensiv diskutierte Figuren-, Setting- oder Gesamtbild-Metamorphose mit dem Vokabular des conceptual blending überzeugend zu schärfen. Im letzten Hauptkapitel folgt eine abschließende Zusammenführung der Metalepse und der conceptual-blending-Theorie anhand von Julió Cortázar's Erzählung *Continuidad de los parques* (1968) und Woody Allens Film *The Purple Rose of Cairo* (1985). Mit diesen Beispielen definiert Feyersinger die Metalepse als "hyper blend": eine kognitive Vermischung von zwei "blends", die sich eigentlich gegenseitig ausschließen müssten (vgl. Feyersinger 2017: 142–143).

Leider endet die Arbeit nach diesem sicherlich anspruchsvollsten, letzten Hauptkapitel. Darin kommen Animationsfilme als Analysegegenstände außerdem gar nicht mehr vor. Eine weitere Diskussion der Metalepse im Animationsfilm als besonderes conceptual blending wäre spannend und vermutlich auch ertragreich gewesen. Die faszinierenden Beispiele, die Feyersinger in den übrigen Kapiteln zusammenträgt, hätten sich hier abermals als Untersuchungsobjekte angeboten.

Eine interessante Anschlussfrage, die in der Arbeit an verschiedenen Stellen aufgeworfen wird, betrifft daher den Begriff und die Theorie der Metalepse selbst: Können die Phänomene, die Feyersinger in seiner Arbeit untersucht, auch ohne einen narratologischen Bezugsrahmen erschlossen werden? Müssen etwa die Bildräume eines Animationsfilms notwendigerweise als geschlossene, diegetische Welten, der Animator als Analogie zu einem literarischen Erzähler, und sein Kontakt zu animierten Figuren als paradoxe Verletzung einer ontologischen Grenze interpretiert werden? Hält der Animationsfilm als Forschungsgegenstand möglicherweise auch produktive Widerstände gegenüber analytischen Zugriffen literaturwissenschaftlicher Provenienz bereit?

Ungeachtet dieser weiterführenden Fragen stellt *Metalepsis in Animation* insgesamt einen überzeugenden Beitrag zur narratologischen Erforschung des populären Animationsfilms dar. Gerade die Exkurse zum TV-Crossover und zur Metamorphose bestechen durch ihre konzeptuellen Klärungen, sind diese doch auch für Untersuchungen abseits des Animationsfilms in hohem Maße anschlussfähig. Zahlreiche graphische Abbildung und Begriffsausdifferenzierungen laden ebenfalls zur Weiterarbeit mit den entwickelten Analysekonzepten ein. Gleichwohl versprechen neue Theorieimpulse, wie sie Feyersinger mit dem conceptual blending vorstellt, auch eine fruchtbare Weiterentwicklung des narratologischen Begriffs- und Methodenkatalogs. Die zukünftige, akademische Auseinandersetzung mit dem Animationsfilm kann davon nur profitieren.

Literatur:

- Cholodenko, A.: (2007): Introduction. In: Cholodenko, A. (Hrsg.): *The Illusion of Life II. More Essays on Animation*. Sydney [Power Publications] 2007. S. 13–95.
- Crafton, D.: *Before Mickey: The Animated Film, 1898–1928*. Chicago [University of Chicago Press] 1993.
- Genette, G.: *Figures III*. Paris [Seuil] 1972.
- Genette, G.: *Métalepse: De la figure à la fiction*. Paris [Seuil] 2004.
- Genette, G.: *Die Erzählung*. 3., durchgesehene u. korrigierte Auflage. Übers. v. Andreas Knop. Paderborn [Fink] 2010.
- Fauconnier, G.; Turner, M.: *The Way We Think: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*. New York [Basic Books] 2002.
- Wolf, W.: Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon. A Case Study of the Possibilities of 'Exporting' Narratological Concepts. In: Meister, J.-C. (Hrsg.): *Narratology Beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*. Berlin [De Gruyter] 2005. S. 83–107.

Links:

- [Verlagsinformationen zum Buch](#)
- [Webpräsenz von Dr. Erwin Feyersinger an der Universität Tübingen](#)
- [Webpräsenz von Felix Hasebrink an der Ruhr-Universität Bochum](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Dienstag den 13. März 2018 um 11:23
in der Kategorie: [Einzelrezension](#), [Rezensionen](#).
Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden.
Kommentare und Pings sind momentan geschlossen.