

Mentale Räume und Blendingprozesse

Eine Analyse des Videoclips „#besonderehelden. Zusammen gegen Corona“

Frederike Schoder
f.schoder@aol.de

Abstract:

This paper deals with the role that mental spaces and blending processes partake in understanding fictional narratives as instantiated in the video clip "#besonderehelden. Zusammen gegen Corona", which was issued by the German government to enlist support for the measures taken to contain Covid 19. The first part of the paper provides an overview of the theory of mental spaces and the blending theory (Fauconnier 1994, Fauconnier & Turner 2002), which belong to the research field of cognitive linguistics. In the second, analytical part of the paper, the theoretical considerations are transferred to the aforementioned video clip. It is demonstrated how mental spaces are constructed and connected with each other to construe the fictionalized discourse situation that is displayed in the video. The approach of blending theory is further used to explain how emergent, creative meaning is generated in the video clip. For that purpose, three examples of blending processes in the video clip are examined. It is first shown that the fictionalization of the narrative hinges on the resolution of incongruences between the spectator's Reality Space and a fictional future space through a cognitive blending process. I further discuss two examples of multimodal blending processes in which incoherent visual and linguistic input of the video is restructured and given a new meaning in the blend. The analysis reveals that blending processes are indeed fundamental to unlocking the message of the video clip.

Keywords: Kognitive Linguistik, mentale Räume, Blending Theory, Bedeutungskonstitution, Werbung, Fiktionalisierung

1 Einleitung

Die Theorie der Mentalen Räume (Fauconnier 1994, 1997) poniert, dass Online-Bedeutungskonstitution die Konstruktion sogenannter mentaler Räume bedingt. Damit sind kognitive, spontan gebildete und notwendigerweise flüchtige Vorstellungsräume gemeint, die wir konstruieren, wenn wir einem wie auch immer gearteten Input (Sprache, Bilder, Ton etc.) Bedeutung zuerkennen. Beim kognitiven Prozess des Konzeptuellen Blendings (Fauconnier & Turner 1994) werden diese mentalen Räume miteinander überblendet bzw. ineinander integriert (man spricht deshalb auch von konzeptueller Integration). In diesem kognitiven Blendingprozess entsteht neue Bedeutung, die nur im sogenannten Blend als Produkt des kognitiven Integrationsprozesses existiert bzw. emergiert, jedoch nicht Teil der Bedeutung der ursprünglich miteinander überblenden mentalen Räume (den Input Spaces) ist. Blendingprozesse spielen demnach immer dann (aber nicht nur dann) eine Rolle, wenn wir mit einem sprachlichen oder auch multimodalen Input konfrontiert werden, dessen Bedeutung wir mit unseren alltäglichen Erfahrungen nicht direkt in Einklang bringen können. Nicht zuletzt in der Werbung werden Blendingprozesse deshalb oftmals auf besonders kreative Weise eingesetzt. Dies bestätigt auch eine Untersuchung von Joy et al. (2009), die sich mit konzeptuellem Blending in der Werbung beschäftigt und feststellen, dass Konsument*innen auf Blendingprozesse zurückgreifen, um den Sinn von Werbungen zu rekonstruieren.

Im vorliegenden Aufsatz soll diese These anhand des von der Bundesregierung veröffentlichten Videos „#besonderehelden. Zusammen gegen Corona“ untersucht werden. Dabei handelt es sich allerdings um kein klassisches, kommerzielles Werbevideo, sondern es wird auf kreative Art und Weise für die Einhaltung der Anti-Coronamaßnahmen geworben. Das Video wurde „millionenfach aufgerufen, geteilt und kommentiert“.¹ Die große Aufmerksamkeit, die das Video erlangt hat, verdankt es seiner auffälligen Gestaltung, die auf dem Spielen mit Fiktionalität und Blendingprozessen beruht. In diesem Aufsatz werden die kognitiven Prozesse, die damit in Zusammenhang stehen, in den Blick genommen. Da mentale Räume die Grundlage für Blendingprozesse bilden, wird zunächst aufgezeigt, wie mentale Vorstellungsräume im Verlauf des Videoclips konstruiert und miteinander in Verbindung gesetzt werden. Des Weiteren wird herausgearbeitet, wie durch das bewusste Kontrastieren von

¹ WDR. 2020. Diskussion um Videoclip der Bundesregierung zu Corona-Helden. <https://www1.wdr.de/nachrichten/corona-bundesregierung-coronaspot-besonderehelden-reaktionen-100.html>. (18 April, 2021.)

mentalen Räumen Blendingprozesse in Gang gesetzt werden, um die Bedeutung des Videos als humorvolles Spiel mit der Gegenwart der Corona-Krise und in der Zukunft liegender, notwendigerweise fiktionaler Räume zu transportieren.

Im ersten Teil des Aufsatzes werden zunächst die Basisannahmen der Theorie der mentalen Räume (Abschnitt 2.1) und der Blendingtheorie (Abschnitt 2.2) beschrieben. Ausgehend von diesen theoretischen Grundlagen wird im empirischen Teil des Aufsatzes eine Analyse des Videoclips im Sinne der Theorie der mentalen Räume und der Blendingtheorie präsentiert. Zunächst wird dabei die spezifische Konstruktion des *Reality Spaces* betrachtet (Abschnitt 3.1.1) und die Abfolge der mentalen Räume, die im Verlauf des Videos ausgehend vom sprachlichen und visuellen Input imaginiert werden, aufgezeigt (Abschnitt 3.1.2). Anschließend werden drei Beispiele für Blendingprozesse aus dem Video herausgegriffen anhand derer dargestellt wird, wie durch die Generierung von neuer Bedeutung im Blend die Inkongruenz zwischen den Input Spaces aufgelöst wird (Abschnitt 3.2). Im ersten Beispiel geht es um den Prozess der Fiktionalisierung (Abschnitt 3.2.1), während im zweiten und dritten Beispiel multimodale Aspekte des Blendings betrachtet werden (Abschnitt 3.2.2). Die Ergebnisse der Analyse werden abschließend in Abschnitt 4 zusammengefasst und mit Hinblick auf die Komplexität der kognitiven Abläufe diskutiert.

2 Mentale Räume und Blending

Die in der vorliegenden Arbeit behandelten Theorien zählen zum Forschungsfeld der Kognitiven Linguistik. Die Kognitive Linguistik stellt keine einheitliche linguistische Theorie dar, sondern umfasst verschiedene Ansätze und Modelle, die sich seit den 1970er Jahren zunächst eigenständig entwickelt haben (vgl. Geeraerts & Cuyckens 2007: 4). Eine grundlegende Gemeinsamkeit dieser Ansätze ist die Annahme, dass Sprache keine eigenständige kognitive Fähigkeit darstellt, sondern auf allgemeinen kognitiven Fähigkeiten beruht (vgl. Croft & Cruse 2007: 1). Das bedeutet, dass die kognitive Verarbeitung von Sprache nach denselben Mechanismen wie nicht-sprachliches Denken, zum Beispiel visuelle Wahrnehmung, erfolgt. Darüber hinaus vertritt die Kognitive Linguistik vertritt die These, dass das Sprachsystem aus dem Sprachgebrauch heraus erlernt wird, indem sprachliche Muster aus dem Sprachinput abstrahiert und mental als Schemata abgespeichert werden (vgl. Croft & Cruse 2007: 4; These der Gebrauchsbasiertheit). Die im Langzeitgedächtnis verankerten Wissensbestände werden dann bei erneutem Sprachinput zum Aufbau temporärer mentaler

Konstrukte herangezogen. Dieser Prozess kann mit der Theorie der mentalen Räume beschrieben werden.

2.1 Theorie der mentalen Räume

Die Theorie der mentalen Räume (*mental space theory*) wurde von Gilles Fauconnier ([1985] 1994, 1997) entwickelt und stellt eine Gegenreaktion auf das von der formalen Semantik angenommene wahrheitskonditionierte Modell der Satzbedeutung dar. Während der Ansatz der formal orientierten Semantik davon ausgeht, dass die Bedeutung eines Satzes allein durch die Wörter und deren Struktur festgelegt und somit objektivierbar ist (vgl. Evans & Green 2006: 365), besitzt Sprache aus Sicht der Kognitiven Linguistik keine objektive Bedeutung. Die Bedeutung sprachlicher Strukturen wird erst durch den Aufbau mentaler Strukturen generiert. Dieser Prozess wird als Konzeptualisierung bezeichnet. Sprachliche Strukturen dienen dabei als Anstöße (*prompts*), um Bedeutung zu konstituieren:

Expressions do not mean; they are prompts for us to construct meanings by working with processes we already know. [...] the words themselves say nothing independent of the richly detailed knowledge and powerful cognitive processes we bring to bear. (Turner 1991: 206)

Ähnlich wie Turner vertritt auch Fauconnier die Ansicht, dass sprachliche Ausdrücke nicht bedeutungskodierend sind, sondern lediglich dazu beitragen, mentale Konstrukte aufzubauen:

Language, as we use it, is but the tip of the iceberg of cognitive construction. As discourse unfolds, much is going on behind the scenes: New domains appear, links are forged, abstract meanings operate, internal structure emerges and spreads, viewpoint and focus keep shifting. Everyday talk and commonsense reasoning are supported by invisible, highly abstract, mental creations, which ... [language] . . . helps to guide, but does not by itself define. (Fauconnier 1994: xxii–xxiii)

Fauconnier betont, dass sprachliche Äußerungen nur einen kleinen Teil der kognitiv erzeugten Konstruktionen wiedergeben. Der Großteil der kognitiven Prozesse der Konzeptualisierung verläuft „behind the scenes“, er wird also nicht versprachlicht.

Fauconniers Theorie zufolge umfasst die Bedeutungskonstitution zwei kognitive Prozesse: 1) das Aufbauen mentaler Räume und 2) das Herstellen konzeptueller Verbindungen (*Mappings*) zwischen den mentalen Räumen (Evans & Green 2006: 368). Mentale Räume sind „szenische Vorstellungen“ (Ehmer 2011: 32), die in Gesprächskontexten ad hoc mithilfe von Frames aufgebaut werden (vgl. Ehmer 2011: 32). Im Gegensatz zu Frames, den fest im Langzeitgedächtnis verankerten Wissensbeständen (Fillmore 1985), sind mentale Räume temporär und selektiv. Sie umfassen jene Elemente des Framewissens, die durch sprachliche *Prompts* aktiviert werden und für die Konzeptualisierung einer bestimmten Szene relevant sind. Diese Prompts werden auch *Space Builder* genannt. Space Builder sind sprachliche Ausdrücke, die die Konstruktion neuer mentaler Räume initiieren. Dies können zum Beispiel

Präpositionalphrasen (im Jahr 1998, in der Straßenbahn, aus seiner Sicht), Adverbien (vielleicht, wahrscheinlich, theoretisch), Konjunktionen (wenn...dann, entweder...oder) oder Verba sentiendi (Martina glaubt..., Paul hofft..., Leonie behauptet...) sein (vgl. Zima 2021: 144).

Grundlage für die Konstruktion mentaler Räume in einem Gespräch bildet der *Reality Space*, der die „mentale Repräsentation der aktuellen Kommunikationssituation“ (Ehmer 2011: 35) abbildet. Er umfasst räumlich-physische sowie interaktionale Aspekte der realen Diskurssituation und der an ihr beteiligten Personen. Aufbauend auf dem Reality Space können verschiedene mentale Räume gebildet werden. Mentale Räume sind keine statischen Gebilde, sie können im Verlauf eines Gesprächs umgestaltet und erweitert werden. Ebenso können bei fortschreitendem Diskurs neue mentale Räume geöffnet und miteinander verbunden werden (vgl. dazu explizit Ehmer 2011). Dazu werden einander entsprechende Elemente unterschiedlicher mentaler Räume über Identitätsverbindungen (*identity connectors*) in Beziehung gesetzt. Das konzeptuelle Mapping von Elementen wird durch den Gesprächsdiskurs gesteuert und ist demnach kontextgebunden (vgl. Evans & Green 2006: 368). Auf diese Weise entsteht in einem Gespräch ein Netz mentaler Räume (*mental space lattice*), das hierarchisch angeordnet ist.

Ausgehend vom *Reality Space* wird zunächst ein Basisraum (*base space*) konstruiert. In diesem ersten mentalen Raum werden die Akteur*innen und weitere Informationen der zu konzeptualisierenden Szene eingeführt. Der Basisraum bildet den Ausgangspunkt für die Entwicklung neuer mentaler Räume. Wichtig für die Klassifizierung weiterer mentaler Räume sind die Dimensionen Zeit und Modalität, die den Status der mentalen Räume in Bezug auf die Realität des Basisraums festlegen (vgl. Evans & Green 2006: 387). So können zum Beispiel Ereignisse, die vom Basisraum aus gesehen in der Vergangenheit liegen, als Vergangene-Event-Räume (*past event spaces*) aufgefasst werden, während Zukünftige-Event-Räume (*future event spaces*) Ereignisse beinhalten, die in Relation zum Basisraum in der Zukunft liegen. Glaubensräume (*belief spaces*), hypothetische Räume (*hypothetical spaces*), kontrafaktische Räume (*counterfactual spaces*) und negierte Räume (*negated spaces*) zeichnen sich dadurch aus, dass ihr Wirklichkeitsstatus potenziell oder tatsächlich von der Realität des Basisraums abweicht. In der Vergangenheit verankerte Erzählungen, die durch bestimmte Space Builder eingeleitet werden, stellen narrative Räume (*narrative spaces*) dar. Sie können wahre Geschehnisse beinhalten oder als fiktionale Räume (*fictional spaces*) erfundene Begebenheiten umfassen (vgl. auch Zima 2021: 108-114).

Dabei muss betont werden, dass zu einem bestimmten Zeitpunkt immer lediglich ein mentaler Raum beziehungsweise ein Teil des mentalen Raums fokussiert wird (vgl. Ehmer 2011: 45). Dieser wird als Fokusraum bezeichnet. Im fortlaufenden Diskurs kommt es zur Fokusverschiebung, wenn neue mentale Räume konstruiert werden oder auf bereits bestehende Räume zurückgegriffen wird.

Die Theorie der mentalen Räume findet Anwendung in der Blending Theorie, die im Folgenden vorgestellt wird.

2.2 *Blending Theory*

Die von Gilles Fauconnier und Mark Turner entwickelte Theorie des konzeptuellen Blendings (*Blending Theory*) wird häufig als Erweiterung von Fauconniers Theorie der mentalen Räume betrachtet. Gleichzeitig baut sie auf der Theorie der Konzeptuellen Metapher von Lakoff & Johnson (*Conceptual Metaphor Theory*) auf (Lakoff & Johnson 1980). Die Theorie der Konzeptuellen Metapher geht von einem Mapping zwischen zwei Domänen aus, wobei Eigenschaften von einer Quelldomäne auf eine Zieldomäne übertragen werden. Fauconnier und Turner entwickelten die Blending Theory nicht zuletzt aufgrund ihrer Feststellung, dass die einfache metaphorische Übertragung von einer Domäne auf eine andere das Verständnis von Metaphern oftmals nicht ausreichend erklärt, da die Bedeutungskonstitution durch Strukturen erfolgt, die zuvor in keiner der als Input dienenden Domänen vorhanden waren (vgl. Evans & Green 2006: 401). Während die Theorie der Konzeptuellen Metapher vor allem stabile, das heißt im Langzeitgedächtnis abgespeicherte Mappings zwischen zwei konzeptuellen Domänen betrachtet, beschäftigt sich die Blending Theory mit den dynamischen Aspekten der Bedeutungskonstitution und greift damit auf die Verwendung temporärer mentaler Vorstellungsräume zurück.

Der Blending Theory zufolge ist Blending ein allgemeiner kognitiver Prozess, bei dem mindestens zwei mentale Räume, die als Input Spaces bezeichnet werden, zu einem neuen mentalen Raum, dem sogenannten Blend, verschmolzen werden. Durch diesen Prozess emergiert neue Bedeutung, das heißt, es entstehen mentale Strukturen, die in keinem der Input Spaces zu finden sind (vgl. Ehmer 2011: 175). Das Entstehen von emergenten Strukturen durch Mappings findet sich weder in der Theorie der Konzeptuellen Metapher noch in der Theorie der mentalen Räume und stellt die wesentliche Neuerung der Blending Theory dar.

Der Prozess des Blendings lässt sich mit einem *conceptual integration network* modellieren. Nach diesem von Fauconnier und Turner entwickelten Modell entsteht ein Blend in einem Netzwerk mentaler Räume, das aus mindestens vier mentalen Räumen besteht: einem

generischen Raum, zwei Input Spaces und dem Blend (vgl. Fauconnier & Turner 2003: 47). Der generische Raum dient dazu, den Blend zu strukturieren, indem er die konzeptuellen Gegenstücke (*counterparts*) der beiden Input Spaces auf einer abstrakten Ebene definiert und die Input Spaces dadurch vergleichbar macht.² Die konzeptuellen Gegenstücke sind einander entsprechende Elemente der Input Spaces, die durch den Prozess des Mappings miteinander verbunden werden. Auf Basis des Mappings werden die Elemente der unterschiedlichen Input Spaces zu einer kognitiven Struktur vereint und bilden einen neuen mentalen Raum, den Blend.

Der Prozess des Blendings dient dazu, Dinge, die für die menschliche Vorstellung zu komplex sind, auf einen „human scale“ (Fauconnier & Turner 2006: 339) zu reduzieren und kognitiv greifbar zu machen. Dies geschieht, indem die Verbindungen zwischen den Elementen der Input Spaces komprimiert werden. Obwohl die Verbindungen zwischen den Input Spaces grundsätzlich undefiniert und nicht vorhersehbar sind, gibt es dennoch besonders gebräuchliche konzeptuelle Beziehungen zwischen Elementen verschiedener Input Spaces, die als *vital relations* bezeichnet werden (vgl. Oakley & Pascual 2017: 427). Zu den von Fauconnier und Turner (2003: 101) identifizierten *vital relations* zählen Veränderung (*change*), Identität (*identity*), Zeit (*time*), Raum (*space*), Ursache-Wirkung (*cause-effect*), Teil-Ganzes (*part-whole*), Darstellung (*representation*), Rolle (*role*), Analogie (*analogy*), Disanalogie (*disanalogy*), Ähnlichkeit (*similarity*), Kategorie (*category*), Intentionalität (*intentionality*) und Einzigartigkeit (*uniqueness*). Die *vital relations* lassen sich dabei nicht zwingend zwischen allen Elementen der Input Spaces herstellen. Folglich werden beim Prozess des Blendings meist auch nicht alle Elemente aus den Input Spaces in den Blend übertragen, sondern nur eine bestimmte Auswahl an Elementen (vgl. Ehmer 2011: 175).

Der Prozess des Blendings umfasst die drei Phasen 1) Komposition (*composition*), 2) Vervollständigung (*completion*) und 3) Fortführung (*elaboration*) (vgl. Zima 2021: 131). Zunächst werden die Elemente verschiedener Input Spaces durch *vital relations* miteinander in Beziehung gesetzt und im Blend zusammengebracht, wodurch neue Bedeutung entsteht. Dieser Prozess wird als Komposition bezeichnet. Beim Verschmelzen der Input Spaces wird Hintergrundwissen aus dem Langzeitgedächtnis mit einbezogen, das zuvor in keinem der Input Spaces aktiviert war. Dies führt zur Vervollständigung des Blends. Auf diese Weise wird die „eigene Logik des Blends“ (Ehmer 2011: 176) etabliert, die im weiteren Diskurs fortgeführt und neu angewendet werden kann, was als Elaboration bezeichnet wird.

² Das Vorhandensein eines generischen Raumes ist in der Forschung umstritten. Einige Autoren argumentieren, dass der generische Raum selbst emergente Strukturen enthält und somit vielmehr ein Ergebnis des Blendingprozesses ist (vgl. Oakley & Pascual 2017: 438). In einigen Blending-Analysen wird der generische Raum deshalb nicht als Input des *conceptual integration network* aufgeführt.

Blends können unterschiedlich komplex sein, je nachdem wie viele Frames an der Strukturierung der Input Spaces und des Blends beteiligt sind. Fauconnier und Turner (2006: 341–348) haben dazu eine eigene Typologie entwickelt, nach der sie vier Arten von Integrationsnetzwerken unterscheiden: 1) Simplexblends (*simplex blends*), 2) Spiegelblends (*mirror blends*), 3) Einfache-Frame-Blends (*single-scope blends*) und 4) Gemischte-Frame-Blends (*double-scope blends*). Bei einem Simplexblend wird nur ein Input Space von einem Frame strukturiert, während der zweite Input Space konkrete Werte zu diesem Frame enthält. Der Spiegelblend zeichnet sich dadurch aus, dass die beteiligten Input Spaces sowie der Blend vom selben Frame strukturiert werden. Der Einfache-Frame-Blend beinhaltet Input Spaces, die von unterschiedlichen Frames strukturiert werden, wobei der Blend nur von einem dieser Frames strukturiert wird. Im Unterschied dazu werden bei einem Gemischten-Frame-Blend die unterschiedlichen Frames der Input Spaces im Blend miteinander vermischt.

Während die Theorie der mentalen Räume die Konstruktion und Verbindung mentaler Räume im Prozess der Online-Bedeutungskonstitution beschreibt, erklärt die Blending Theory wie durch das Verschmelzen mentaler Räume *neue Bedeutung entsteht*. Für das Mapping zwischen den mentalen Räumen, auf dem der Prozess des Blendings basiert, spielt Kreativität eine entscheidende Rolle (vgl. Ehmer 2011:175). Deshalb findet die Blending Theory besonders im kreativen Sprachgebrauch Anwendung, zum Beispiel bei der Analyse von Werbung. Die theoretischen Überlegungen werden im Folgenden bei der Analyse des Werbevideos „#besonderehelden. Zusammen gegen Corona“ praktisch angewandt.

3 Videoanalyse

Der Videoclip „#besonderehelden. Zusammen gegen Corona“ wurde am 14. November 2020 auf der Internetseite der Bundesregierung veröffentlicht. Protagonist und Sprecher im Video ist ein älterer Mann namens Anton Lehmann (A). Die Videoaufnahmen zeigen zunächst den Sprecher, der sich in einer sitzenden Position frontal zur Kamera befindet. Im Verlauf des Videos werden immer wieder Szenen eingeblendet, in denen ein junger Mann zu sehen ist, während die Stimme von Anton Lehmann (als älterer Mann) aus dem Off weiterspricht. Anton Lehmann erinnert sich dabei aus einer rückblickenden Perspektive an den Corona-Winter 2020 und berichtet in einem Monolog, wie er und seine Zeitgenoss*innen durch ihr Verhalten während der zweiten Welle der Corona-Pandemie zu Held*innen wurden.

Transkript³ 1: Video „#besonderehelden. Zusammen gegen Corona“ (00:00–01:30)

{00:00} 01: A: ich GLAUbe das war im winter zweitausendzwAnzig,
 02: als das ganze land auf UNS schaute.
 {00:07} 03: (2.2)
 04: ich war gerade zweiundZWANzig geworden,=
 05: =studierte maschinenbau in CHEMnitz,
 06: (1.0) als die zweite WELle kam.
 07: (2.7)
 {00:16} 08: ZWEIundzwanzig
 09: (1.1) in diesem alter will man doch FEIern (1.0),
 10: stuDIERen,=
 =(.) jemanden KENnenlernen
 11 halt SO was==
 12: =oder mit freunden einen TRINken gehen,
 13 (1.0)
 {00:25} 14: doch das SCHICKsal (1.0) hatte ANdere pläne mit uns.
 15: (0.4)
 {00:30} 16: <<Gesicht von jungem Mann eingeblendet> eine
 unsichtbare gefahr bedrohte !AL!les woran wir
 glaubten,
 17 (1.2)>
 {00:35} 18: und das schicksal dieses lAndes lag plötzlich
 in !Un!seren händen;
 19 (2.0)
 {00:41} 20: also fassten wir alle unseren mut zuSAMmen,=
 21: =und taten was von uns erWARTet wurde.
 22: (0.6)
 {00:46} 23: das EINzig !RICH!tige,
 24: (1.1)
 {00:49} 25: wir taten
 26: <<junger Mann auf Couch> (2.0)
 {00:52} 27: !NICHTS!.
 {00:53} 28: (0.6) absolut GAR nichts.>
 {00:55} 29: waren faul wie die WASCHbären.
 {00:56} 30: <<junger Mann auf Couch isst und trinkt> tage und
 nächte lang (.) blieben wir auf unserem arsch zuHAUse
 und kämpften gegen die ausbreitung des coronavirus.
 31: (1.5)>
 {01:04} 32: <<junger Mann lässt sich auf Sofa fallen>>

³ Das Transkript wurden nach den GAT 2-Transkriptionskonventionen gefertigt (vgl. Selting et al. 2009).

{01:04} 33: unsere COUCH war die front.
 34: (1.0)
 {01:07} 35: <<junger Mann hinter Sofalehne> und unsere ge!DULD!
 (0.3) war unsere waffe. (2.0)>
 {01:12} 36: ((lacht)) wissen sie, (0.6)
 37: manchmal (0.7) muss ich FAST bisschen schmunzeln,=
 38: <<junger Mann auf Couch> =wenn ich an DIEse zeit
 zurückdenke;>
 {01:18} 39: DAs war unser schicksal,
 40: (1.4)
 {01:21} 41: <<junger Mann auf Couch und Frau in der Tür> SO wurden
 wir zu helden.
 42: (2.0)
 {01:24} 43: DAmals.
 30: (1.6) in diesem coROna> winter zwanzig zwanzig;

Dem Videoclip folgt der Apell, dem Beispiel von Anton Lehmann zu folgen: „Werde auch du zum Helden [sic!] und bleib zuhause“ (Die Bundesregierung 2020: 01:31). Es handelt sich somit um eine Werbung der Bundesregierung für die Einhaltung der Kontaktbeschränkungen, die im November 2020 als Maßnahme zur Eindämmung der Corona-Pandemie eingeführt wurden. Damit wir als Rezipierende die Botschaft des Videoclips verstehen, müssen verschiedene Prozesse der kognitiven Verarbeitung in Gang gesetzt werden. Diese sollen in der folgenden Analyse aufgezeigt werden. Zunächst wird analysiert, welche mentalen Räume durch die Erzählung von Anton Lehmann und die visuellen Eindrücke des Videos konstruiert werden. In einem weiteren Punkt wird untersucht, wie durch die kreative Verbindung der mentalen Räume neue Bedeutung entsteht.

3.1 Konstruktion mentaler Räume

3.1.1 Der Reality Space

Wie in Kapitel 2.1 beschrieben, bildet die Grundlage für den Aufbau der mentalen Räume der Reality Space, der die von den Sprechenden und Rezipierenden geteilten mentalen Vorstellungen über die Kommunikationssituation umfasst. Im vorliegenden Beispiel erfolgt die Kommunikation in Form eines Videos durch das Medium Internet. Der Protagonist des Videos, Anton Lehmann, der durch einen älteren Mann verkörpert wird, erzählt vom Winter des Jahres 2020, in dem er 22 Jahre alt war. Aus dem Alter des Protagonisten im Video und der Angabe seines Alters im Jahr 2020, ergibt sich, dass zwischen dem Winter 2020 und der Aufnahme des Videos mehrere Jahrzehnte liegen. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Videos im

November 2020 war der Winter 2020 jedoch Gegenwart beziehungsweise lag in naher Zukunft. Die im Video präsentierte Realität stimmt damit nicht mit den konventionellen Vorstellungen von Realität überein, weshalb der Interaktionskontext des Videos auf einer Fiktionalisierung basiert.

Fiktionalität ist in der Gesprächsforschung kein klar definierter Begriff, sondern kann sich auf verschiedene Bereiche von Gesprächen beziehen (vgl. Ehmer 2011: 163). Die in der Forschung untersuchten Fiktionalisierungen lassen sich „in Bezug auf die deiktische Verankerung der fiktionalen Szene bzw. des mentalen Raumes unterscheiden“ (Ehmer 2011: 171). Die Fiktionalisierung des Hier-und-Jetzt einer Gesprächssituation (des Reality Spaces) stellt eine Art von Fiktionalität dar, die von Pierre Bange untersucht wurde. Er definiert Fiktionalisierung folgendermaßen:

Fiktionalisierung ist die Bezeichnung eines Vorgangs der Suspendierung der Selbstverständlichkeit des Alltags und der expliziten Einführung eines markierten Kontextes, der sich vom ‚natürlichen‘ Kontext des Alltags abhebt. (Bange 1986: 125–126)

Demzufolge bedeutet Fiktionalisierung, dass die konventionell angenommene Realität in einer Gesprächssituation zeitweise aufgehoben und durch eine fiktive Wirklichkeit ersetzt wird. Häufig wird dieser Modalitätswechsel von der sprechenden Person nicht metasprachlich markiert, sondern die Rezipient*innen müssen den Bruch mit der Realität erkennen und auflösen, indem sie einen passenden Kontext finden (vgl. Ehmer 2011: 164–165).

Im Beispiel des Videoclips liegt eine Fiktionalisierung des Hier-und-Jetzt der Interaktion vor. Die Wirklichkeit des Videos und die „konventionell bestimmte Auffassung von Realität“ (Ehmer 2011: 172) stimmen nicht überein. Rezipient*innen des Videos teilen das Wissen, dass die im Videoclip präsentierte Gesprächssituation in der Realität nicht stattgefunden haben kann. Das Gelingen der Fiktionalisierung basiert darauf, dass die Rezipient*innen den Verstoß gegen die konventionell geltende Realität annehmen und sich auf die fiktive Wirklichkeit einlassen, das heißt, diese vorübergehend als real akzeptieren. Somit wird die fiktive Realität zum Hier-und-Jetzt der Interaktion und zum Bestandteil des Reality Spaces.

3.1.2 *Aufbau mentaler Räume*

Ausgehend von diesem Reality Space eröffnet Anton Lehmann als Sprecher des Videos den ersten mentalen Vorstellungsraum (Basisraum) mit der Aussage: *ich GLAUBE das war im winter zweitausendzwanzig, (Zeile 01)*⁴. Durch das Tempus des Präteritums wird der Basisraum in Relation zum Hier-und-Jetzt des Interaktionskontextes (dem Reality Space) in der Vergangenheit verortet. Die Präpositionalphrase *im Winter 2020* gibt einen konkreten

⁴ Zitiert wird im Folgenden das Transkript 1.

Zeitpunkt für die zu konzeptualisierende Szene an. Sie dient den Konzeptualisierenden als *Space Builder*, also als Anweisung, bestimmtes Hintergrundwissen zu dieser Zeitangabe, das in Form von Frames im Langzeitgedächtnis abgespeichert ist, zum Aufbau des mentalen Raumes heranzuziehen. Gleichzeitig kann die sprachliche Konstruktion *das war im Winter 2020* als Erzähleinleitungsstruktur begriffen werden, die den Beginn der Erzählung von Anton Lehmann markiert und somit als *Space Builder* für einen narrativen Raum dient.

Neben der Information zum Zeitpunkt der Erzählung beinhaltet der Basisraum eine unbestimmte Anzahl an Akteur*innen, die durch das Pronomen *uns* (Zeile 02) beschrieben werden. Die darauffolgenden Segmente liefern genauere Informationen zu einem der in der Szene auftretenden Akteur*innen, dem Ich-Erzähler der Erzählung Anton Lehmann: *ich war gerade zweiundzwanzig geworden,= | =studierte maschinenbau in CHEMNITZ, | (1.0) als die zweite WELLE kam. (Zeilen 03–05)*. Damit kommt es zu einer ersten Elaboration des Basisraums. Durch die Nennung des Alters und der Tätigkeit wird das mentale Bild eines jungen Mannes aufgerufen und der STUDIUM-Frame aktiviert. Der Temporalsatz konkretisiert den Zeitpunkt der Erzählung und führt das Ereignis „zweite Welle“ als neues Element in den Basisraum ein. Dabei handelt es sich um eine konventionalisierte konzeptuelle Metapher, die auf dem Mapping zwischen den Domänen TSUNAMI und CORONA-PANDEMIE beruht, wobei die Quelldomäne TSUNAMI der Konzeptualisierung der Zieldomäne CORONA-PANDEMIE dient. Der sprachliche Ausdruck *zweite Welle* führt allerdings nicht allein dazu, dass zur Konzeptualisierung der erzählten Szene Elemente des Frames CORONA-PANDEMIE in den mentalen Vorstellungsraum integriert werden. Da mit dem Element „Winter 2020“ der Frame CORONA-PANDEMIE jedoch bereits aktiviert ist, kann mithilfe von Hintergrundwissen darauf geschlossen werden, dass es sich bei der zweiten Welle um den erneuten Anstieg der Corona-Infektionen im Winter 2020 handelt. Dieser kognitive Prozess der Bedeutungskonstitution wird nicht in den sprachlichen Äußerungen im Video sichtbar, sondern verläuft ausschließlich *backstage*.

Mit den nächsten Äußerungen wird ein neuer mentaler Raum geöffnet, der als kontrafaktischer Raum konstruiert ist. Als Akteur dieses mentalen Raumes handelt nicht Anton Lehmann selbst, denn das generalisierende Pronomen *man* (Zeile 09) bezieht sich auf die Gesamtheit der Personen im Alter von 22 Jahren. Dieser Raum umfasst also Aktivitäten, die Personen in diesem Alter stereotypischerweise ausüben, wie: *FEIERN (1.0), | studIEREN,= | =(.) jemanden KENNENLERNEN | halt SO was== | =oder mit freunden einen TRINKEN gehen, (Zeilen 09–12)*. Dass die genannten Aktivitäten in der Realität des Basisraumes jedoch nicht stattfinden, wird erst im darauffolgenden Segment deutlich: *doch*

das SCHICKsal (1.0) hatte ANdere pläne mit uns. (Zeile 14). Die Konjunktion *doch* drückt einen Gegensatz aus und zeigt, dass der Wirklichkeitsstatus des vorangegangenen Satzes im Widerspruch zum Basisraum steht.

Der Fokus wird damit wieder auf den Basisraum gelenkt. Dieser wird im Folgenden durch die Information ergänzt, dass die zweite Welle eine unsichtbare gefahr (Zeile 16) darstellt. Hinzu kommt, dass an dieser Stelle des Videos das Gesicht eines jungen Mannes eingeblendet wird, vor dessen Augen ein Feuer aufflackert. Auf diese Weise werden die Elemente des mentalen Raums für die Konzeptualisierenden visuell erfahrbar und der Vorstellungsraum wird weiter ausgestaltet.

In den folgenden Äußerungen geht Anton Lehmann auf die Handlung der Akteur*innen ein: also fassten wir alle unseren mut zuSAMmen, = | =und taten was von uns erWARTet wurde. | (0.6) | das EINzig !RICH!tige, (Zeilen 20–23). Durch diese sprachlichen Äußerungen wird der Frame HELDENTUM aktiviert. Die Konzeptualisierenden bauen das mentale Vorstellungsbild von Personen auf, die sich mit außergewöhnlichem Mut einer besonders schweren Aufgabe stellen und in einer gefährlichen Situation eine Tat vollbringen, die gesellschaftliche Bedeutung hat. Im weiteren Diskursverlauf stellt sich diese Vorstellung jedoch als unzutreffend heraus, denn die Akteur*innen vollbringen keine typische Held*innentat, sondern sie tun !NICHTS!. | (0.6) absolut GAR nichts. (Zeilen 27–28). Die zu dieser sprachlichen Äußerung imaginierte Szene stimmt nicht mit dem zuvor konstruierten mentalen Raum überein. Die Konzeptualisierung der negierten Äußerung *wir taten nichts* basiert auf der Konstruktion von zwei szenischen Vorstellungen: auf 1) einer Szene, in der Akteur*innen eine Tat ausüben, was sich jedoch aufgrund der Negierung als unwahr erweist und 2) einer Szene, in der die Akteur*innen keine Tat vollbringen, also nichts tun. Es handelt sich um die Konstruktion eines negierten Raumes.

Die zweite Szene wird anschließend elaboriert, indem das „Nichts-Tun“ spezifiziert wird. Auf sprachlicher Ebene geschieht dies durch den Vergleich *faul wie die WASCHbären* (Zeile 29) und das Aufgreifen der konzeptuellen Metapher „CORONA-PANDEMIE IST KRIEG“⁵ (vgl. Zeilen 30–35). Durch das Mapping zwischen den Domänen KRIEG und CORONA-PANDEMIE wird das HELDENTUM-Frame wieder aktiviert und in den mentalen Vorstellungsraum eingebunden. Dabei wird im Videoclip die Vorstellung aufgegriffen, dass dem Einsatz von Soldat*innen in kriegerischen Auseinandersetzungen in unserer Gesellschaft anscheinend ein heroischer Stellenwert zugesprochen wird. Die Aktivierung dieser kognitiven Strukturen hilft

⁵ Zur Verwendung der Kriegs-Metapher im medialen Diskurs zu Corona siehe Studien von Wicke & Bolognesi (2020) und Semino (2021).

dabei, die Bedeutung der sprachlichen Struktur zu konstruieren. Indem die Akteur*innen wie Soldat*innen im Krieg an einer Front mit einer Waffe kämpften, wurden sie durch ihr „Nichtstun“ in der Corona-Pandemie zu Held*innen (vgl. Zeile 41). Parallel zu diesem sprachlichen Input werden im Video Aufnahmen des jungen Manns eingeblendet, die ihn in verschiedenen Positionen auf einer Couch vor einem Fernseher zeigen. Die visuellen Eindrücke des „Nichtstuns“ unterstützen den Ausbau des mentalen Raums.

Abschließend wird im Video wieder Anton Lehmann als älterer Mann gezeigt, der sich mit einer direkten Ansprache an die Rezipient*innen wendet: ((lacht)) wissen sie, (0.6) | manchmal (0.7) muss ich FAST bisschen schmunzeln,= | <<junger Mann auf Couch> =wenn ich an DIEse zeit zurückdenke;> (Zeilen 36–38). Mit dieser Äußerung wird nochmal das Element des Zeitpunkts der Erzählung, also der Winter 2020 fokussiert und somit eine Verbindung zu dem zu Beginn der Erzählung konstruierten Basisraum hergestellt.

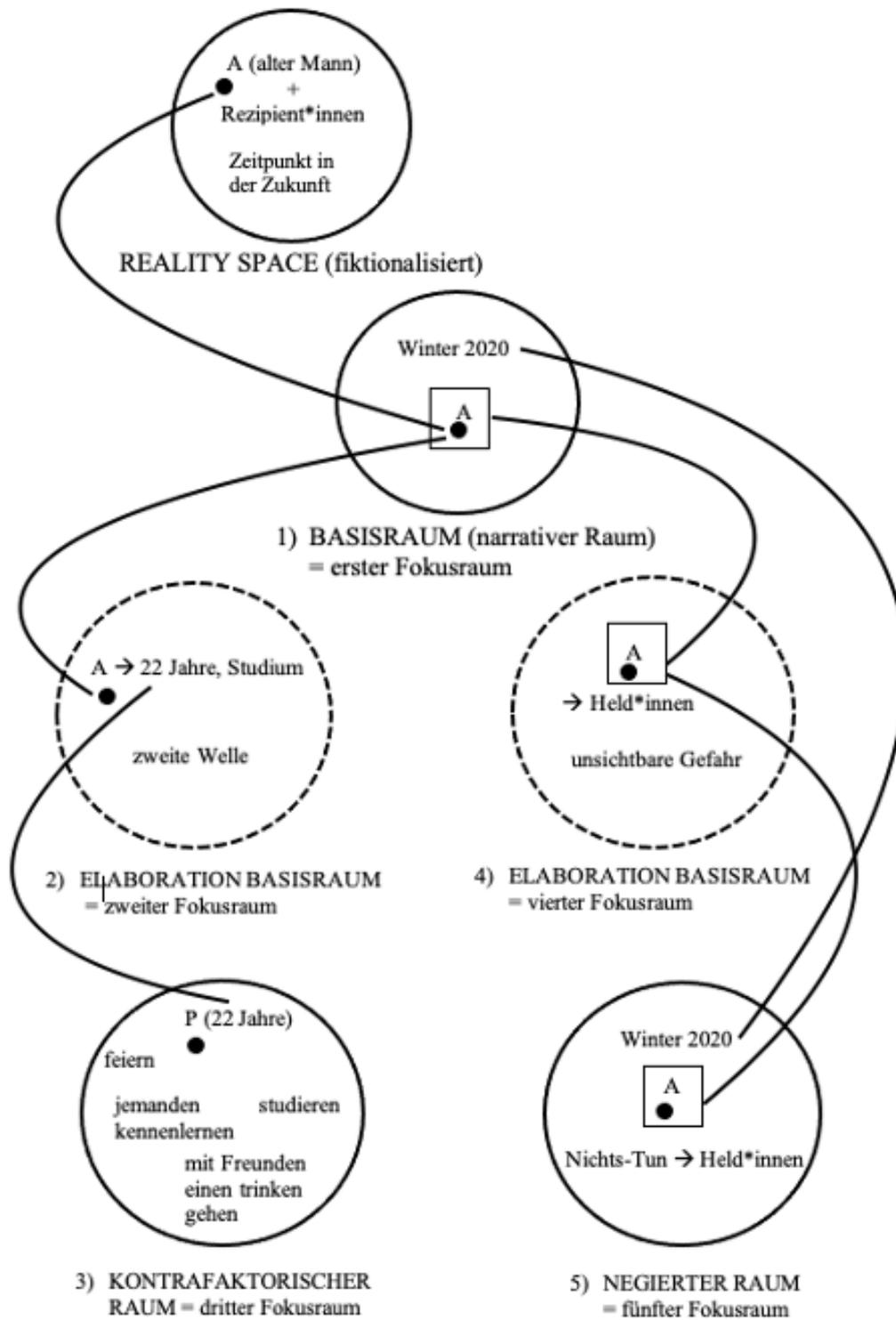


Abbildung 1: Abfolge mentaler Räume im Verlauf des Videos

Abbildung 1 visualisiert das Netzwerk der mentalen Räume, die im Verlauf des Videos zur Bedeutungskonstitution aufgebaut und elaboriert werden. Grundlage für die Entwicklung der mentalen Räume bildet der Reality Space, der eine Fiktionalisierung der Diskursituation beinhaltet.

Zu Beginn des Videos wird der Basisraum aufgebaut, der in Relation zum Reality Space in der Vergangenheit liegt und einen narrativen Raum der Erzählung bildet. Er beinhaltet als Elemente den Zeitpunkt der Erzählung (Winter 2020) sowie eine Gruppe von Akteur*innen (in der Abbildung visualisiert als Quadrat um den Erzähler A) unter denen sich der Ich-Erzähler Anton Lehmann bzw. sein Alter Ego aus der Vergangenheit (abgekürzt mit A) befindet. Dieser Basisraum ist der erste Fokusraum, auf den sich die Aufmerksamkeit der Konzeptualisierenden richtet.

Im zweiten Vorstellungsraum werden bestimmte Elemente des Basisraums herausgegriffen und durch neue Informationen ergänzt. Das Mapping zwischen den mentalen Räumen erfolgt über eine Identitätsverbindung zwischen den Elementen, die in beiden Räumen vorhanden sind, was in Abbildung 1 durch die Verbindungslinien zwischen den Elementen der mentalen Räume angezeigt wird. Es handelt sich beim zweiten Raum nicht um die Konstruktion eines vollkommen neuen Vorstellungsraums, sondern um eine Elaboration des Basisraums. Dies wird durch die gestrichelten Linien angedeutet. Als Informationen kommen Alter und Tätigkeit von Anton Lehmann hinzu, sowie das Element der zweiten Welle, das den Zeitpunkt der Erzählung spezifiziert.

Im dritten mentalen Raum wird eine Szene konstruiert, die nicht mit der Realität des Basisraums übereinstimmt. Der Vorstellungsraum hat somit in Bezug auf den Basisraum den Status eines kontrafaktischen Raumes. Die Konzeptualisierenden verlagern ihren Aufmerksamkeitsfokus kurzzeitig auf diesen mentalen Raum, sodass der dritte Vorstellungsraum zum neuen Fokusraum wird. Die Verbindung zum Basisraum bildet das Element des Alters. Akteur*in dieses mentalen Raumes ist nicht explizit Anton Lehmann, sondern die Gesamtheit von Personen (abgekürzt mit P), die wie er 22 Jahre alt sind.

Anschließend wird der Basisraum erneut elaboriert, er wird also wieder zum Fokusraum. Die Elaboration des Basisraum im vierten Vorstellungsraum beinhaltet die eingblendete Nahaufnahme des jungen Mannes sowie die durch das flackernde Feuer visuell dargestellte Gefahr der zweiten Welle. Außerdem werden zu den Akteur*innen die mentalen Vorstellungsbilder von Held*innen entwickelt.

Durch den fünften mentalen Raum werden diese Vorstellungen negiert, sodass man von einem negierten Raum sprechen kann. Er enthält ebenfalls die Akteur*innen, allerdings werden die mentalen Vorstellungsbilder der Held*innen aus dem vierten Fokusraum durch sprachlichen und visuellen Input umgedeutet. Durch diese Elaboration kann der fünfte mentale Raum schließlich wieder mit dem Basisraum in Verbindung gesetzt werden, da beide Räumen das Element Held*innen enthalten, lediglich verknüpft mit anderen Vorstellungsbildern. Eine

weitere Verbindung zum Basisraum wird durch das Aufgreifen des Elements des Zeitpunkts im fünften Raum hergestellt.

3.2 Blending

3.2.1 Reality Blend

Um die Bedeutung des Videos zu erschließen, konstruieren wir als Rezipient*innen also ein Netzwerk mentaler Räume. Die Entwicklung dieser mentalen Vorstellungsräume erfolgt ausgehend von einem Reality Space. Im vorangegangenen Abschnitt wurde gezeigt, dass der Reality Space im Falle des vorliegenden Videoclips auf einer Fiktionalisierung beruht, bei der statt der konventionell angenommenen Realität eine fiktionalisierte Wirklichkeit das Hier-und-Jetzt der Interaktion bildet. Doch welcher kognitive Prozess liegt dem Verständnis dieser Fiktionalisierung zugrunde? Oliver Ehmer bezeichnet kreative Prozesse als „zentrales Charakteristikum von Fiktionalisierungen“ (Ehmer 2011: 173). Um die Fiktionalisierung verstehen zu können, müssen wir den Bruch mit der Realität erkennen und den Widerspruch auflösen, indem wir die Leerstellen mit neuer Bedeutung füllen. Dieser Prozess erfordert Kreativität. Mit dem Ansatz der Blending Theory lassen sich solche kreativen Prozesse theoretisch beschreiben (vgl. Ehmer 2011: 173).

Die Blending Theory geht von einem Verschmelzen unterschiedlicher mentaler Räume, den sogenannten Input Spaces, zu einem neuen mentalen Raum, dem Blend, aus. Der fiktionalisierte Reality Space ist das Ergebnis dieses Prozesses. Welche Input Spaces werden benötigt, um diesen mentalen Raum zu konstruieren? Zu Beginn des Videos wird die Frontalaufnahme eines alten Mannes gezeigt. Der Mann sitzt in einem Sessel und befindet sich in einem Raum, der mit alten Möbelstücken eingerichtet ist. Während der Mann zu sprechen beginnt, wird im Hintergrund dramatische Musik eingespielt. Die Inszenierung erinnert an eine Geschichtsdokumentation, in der eine ältere Person von einem historischen Ereignis berichtet, das sie selbst miterlebt hat. Durch den eingeblendeten Text erfahren die Rezipient*innen, dass der Mann Anton Lehmann ist, der „im Einsatz 2020 in Chemnitz, Sachsen“ war. Diese Information lässt die Vorstellung entstehen, dass es sich um eine Kriegsdokumentation handelt, in der Anton Lehmann von seinem Kriegseinsatz in Chemnitz berichtet. Anton Lehmann erzählt jedoch vom Winter 2020, der zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Videos die Gegenwart bildet und somit kein historisches Ereignis darstellt. Damit werden durch die Inszenierung des Videos und den sprachlichen Input zwei unterschiedliche Input Spaces aufgeworfen, die zunächst inkompatibel sind.

Ein Input Space wird durch den Frame GESCHICHTSDOKUMENTATION strukturiert. Er beinhaltet das Wissen, dass Geschichtsdokumentationen über die Vergangenheit berichten und oftmals bestimmte historische Ereignisse thematisieren. Als typische Elemente von Geschichtsdokumentationen können dramatische Hintergrundmusik sowie Zeitzeug*innenberichte, in denen Personen über ihr persönliches Erleben eines historischen Ereignisses berichten, gesehen werden. Der zweite Input Space wird durch das Ereignis „Winter 2020“ strukturiert. Durch Aktivierung von Hintergrundwissen kann diesem Ereignis das Element der Corona-Pandemie zugeordnet werden. Zugleich ist dieser mentale Raum zeitlich im Hier-und-Jetzt des Interaktionskontextes fixiert.

Durch den Prozess des Blendings werden die beiden Input Spaces in einem Blend verschmolzen. Daraus entsteht eine neue Bedeutung, durch die der Inhalt des Videos verständlich, das heißt kognitiv fassbar, wird. Im Blend sind die Corona-Pandemie und der Winter 2020 Vergangenheit und das Hier-und-Jetzt der Interaktion bildet ein Zeitpunkt in der Zukunft. Der Wirklichkeitsstatus des Blends steht im Widerspruch zum Reality Space, der die Vorstellung einer konventionell angenommenen Realität beinhaltet. Dieser Widerspruch wird aufgelöst, indem der Reality Space durch den Blend ersetzt wird. Da der Reality Space überblendet wird, kann man von einem „Reality Blend“ (Ehmer 2011: 281) sprechen. Dieser Prozess der Überblendung liegt der Fiktionalisierung des Reality Spaces zugrunde.

Abbildung 2 visualisiert den oben erläuterten Prozess des Blendings. Die Komplexität des Blends ist hoch, da neben den beiden Input Spaces auch der Reality Space einbezogen und überblendet wird. Auf einer abstrakten Ebene beinhalten die Input Spaces die Elemente Ereignis und Zeit, welche als Bestandteile des generischen Raums betrachtet werden können. In Abbildung 2 ist der generische Raum nicht angeführt, da er nicht notwendig ist, um die Input Spaces in Verbindung zu setzen, sondern eher ein Resultat des Blendingprozesses darstellt.

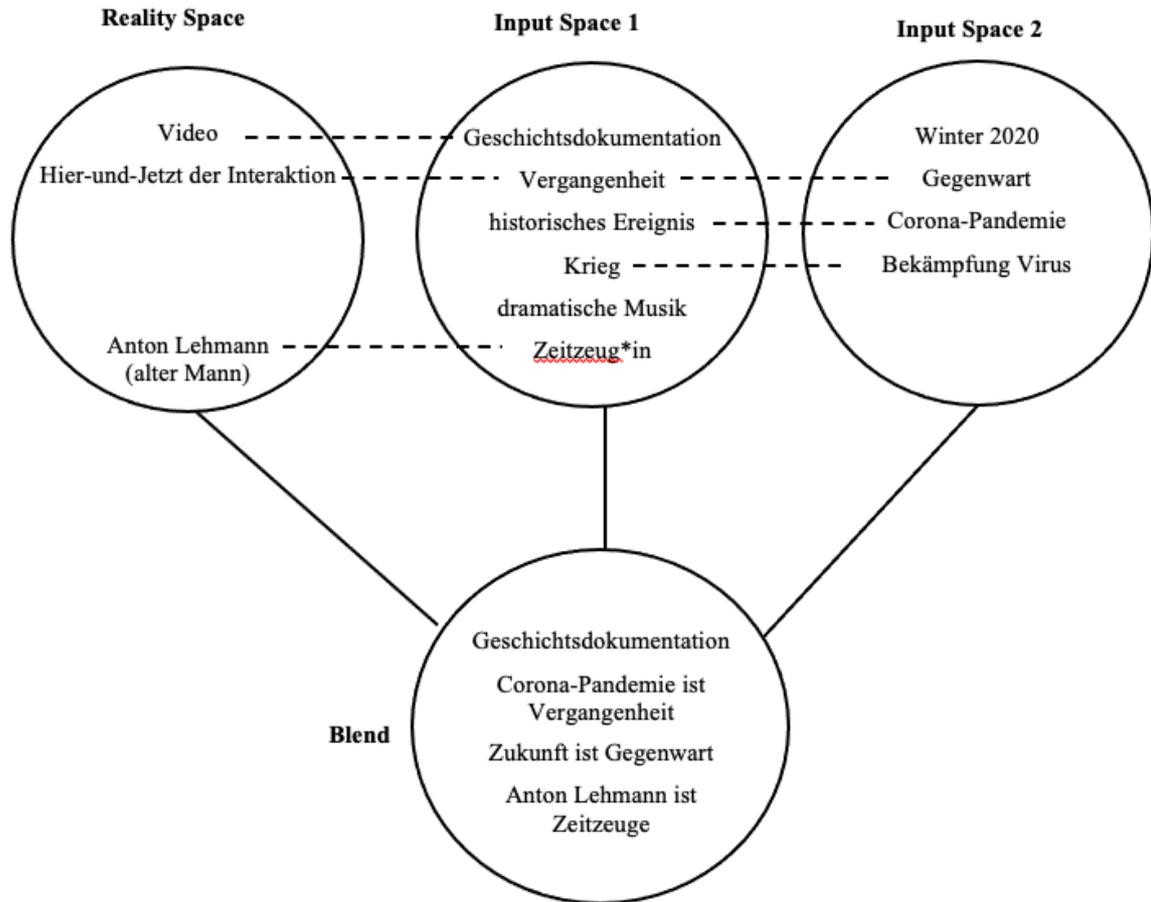


Abbildung 2: Reality Blend

Die konzeptuellen Gegenstücke der Input Spaces 1 und 2 werden durch konzeptuelle Verbindungen (*vital relations*) in Beziehung zueinander gesetzt, was durch die gestrichelten Linien angezeigt wird. Die Verbindung zwischen den konzeptuellen Gegenstücken kann entweder aufgrund der *vital relations* von *Identität* oder *Rolle* aufgebaut werden oder auf einer metaphorischen Beziehung basieren (vgl. Evans & Green 2006: 409). Dies lässt sich im analysierten Blend aufzeigen. Zum einen kommt es durch Rolle-Wert-Zuweisungen zur Verbindung der mentalen Räume. Die Corona-Pandemie nimmt dabei die Rolle eines historischen Ereignisses ein und Anton Lehmann besetzt die Rolle des Zeitzeugen der Geschichtsdokumentation. Zum anderen erfolgt die Verbindung der mentalen Räume über Analogien. So ähnelt die Inszenierung des Videos der einer Geschichtsdokumentation. Um die beiden Input Spaces zu verbinden, wird zudem auf Hintergrundwissen zurückgegriffen. Die konzeptuelle Verbindung von „Krieg“ und „Bekämpfung des Virus“ basiert auf dem im Langzeitgedächtnis abgespeicherten Mapping zwischen den Domänen KRIEG und CORONA, das die konzeptuellen Metapher „CORONA IST KRIEG“ bildet.

Auch über das Element *Zeit* können die Input Spaces miteinander in Verbindung gesetzt werden. Der Reality Space ist dadurch definiert, dass er das Hier-und-Jetzt des Interaktionskontextes repräsentiert. Während Input Space 1 das Element „Vergangenheit“ beinhaltet, ist das Element „Winter 2020“ in Input Space 2 in der Gegenwart fixiert. Durch das Verschmelzen der Input Spaces wird das Ereignis der Corona-Pandemie zur Vergangenheit und eine Geschichtsdokumentation über die Corona-Pandemie, die es vom Reality Space aus gesehen erst in der Zukunft geben kann, wird zur Gegenwart. Diese im Blend geschaffene Logik wird im weiteren Verlauf des Videos übernommen und elaboriert.

3.2.2 *Multimodales Blending*

Wie bereits in Abschnitt (3.1.2) aufgezeigt wurde, spielt der visuelle Input bei der Elaboration der mentalen Räume eine wichtige Rolle. Um die im Video gezeigten Bilder mit dem sprachlichen Input in Zusammenhang zu bringen, greifen wir ebenfalls auf Blendingprozesse zurück. Dies soll im Folgenden anhand von zwei Beispielen aufgezeigt werden.

Zu Beginn des Videos sehen wir zunächst einen alten Mann, den Sprecher des Videos Anton Lehmann. Als er in seiner Erzählung vom Winter 2020 spricht, in dem er 22 Jahre alt war (vgl. Zeilen 01–04), konstruieren wir einen mentalen Raum, der die Vorstellung eines jungen Mannes enthält. Dieses Vorstellungsbild wird elaboriert, als im Videoclip das Gesicht eines jungen Mannes gezeigt wird (vgl. Zeile 16). Obwohl wir wissen, dass es sich bei dem alten Mann und dem jungen Mann um zwei verschiedene Schauspieler handelt, verstehen wir, dass beide Personen Anton Lehmann verkörpern und die Szene mit dem jungen Mann eine Rückblende in die Vergangenheit ist. Die kognitive Verarbeitung dieses Inputs erfolgt weitgehend unbewusst, beruht jedoch ebenfalls auf einem Blendingprozess.

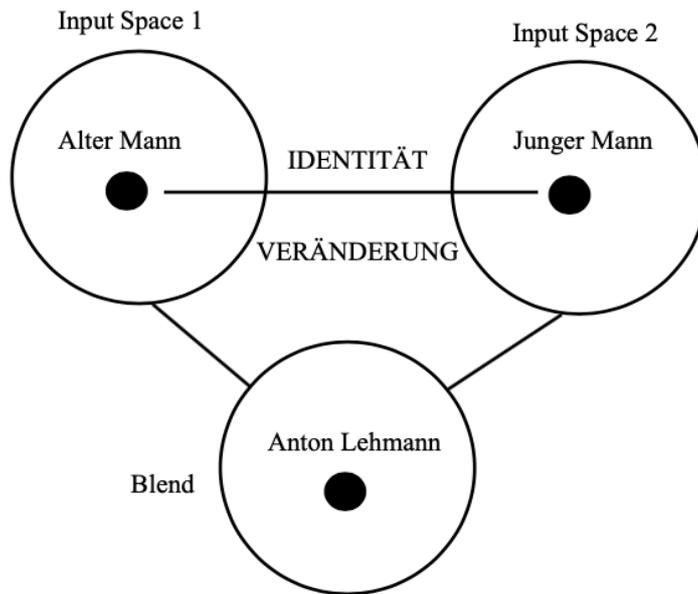


Abbildung 3: Kompression zweier visueller Inputs zur Person Anton Lehmann

Abbildung 3 zeigt die Funktionsweise des Blends. Die beiden Input Spaces enthalten die Vorstellungen von zwei unterschiedlichen Personen, von einem alten und von einem jungen Mann. Im Blend werden diese beiden Vorstellungsbilder zu einer einzigen Person – Anton Lehmann – zusammengefügt. Die *vital relations*, also die konzeptuelle Verbindungen zwischen den beiden Input Spaces sind *Identitätsgleichheit* und *Veränderung* (*identity* und *change*, Fauconnier & Turner 2003: 93–96). Der junge Anton Lehmann ist gealtert und hat sich somit zum alten Mann verändert. Im Blend ist der zeitliche Prozess der Veränderung komprimiert. Gleichzeitig besteht zwischen Input Space 1 und 2 eine Identitätsverbindung, da der alte Mann und der junge Mann ein und dieselbe Person darstellen. Dies wird visuell dadurch erkenntlich gemacht, dass die beiden Männer die gleiche Brille tragen. Dieses Beispiel zeigt, wie zwei unterschiedliche visuelle Eindrücke durch den Prozess des Blending zusammengebracht werden.

Auf dieselbe Weise werden auch inkongruenter visueller und sprachlicher Input vereint, wie das folgende Beispiel zeigt. Der Titel des Videoclips beinhaltet den Hashtag „#besondererhelden“. Was damit gemeint ist, stellt sich im Verlauf des Videos heraus. Anton Lehmann schließt seine Erzählung ab mit der Aussage: *so wurden wir zu helden.* (Zeile 41). Parallel dazu erscheint auf der visuellen Ebene des Videos die Aufnahme des jungen Mannes, der auf der Couch vor dem Fernseher liegt (Abbildung 4) und dabei Chips isst und Cola trinkt. Ein solches Verhalten hat zunächst nichts mit den Vorstellungen von Held*innen zu tun. Es herrscht eine Inkongruenz zwischen sprachlichem und visuellem Input.



Abbildung 4: Standbild (Die Bundesregierung 2020: 01:21)

Das Verständnis dieser Szene basiert auf der Verschmelzung von unterschiedlichen mentalen Räumen zu einem Blend, in dem die neue Bedeutung entsteht, dass man durch Faulenzen beziehungsweise durch „Nichts-Tun“ zum/zur Held*in werden kann. An diesem Blendingprozess sind zwei Input Spaces beteiligt. Der erste Input Space wird durch Wissen des Frames HELDENTUM gebildet. Er enthält die Vorstellungen, dass Held*innen in gefährlichen beziehungsweise schwierigen Situationen besonderen Mut zeigen und eine außergewöhnliche Tat vollbringen. Oftmals werden Personen als Held*innen bezeichnet, die anderen Menschen das Leben retten. Der zweite Input Space wird durch den Frame CORONA-PANDEMIE strukturiert, der bereits im Verlauf des Videos aktiviert wurde. Fokussiert wird in diesem Input Space vor allem das Element der Maßnahmen zur Bekämpfung der Coronapandemie. Maßnahmen wie die Kontaktbeschränkungen führen dazu, dass man in Zeiten der Coronapandemie mehr Zeit zuhause verbringt und weniger unternimmt. Dieses Verhalten wird als „Nichts-Tun“ kategorisiert.

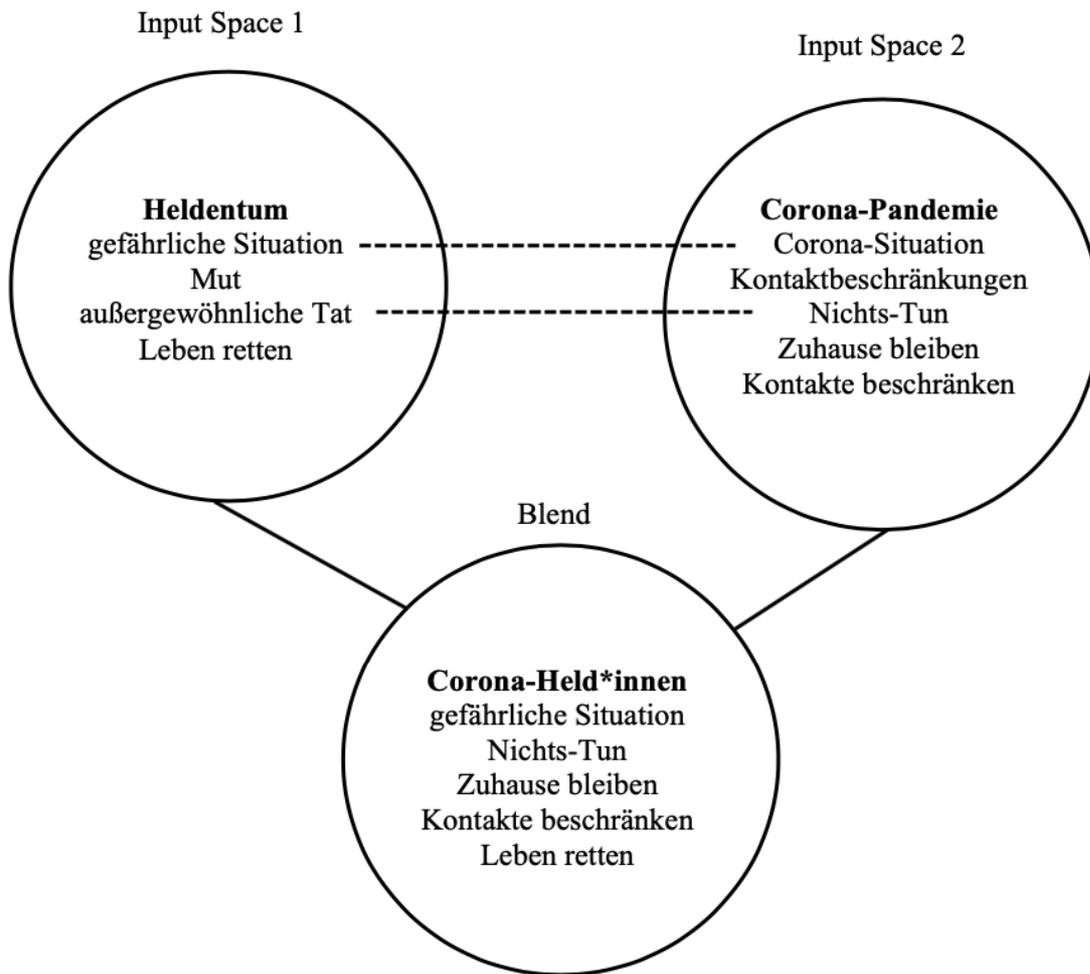


Abbildung 5: Gemischter-Frame-Blend zu Corona-Held*innen

Abbildung 5 zeigt die konzeptuellen Verbindungen, die zwischen den Input Spaces aufgebaut werden. Die Corona-Situation besetzt die Rolle einer gefährlichen Situation. Diese Verbindung wird aufgebaut, indem Hintergrundwissen zum Coronavirus herangezogen wird. Das Coronavirus ist besonders ansteckend und verbreitet sich schnell, wodurch die Gefahr besteht, dass das Gesundheitssystem überlastet wird. Unterstützt wird diese Verbindung durch die im Diskursverlauf aufgeworfene konzeptuelle Metapher CORONA-PANDEMIE IST KIEG. Diese metaphorische Übertragung erzeugt unter anderem die Vorstellung, dass es sich um einen Kampf gegen den Feind „Coronavirus“ handelt, also um eine gefährliche Situation. Das Element der außergewöhnlichen Tat findet keine Entsprechung im zweiten Input Space. Die Bekämpfung des Coronavirus erfolgt im Videoclip nicht durch den tatkräftigen Einsatz von Mediziner*innen und Pflegekräften in den Krankenhäusern. Die Bilder des Videos vermitteln Handlungen, wie Fernseh schauen, auf der Couch liegen und Essen. Das „Nichts-Tun“ bildet eine Disanalogie zum Element der außergewöhnlichen Tat. Im Blend wird diese Disanalogie aufgehoben. Denn indem man keine Menschen trifft, zuhause bleibt und nichts tut, trägt man

dazu bei, der Ausbreitung des Coronavirus entgegenzuwirken. Das „Nichts-Tun“ wird somit in der Bedeutung des Blends zu einem heldenhaften Verhalten, durch das das Leben von Menschen gerettet wird, die sonst an den Folgen einer Infektion mit dem Virus gestorben wären. Die am Blend beteiligten Input Spaces werden durch unterschiedliche Frames strukturiert, die dann im Blend miteinander vermischt werden. Es handelt sich bei diesem Beispiel somit um einen Gemischten-Frame-Blend (*double-scope blend*).

4 Fazit

Die vorliegende Studie konzentrierte sich auf zwei Ansätze der Kognitiven Linguistik – auf die Theorie der mentalen Räume und die Blending Theory. Die beiden Ansätze hängen eng zusammen, da sie die Annahme teilen, dass zur Bedeutungskonstitution temporäre und selektive mentale Vorstellungsräume aufgebaut werden. In der Analyse wurde am Beispiel des Videoclips „#besonderehelden. Zusammen gegen Corona“ aufgezeigt, wie die Konstruktion mentaler Räume und der kognitive Prozess des Blendings zur Online-Bedeutungskonstitution beitragen. Für die Konzeptualisierung der Erzählung von Anton Lehmann wird ein komplexes Netzwerk mentaler Räume aufgebaut. Die Komplexität des Videos entsteht mitunter durch die Fiktionalisierung, die der Konstruktion der mentalen Räume zugrunde liegt. Diese Fiktionalisierung lässt sich mit der Blending Theory erklären. Durch den Prozess des Blendings wird die Inkongruenz zwischen den mentalen Räumen aufgelöst und es wird neue Bedeutung generiert. Erst dadurch lässt sich die Botschaft des Videoclips erschließen.

Zur Konstruktion der mentalen Räume wird im Langzeitgedächtnis abgespeichertes Framewissen herangezogen. Wie in der Analyse des Videoclips gezeigt wurde, wird dabei auf stabile Strukturen von konventionalisierten konzeptuellen Metaphern zurückgegriffen. Die Ansätze der konzeptuellen Metapher und des Blending können somit als sich gegenseitig ergänzend betrachtet werden.

5 Bibliographie

Primärquelle:

Die Bundesregierung. 2020. #besonderehelden: Zusammen gegen Corona. www.bundesregierung.de. (20 March, 2021.)

Sekundärliteratur:

Bange, Pierre. 1986. Fiktion im Gespräch. In Werner Kallmeyer (ed.). *Kommunikationstypologie: Handlungsmuster, Textsorten, Situationstypen*. Düsseldorf: Schwann. 117–153.

Croft, William & D. Alan Cruse. 2007. *Cognitive linguistics*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Ehmer, Oliver. 2011. *Imagination und Animation: Die Herstellung mentaler Räume durch animierte Rede*. Berlin: De Gruyter.
- Evans, Vyvyan & Melanie Green. 2006. *Cognitive linguistics: An introduction*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Fauconnier, Gilles. 1994 [1985]. *Mental spaces: Aspects of meaning construction in natural language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fauconnier, Gilles. 1997. *Mappings in thought and language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fauconnier, Gilles & Mark Turner. 2003. *The way we think: Conceptual blending and the mind's hidden complexities*. New York: Basic Books.
- Fauconnier, Gilles & Mark Turner. 2006. Mental spaces: Conceptual integration networks. In Dirk Geeraerts (ed.). *Cognitive linguistics: Basic readings*. Berlin: Mouton de Gruyter. 303–371.
- Fillmore, Charles J. 1985. Frames and the semantics of understanding. *Quaderni di Semantica* 6. 222–254.
- Geeraerts, Dirk & Hubert Cuyckens. 2007. Introducing cognitive linguistics. In Dirk Geeraerts & Hubert Cuyckens (eds.). *The Oxford handbook of cognitive linguistics*. Oxford: Oxford University Press. 3–21.
- Joy, Annamma, John F. Sherry Jr. & Jonathan Deschenes. 2009. Conceptual blending in advertising. *Journal of Business Research* 62(1). 39–49.
- Lakoff, George & Mark Johnson. 1980. *Metaphors we live by*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Oakley, Todd & Esther Pascual. 2017. Conceptual blending theory. In Barbara Dancygier (ed.). *The Cambridge handbook of cognitive linguistics*. Cambridge: Cambridge University Press. 423–448.
- Semino, Elena. 2021. Not soldiers but fire-fighters: Metaphors and Covid-19. *Health Communication* 36(1). 50–58.
- Turner, Mark. 1991. *Reading minds: The study of english in the age of cognitive science*. Princeton: Princeton University Press.
- Wicke, Philipp & Marianna M. Bolognesi. 2020. Framing COVID-19: How we conceptualize and discuss the pandemic on Twitter. *PloS One* 15(9). e0240010.
- WDR. 2020. Diskussion um Videoclip der Bundesregierung zu Corona-Helden. <https://www1.wdr.de/nachrichten/corona-bundesregierung-coronaspot-besonderehelden-reaktionen-100.html>. (18 April, 2021.)
- Zima, Elisabeth. 2021. *Einführung in die gebrauchsbasierte Kognitive Linguistik*. Berlin: Mouton de Gruyter.

Abbildung 1: Abfolge mentaler Räume im Verlauf des Videos	14
Abbildung 2: Reality Blend	18
Abbildung 3: Kompression zweier visueller Inputs zur Person Anton Lehmann	20
Abbildung 4: Standbild	21
Abbildung 5: Gemischter-Frame-Blend zu Corona-Held*innen	22