universität wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Anthropomorphismus bei der Darstellung von fotorealistischen und stilisierten computergenerierten 3D-Tier-Charakteren in US-amerikanischen Filmen aus den Jahren 2005-2012“

verfasst von

Nina Belak, Bakk. phil.

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:	A 317
Studienrichtung lt. Studienblatt:	Theater-, Film- und Medienwissenschaft
Betreuer:	Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

I H N A L T S V E R Z E I C H N I S

I. Vorstellung der Diplomarbeit **S. 5**

1. Einleitung S. 5
   1.1. Thematische Einführung S. 5
   1.2. Hypothese S. 5
   1.3. Forschungsfragen S. 5
      1.3.1. Erläuterung der Forschungsfragen S. 6
   1.4. Methode S. 6
      1.4.1. Literaturanalyse S. 6
      1.4.2. Filmanalyse S. 7
1.5. Relevanz S. 7

II. Human-Animal Studies **S. 8**

2. Das Mensch-Tier-Verhältnis S. 8
3. Begriffsdefinitionen S. 12
   3.1. Allgemeine Terminologie zur Auseinandersetzung mit dem Tier S. 12
   3.2. Das Tier als *TierWort* S. 13
4. Einflüsse auf die Human-Animal Studies S. 15
   4.1. Philosophische und theologische Standpunkte zum nichtmenschlichen Tier in der griechischen Antike und im antiken Christentum S. 15
      4.1.1. Sprache und Denken als Differenzkriterien im Dulismus zwischen Mensch und Tier S. 15
      4.1.2. Der Logos und die hierarchische Ordnung der Lebewesen S. 20
      4.1.3. Christlich-theologische Perspektiven auf das Tier S. 22
      4.1.4. Pathozentrische Ansätze im antiken Vegetarismus? S. 22
5. Leidensfähigkeit und Empfindungsvermögen S. 24
   5.1. Die Stimmen aus der Tierbefreiungsbewegung S. 27
6. Tiere in der Menschheitsgeschichte S. 31
7. Relevanz der Human-Animal Studies S. 33
   7.1. Die Human-Animal Studies in Symbiose mit den Medien- und Filmwissenschaften S. 35

III. Anthropomorphismus **S. 36**

8. Begriffserklärung S. 36
9. Begriffsabgrenzung zu verwandten Phänomenen S. 36
   9.1. Zoomorphismus S. 37
      9.1.1. Definition S. 37
      9.1.2. Grenzfälle zwischen Anthropomorphismus und Zoomorphismus S. 38
      9.1.3. Ähnlichkeiten im Verhalten zwischen Mensch und Tier S. 38
   9.2. Pareidolie S. 39
      9.2.1. Definition S. 39
   9.3. Metaphern S. 41
      9.3.1. Anthropomorphischer oder metaphorischer Sprachgebrauch S. 41
10. Die Beschäftigung mit Anthropomorphismus in der Wissenschaft S. 41
   10.1. Forschungsstand S. 41
   10.2. Das Problem mit der negativen Kritik S. 42
   10.3. Das Problem mit der Empathie S. 44
   10.4. Unbewusstes Anthropomorphisieren S. 46
11. Kategorien des Anthropomorphismus S. 47
   11.1. Imaginärer und interpretativer Anthropomorphismus S. 47

11.2. Kategorischer Anthropomorphismus S. 49
11.2.1. Kategorischer Anthropomorphismus nach Spezies und nach Prädikat S. 49
11.3. Situativer Anthropomorphismus S. 50
11.4. Stufenmodell der Anthropomorphisierung S. 51
11.4.1. Mögliche Probleme bei der Anwendung S. 51
12. Anthropomorphismus als mediales Phänomen S. 54
12.1. Multiple Einsatzgebiete anthropomorpher Tier-Charaktere in den visuellen Medien
12.2. Globale Film- und Fernseh-Ikonen im Dienst der Werbung und des Konsums S. 54
12.3. Die Rolle der Insekten in der Medienlandschaft S. 56
12.4. Dokumentarfilm und der verstecke Anthropomorphismus S. 58
12.5. Anthropomorphe Tiere im Internet S. 60
12.5.1. Katzen und Hunde als Internet-Celebrities S. 61
12.5.2. Petworking S. 63
13. Conclusio S. 63
14. Anthropomorphismus des Tieres S. 66
14.1. Das sprechende Tier S. 66
14.2. Sprechende Tiere in literarischen Gattungen S. 67
14.2.1. Fabeln und Parabeln S. 67
14.2.2. Märchen S. 70
14.3. Mythische Metamorphosen S. 70
14.3.1. Aufhebung von Anthropomorphismus und Zoomorphismus in der Metamorphose S. 71
14.4. Der Dualismus in der menschlichen Sprache S. 73
14.5. Die Sprache der Tiere im Animationsfilm-Genre S. 76
14.5.1. Der Akt des Sprechens in der Animation S. 77
14.5.2. Mundbilder S. 77
14.5.3. Stereotype Sprache S. 78
14.5.4. Der Gesichtsausdruck beim Sprechen am Beispiel vom verniedlichten Tier S. 80
14.6. Relevanz der sprechenden Tiere S. 84

IV. Animation **S. 87**

15. Begriffskomplexität von „Animation“ S. 87
16. Die vielen Facetten des Animationsfilms S. 87
16.1. Animation als Diversifikation S. 88
16.2. Animation als Opposition S. 89
16.3. Animation als Illusion S. 90
17. Digitale 3D-Tiere zwischen Fotorealismus und Stilisierung S. 94
17.1. Die Arbeit am computergenerierten Bild S. 96
17.1.1. Pixel-Gypsies, Steuerbegünstigungen, kaputte Business-Modelle: Die VFX-Krise S. 98
17.2. Symbiose aus Filmbild und computergeneriertem Bild S. 101
18. Das Unheimliche im computergenerierten Bild S. 103
18.1. Fantasie und Realismus S. 105
18.2. Die 12 Animationsprinzipien S. 108
18.2.1. Plastizität der 3D-Tierfiguren S. 109
18.3. *Das Unheimliche* bei Freud S. 110
18.4. CGI und die *Uncanny Valley* S. 112
18.5. Tiere und die *Uncanny Valley* S. 113
19. Resümee S. 115

V. Filmanalysen **S. 117**

20. Merida. Legende der Highlands S. 117
20.1. Inhalt S. 117
20.2. Die Darstellung der Bären S. 117
20.2.1. Das Bärenmotiv S. 117
20.2.2. Mor'du S. 120
20.2.3. Königin Elinor S. 122
20.2.4. Die Bärenbrüder von Merida S. 124
20.3. Die Mensch-Tier-Beziehung S. 125
21. Oben S. 127
21.1. Inhalt S. 127
21.2. Die Darstellung der Hunde S. 127
21.2.1. Dug S. 127
21.2.2. Alpha, Beta und Gamma S. 129
21.2.3. Die Symbolik des Vogels S. 131
21.3. Die Mensch-Tier-Beziehung S. 133
22. Rapunzel. Neu verföhnt S. 134
22.1. Inhalt S. 134
22.2. Produktion: Technischer Fortschritt und traditionelle *Disney*-Ästhetik S. 135
22.3. Die Darstellung von Maximus S. 136
22.3.1. Anthropomorphe Einschreibungen S. 136
22.3.2. Plastizität der Figur S. 139
22.4. Die Darstellung von Pascal S. 141
22.5. Die Mensch-Tier-Beziehung S. 143
23. Die Chroniken von Narnia. Der König von Narnia S. 145
23.1. Inhalt S. 145
23.2. Die Darstellung von Aslan S. 145
23.2.1. Konstruierte Mensch- und Tierbilder S. 145
23.2.2. Anthropomorphismus in Form des sprechenden Tieres S. 147
23.2.3. Das Tier in der Opferrolle S. 148
23.3. Die Darstellung der Wölfe S. 150
23.4. Die Mensch-Tier-Beziehung S. 151
24. Life of Pi S. 154
24.1. Der Roman S. 154
24.1.2. Inhalt S. 154
24.1.2. Aufbau S. 155
24.2. Der Film S. 155
24.2.1. Adaption S. 155
25. Das Mensch-Tier-Verhältnis im Buch und im Fim S. 156
25.1. Vegetarismus und Kannibalismus S. 156
25.1.1. Der Koch als Kannibale S. 156
25.1.2. Die animalische Seite von Pi S. 157
25.1.3. Das Töten der Tierfiguren S. 159
25.2. Die Beziehung von Pi und Richard Parker S. 161
25.3. Umgang mit Anthropomorphismen bei den CGI-Tierfiguren S. 162
25.4. Die Mensch-Tier-Beziehung S. 164

VI. Schlusswort **S. 167**

Bibliografie S. 169
Filmografie S. 184
Abbildungsverzeichnis S. 186
Anhang S. 190
Abstract S. 199
Lebenslauf S. 200

I. VORSTELLUNG DER DIPLOMARBEIT

1. EINLEITUNG

1.1. THEMATISCHE EINFÜHRUNG

Durch die Weiterentwicklung verschiedener Software-Technologien konnten nicht nur Realfilme gemacht werden, die fotorealistische CGI-Elemente enthalten, sondern auch solche Filme, die komplett aus computergenerierten und -animierten Bildern bestehen. Dadurch können sich aber mitunter auch die Darstellungen der Film-Tiere verändern, und zwar insofern, dass sie in stilisierter und fotorealistischer Form auftauchen. Beide Arten finden sich sowohl im rein computergenerierten 3D-Animationsfilm vor, aber auch in hybriden Filmformen, bestehend aus animierten CGI-Elementen, die zum Beispiel in den Live-Action Film eingebettet werden.
Diese zwei Exemplare (computergenerierter 3D-Animationsfilm und Hybridform aus Animations- und Realfilm) eignen sich daher, um die zu erörternden Forschungsfragen anhand der Filmanalysen und mit Hilfe der vorangestellten Schwerpunkte aus der Sekundärliteratur heraus zu arbeiten. Indem die Film-Tiere oftmals nicht nur im äußeren Stil, sondern auch in ihren mentalen oder emotionalen Eigenheiten der Spezies Mensch angeglichen werden, entstehen anthropomorphe Tiergestalten, die mit dem, in der Natur vorkommenden Tier wenig gemeinsam haben. Je enger die Beziehung zwischen Mensch und Tier im Film ausgebaut wird, desto komplexer können auch die Anthropomorphismen bei den CGI-Tier-Charakteren entwickelt sein.

1.2. HYPOTHESE

Stilisierte und fotorealistische computergenerierte Tier-Charaktere in 3D-Animationsfilmen sowie in Live-Action Filme mit CGI-Inhalten bekommen umso mehr humane Eigenschaften zugewiesen und sind daher umso anthropomorpher, je näher sie in Kontakt mit dem menschlichen Hauptakteur stehen.

1.3. FORSCHUNGSFRAGEN

- Woran lassen sich die anthropomorphen Züge bei den 3D-Tierfiguren im Film erkennen?
- Wie wird die Beziehung von Mensch und Tier durch Anthropomorphismus definiert?

• Welche Probleme und Möglichkeiten können sich durch den Einsatz von CGI ergeben?

1.3.1. Erläuterung der Forschungsfragen

Die erste Frage bezieht sich auf anthropomorphe Einschreibungen im Image Design und im Motion Design. Nicht nur offensichtliche physisch veränderte Merkmale des Tieres sollen hier analysiert werden, sondern es ist zu hinterfragen ob sich Anthropomorphismus auch auf anderen Ebenen, wie etwa der Fortbewegung, der Körpersprache oder wenn vorhanden, den zugrunde liegenden Chararacter-Design-Zeichnungen oder narrativen Vorgaben ausfindig machen lässt.
Die zweite Frage soll verdeutlichen, ob und wie durch Anthropomorphismen die Machtverhältnisse zwischen Mensch und Tier verteilt sind. Dadurch soll ersichtlich werden, ob das Tier realitätsgetreu abgebildet wird oder ob Anthropomorphismen bewusst eingesetzt werden, um bestimmte Persönlichkeitsmerkale der menschlichen Figur hervorzuheben beziehungsweise um festzustellen, ob Tiere dazu dienen, dass sich der Mensch über diese definiert.
Die letzte Frage soll helfen, auf mögliche Probleme oder Vorteile des computergenerierten und -animierten 3D-Bildes hinzuweisen. Falls sich Schwierigkeiten oder Vorteile bei der Filmhybridisierung durch Kopplung von CGI-Aufnahmen und Live-Action Gehalt ergeben, soll auf diese hingewiesen werden. Wenn sich neue Möglichkeiten oder aber auch Hindernisse durch den Einsatz traditioneller Animationsprinzipien in Zusammenhang mit CGI-Software ergeben, soll dies ebenfalls angeführt werden.

1.4. Methode

1.4.1. Literaturanalyse

Es wurde Sekundärliteratur analysiert, um Information zu den gegenwärtigen Diskursen zum Mensch-Tier-Verhältnis zu erhalten, aber auch um zu erforschen, wie sich ein Dualismus zwischen Mensch und Tier verfestigt hat und welche Standpunkte auf die Perzeption des Tieres starken Einfluss hatten. Essays, Monografien und Schriften aus Sammelbändern stellten auch die Basis dar, um anhand dieser den Anthropomorphismus zu erklären und ihn von anderen Phänomenen unterscheiden zu können. Die Literatur der Animationsfilmforschung macht deutlich, was alles unter den Begriff Animation fällt und

die *Uncanny Valley*-Theorie hilft dabei den Fotorealismus im Bereich computergenerierter 3D-Animation zu verhandeln.

1.4.2. Filmanalyse

Filmanalysen wurden von folgenden Filmen erstellt:

Fotorealistisches CGI in Verbindung mit Live-Action Aufnahmen

- *The chronicles of Narnia. The lion, the witch and the wardrobe,* Regie: Andrew Adamson, USA 2005.
- *Life of Pi.* Regie: Ang Lee, USA 2012.

Stilisierte computergenerierte 3D-Animationsfilme

- *Up,* Regie: Pete Docter, USA 2009.
- *Tangled,* Regie: Nathan Grendo/Byron Howard, USA 2010.
- *Brave,* Regie: Mark Andrews/Brenda Chapman, USA 2012.

Die Filmanalysen sollen veranschaulichen, wie die Darstellung der Tierfiguren erfolgt und wie die Mensch-Tier-Beziehung filmisch reflektiert wird.

1.5. Relevanz

Sowohl 3D-Animationsfilme, die komplett aus CGI bestehen als auch Live-Action Filme, die CGI-Elemente benutzen, können Mensch-Tier-Beziehungen enthalten. Es ist wichtig zu zeigen, wie Tierfiguren an die Ästhetik und die Technik der jeweiligen filmischen Umsetzung angepasst werden können, aber auch wie deren Darstellung nicht nur dadurch, sondern auch durch ihre Beziehung mit den Menschen beeinflusst werden kann.

II. HUMAN-ANIMAL STUDIES

2. DAS MENSCH-TIER-VERHÄLTNIS

Die Beziehungen von Menschen und Tieren sind vielfältig und ambivalent. Tiere sind den Menschen in vielen Merkmalen ähnlich, doch durch verschiedene Prozesse des *Othering,* durch die anthropozentrisch-ideologische Rationalisierung oder durch die Positionierung als Außenstehende in der Sozial- und Kulturgeschichte wurden die Differenzen von Menschen und Tieren beziehungsweise angenommene Besonderheiten der Menschen hervorgehoben. Dies führte, wie Jaques Derrida andeutet, in den letzten zwei Jahrhunderten zu einer größeren Distanz zwischen Menschen und Tieren, die sich in einer beispiellosen Unterdrückung der Tiere durch Gewalt, Verleugnung und Vernichtung im Sinne von Genoziden an Tieren wieder spiegelt. Die Tierzüchtung und Disziplinierung erfolgt unter der Kontrolle und der herrschenden Macht des Menschen in einem solchen demographischen Ausmaß, welches sich gemäß Derrida mit nichts Vergangenem vergleichen ließe. Künstliche Besamung, Klonen oder Genmanipulationen sind nur einige Methoden um die Tierprodukte massenhaft zum vermeintlichen Wohl der Menschen zu erzeugen.[1]

> „Animals are born, are sentient and are mortal. In these things they resemble man. In their superficial anatomy - less in their deep anatomy - in their habits, in their time, in their physical capacities, they differ from man. They are both like and unlike."[2]

Die wissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit dem Mensch-Tier-Verhältnis haben nun zum Ziel diese über Jahrhunderte hergestellte ideologische Distanz zum Tier durch kritische Perspektiven zu dekonstruieren, sodass die Differenzkriterien aus den Mensch-Tier-Beziehungen nicht mehr dazu herangezogen werden können, um eine herdenweise systematisch-programmierte Vernichtung der Tiere zum angeblichen Wohl und im Dienste der Menschheit dadurch zu rechtfertigen. Ebenso soll die Verwendung von Ähnlichkeitsmerkmalen als Transmitter für anthropomorphe Wünsche und Sehnsüchte der Menschen kritisch hinterfragt werden, damit bestimmte nichtmenschliche Tiere, wie beispielsweise Insekten im Gegensatz zu anderen, wie zum Beispiel solchen, die von einer Mehrzahl an Menschen als Haustiere gehalten werden, nicht erst durch die

---

[1] Derrida, Jacques, *Das Tier, das ich also bin,* Wien: Passagen Verlag 2010, S. 49f.

[2] Berger, John, *About Looking,* 1980, http://artsites.ucsc.edu/faculty/gustafson/FILM%20161.F08/readings/berger.animals%202.pdf, Zugriff: 12.03.2014, S. 4.

Ähnlichkeit zum Menschen einen intrinischen Wert oder gesetzlich geregelte Rechte in der Gesellschaft gewährt bekommen.

Gründe für die vermehrten Diskurse im Bereich der Human-Animal Studies sind daher unter anderem die ethischen und biopolitischen Tierrechtsdebatten, sowie die bisher nur unzureichend erforschte Abgrenzung zwischen Mensch und Tier in den Geschichtswissenschaften.[3]

Durch die interdisziplinäre Forschungsarbeit im Gebiet der Human-Animal Studies (HAS), oder auch Anthrozoologie genannt, werden die soziokulturelle Stellung des Tieres, sowie die realen und virtuellen Beziehungen von Menschen und Tieren untersucht. Klassische Werke in den HAS sind mitunter John Bergers Essay *Why look at animals*, *Becoming-Intense, Becoming-Animal, Becoming-Imperceptible ...* von Gilles Deleuze und Félix Guattari, *Das Tier, das ich also bin* von Jacques Derrida, *Animal* von Erica Fudge, *The question of animal awareness. Evolutionary continuity of mental experience* von Donald Redfield Griffin, *Human-Animal Studies. A bibliography* oder *Animals and society. An introduction to Human-Animal Studies* von Margo DeMello, Tom Regans *The case for animal rights,* Peter Singers *The animal liberation movement, Representing animals* von Nigel Rothfels, *Thinking Animals. Why Animal Studies now* von Kari Weil, *Tierphilosophie zur Einführung* von Markus Wild oder Ursula Wolfs *Ethik der Mensch-Tier-Beziehung.* Darüber hinaus sind Tiere in der westlichen Philosophie unter anderem von Aristoteles, Plutarch, Pythagoras, Empedokles, Montaigne, Descartes, Kant, Schopenhauer, Nietzsche oder Heidegger thematisiert worden. Verschiedene Disziplinen wie Geistes-, Natur- oder Sozialwissenschaften beschäftigen sich mit Fragestellungen zu dem nichtmenschlichen Tier in unserer Gesellschaft. Dabei entstand ein weites Spektrum an Forschungsthemen und so findet man zum Beispiel Arbeiten zur mystisch-religiösen oder symbolischen Bedeutung von Tieren, wie in dem, vom Sabine Obermaier herausgegebenem Sammelband *Tiere und Fabelwesen im Mittelalter.* Macht- und Herrschaftsstrukturen in der Mensch-Tier-Beziehung werden unter anderem im Buch *Gefährten. Konkurrenten. Verwandte. Die Mensch-Tier-Beziehung im wissenschaftlichen Diskurs* behandelt, der von Carola Otterstedt und Michael Rosenberger herausgegeben wurde. Zur Rolle von tierischen Darstellern im Film und Fernsehen findet man im Bereich der Filmwissenschaften zum Beispiel Jonathan Burts *Animals in film* oder den

---

[3] Vgl. Otterstedt, Carola/Michael Rosenberger (Hg.), *Gefährten. Konkurrenten. Verwandte. Die Mensch-Tier-Beziehung im wissenschaftlichen Diskurs.* Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht 2009, S. 7; Vgl. Möhring, Maren/Massimo Perinelli/Olaf Stieglitz, „Tierfilme und Filmtiere. Einleitung“, in: *Tiere im Film. Eine Menschheitsgeschichte der Moderne,* Hg. Möhring, Maren/Massimo Perinelli/Olaf Stieglitz, Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie 2009, S. 3; Vgl. DeMello, Margo, *Animals and society. An introduction to human-animal studies.* New York: Columbia University Press 2012, S. 7.

Sammelband *Tiere im Film. Eine Menschheitsgeschichte der Moderne,* der von Maren Möhring, Massimo Perinelli und Olaf Stieglitz herausgegeben wurde. Akira Mizuta Lippit setzt sich in *Electric animal. Toward a rhetoric of wildlife* mit der Verbindung von Tieren und Technologie auseinander und in weiterer Folge auch mit der Verbindung von Tieren und Kino und Tieren und Animationsfilm. Oft begleiten Abhandlungen zu Tierschutz, Tierrechten, Speziesismus, Anthropozentrismus oder Anthropomorphismus die wissenschaftlichen Auseinandersetzungen zum Mensch-Tier-Verhältnis.

> „Like women's studies and African-American studies, which rose alongside feminism and the civil rights movement, respectively, HAS has risen parallel to the animal protection movement, and indeed borrows heavily from that movement."[4]

Das Verständnis, das der Mensch über sich selbst hat, leitet sich beträchtlich davon ab, wie er Tiere sieht und sich in Abgrenzung zu ihnen definiert. Dualismen wie Animalität und Humanität, Natur und Kultur oder Menschlichkeit und Bestialisches lassen sich mitunter aus unserer Beziehung zum nichtmenschlichen Tier zurückführen. Derrida kritisiert diese, durch die Metaphysik hervorgebrachten, traditionellen binären Oppositionen auf denen die westliche Kultur hierarchisch aufgebaut ist. Er schreibt, dass „*alle* Philosophen" den Standpunkt vertraten, dass es eine feste Grenze zwischen Mensch und Tier geben würde, aufgrund derer sich das Recht herausgebildet hätte, Differenzkriterien zwischen dem Mensch und dem Tier, das als Singular aller Tier-Individuen homogenisiert wurde, in der Philosophie sowie der Theorie zu konstatieren. Dieses „philosophische Recht präsentiert sich nun als das Recht des ‚gesunden Menschenverstandes'".[5] Indem Derrida zwar die Unterschiede sowie die Bedeutsamkeit von den westlichen Philosophen, wie zum Beispiel Kant, Heidegger, Lévinas oder Lacan betont, stellt er aber auch fest, dass sie alle, wie er es nennt, „Glaubensüberzeugungen, [...] Axiome, [...] Vorurteile, Annahmen oder Voraussetzungen" gegenüber den Tieren entwickelten.[6]

Was die Human-Animal Studies nun so „frisch und herausfordernd" macht, ist die Tatsache, dass bei der Untersuchung der Mensch-Tier-Beziehung dem Menschen nicht vorneweg eine souveräne Stellung gegenüber dem Tier eingestanden wird, die etwa aufgrund seiner komplexen biologischen Natur oder durch bestimmte, in traditionellen Diskursen etablierte Differenzkriterien gegenüber dem Tier begründbar wäre. Anstatt den Menschen ins Zentrum der wissenschaftlichen Auseinandersetzungen zu rücken, richtet

---

[4] DeMello, *Animals and society. An introduction to human-animal studies*, S. 7.

[5] Derrida, Jacques, *Das Tier, das ich also bin,* S. 70.

[6] Ibid., S. 136.

sich der Fokus auf beide, nämlich Mensch und Tier, um eine möglichst ausgeglichene Perspektive auf deren Beziehung zu erhalten. Indem man das Tier als autonom handelndes Subjekt begreift und konstruierte Abgrenzungen als solche erkenntlich macht, überdenkt und gegebenenfalls revidiert, sollen in der Beziehung zwischen Mensch und Tier neue Aspekte herausgearbeitet werden.[7]

[7] Armstrong, Philip/Laurence Simmons, „Bestiary. An introduction“, in: *Knowing Animals,* Hg. Armstrong, Philip/Laurence Simmons, Leiden: Koninklijke Brill NV 2007, S. 2.

3. Begriffsdefinitionen

3.1. Allgemeine Terminologie zur Auseinandersetzung mit dem Tier

Da im Zusammenhang mit der Erforschung von Beziehungen zwischen Menschen und Tieren verschiedene Begriffe öfter auftauchen, sollen diese hier kurz erklärt werden:

Terminus	Definition
Tierrecht	philosophische Position und soziale Bewegung mit abschaffendem Charakteristikum (z.B.: keine Nutztier-Haltung). Elementare Grundrechte für Tiere, wie das uneingeschränkte Recht auf das selbstbestimmte Leben in Freiheit sollen gewährleistet werden.
Tierschutz	Gesamtheit an Gesetzen zum Schutz der Tiere; die Haltung von Tieren (z.B. als Nutztiere) wird nicht generell abgelehnt.
Animal Studies	der Begriff, der in den Naturwissenschaften verwendet wird, um wissenschaftliche Studien über nichtmenschlichen Tieren (z.B.: Einsatz von Tieren in der medizinischen Forschung) zu bezeichnen. In den Geisteswissenschaften wird häufiger der Begriff Human-Animal Studies gebraucht.
Critical Animal Studies (CAS)	akademisches Forschungsfeld, das öffentlich und kritisch mit Themen wie Tierversuche, Unterdrückung und Dominanz in Bezug auf Tiere umgeht.
Human-Animal Studies (HAS)	Studie über Interaktionen und Beziehungen zwischen Menschen und nichtmenschlichen Tieren. Manchmal findet man aber noch Auseinandersetzungen zur Mensch-Tier-Beziehung unter dem Begriff Anthrozoologie oder Animal Studies.
Mensch-Tier-Beziehung	konkrete Beziehung zwischen dem einzelnen Mensch und dem tierischen Individuum.
Mensch-Tier-Verhältnis	Gesamtheit der diversen Mensch-Tier-Beziehungen in der Gesellschaft und ihre Institutionalisierung. Solche Verhältnisse sind nicht als einheitlich zu verstehen.

Diese Tabelle dient lediglich dem besseren Verständnis. Oftmals kann keine genaue Grenze zwischen einigen der Begriffe, wie beispielsweise Animal Studies und Critical Animal Studies gezogen werden, da sich Einflüsse, Ergebnisse, Themen oder ganze Forschungsgebiete in wesentlichen Punkten überschneiden.[8]

[8] Chimaira Arbeitskreis, „Eine Einführung in gesellschaftliche Mensch-Tier-Verhältnisse und Human-Animal Studies“, in: *Human-Animal Studies. Über die gesellschaftliche Natur von Mensch-Tier-Verhältnissen,* Hg. Chimaira Arbeitskreis, Bielefeld: transcrips Verlag 2011, S. 16; DeMello, *Animals and society. An introduction to human-animal studies*, S.5; Twine, Richard, *Animals as biotechnology. Ethics, sustainability and Critical Animal Studies.* London: Earthscan 2010, S. 8; O.N., *Tierrechte vs. Tierschutz. Der wesentliche Unterschied,* 2008, http://www.tierrechte-muelheim.de/pages/themen/trvsts.pdf, Zugriff: 21.03.2014, S. 1.

3.2. DAS TIER ALS *TIERWORT*

Das Wort *Tier* soll an dieser Stelle ebenfalls erläutert werden, da seine Bedeutung konstitutiv für diese Arbeit ist und es von daher wesentlich ist den Begriff ausführlicher zu klären, damit ein besseres Verständnis dafür generiert wird, was alles unter diesem Wort zusammenfällt beziehungsweise herausfällt und wie auch im weiteren Verlauf der Arbeit der Mensch, sowie die Beziehung zwischen Tier und Mensch durch dieses Wort beeinflusst werden. Das Wort Tier wird in der westlichen Tradition als ein homogenisierender Ausdruck für alle nichtmenschlichen Tiere gebraucht, die dann im Singular dem Menschen gegenüberstehen, so als ob Mensch und Tier schon immer klar voneinander getrennt wären, als ob sie radikal anders wären und als ob sich alle Tiere ohne Differenz auf Art, Kommunikation oder soziale Strukturen in diese festgemachte Kategorie einordnen ließen.
Derrida stellt die Behauptung auf, dass es in der ganzen Philosophie keinen „*prinzipiellen* Protest“ gegeben hätte, der sich beständig gegen „*das Tier*“ im Singular gerichtet hätte. Alle Philosophen hätten also trotz anderer Uneinigkeiten und verschiedener Standpunkte diese vorherrschende ontologische Mensch-Tier-Grenze übernommen.[9] Er führt weiter aus, dass diese Verallgemeinerung eine Dummheit wäre:

> „Jedesmal wenn ‚man‘ ‚*D*as *T*ier‘ sagt, im Singular und ohne mehr zu sagen (*sans plus*), und dabei behauptet, auf diese Weise alles Lebende zu bezeichnen, das nicht der Mensch wäre (der Mensch als ‚*animal rationale*‘, der Mensch als politisches Tier [*animal politique*], als sprechendes Tier [*animal parlant*], *zoon logon echon*, der Mensch, der ‚ich‘ sagt und sich für das Subjekt des Satzes hält, den er dann zum Sujet des besagten Tieres ausspricht, usw.), nun, jedes dieser Male sagt das Subjekt dieses Satzes, dieses ‚man‘, dieses ‚ich‘ eine Dummheit (*bêtise*).“

Dieses Wort ist für Derrida in seinem Sprachgebrauch deshalb so problematisch, da es im Singular nicht die Vielfalt, sowie die differenzierte Sexualität der Tiere erfassen könne.[10] Es ist bloß eine Bezeichnung und Gruppierung von unterschiedlichsten Lebewesen unter einen vom Menschen gegeben Begriff. Das Recht auf diese Bezeichnung, auf dieses Wort hat sich der Mensch selbst gegeben. Das Tier oder die Tiere in einer Kategorie zu vermischen, nennt Derrida ein Verbrechen. Er schlägt statt dessen die Wortschöpfung *Animot* („TierWort“) als den Singular vor, der den Plural von Tieren miteinbezieht.[11] Es ist

---

[9] Derrida, Jacques, *Das Tier, das ich also bin,* S. 69.

[10] Ibid., S. 58; S. 69.

[11] Ibid., S. 79f.

ein Schmelzwort, welches sich aus *animal* und *mot* (Wort) zusammensetzt. *Animot* ist im Französischen homophon mit dem Plural der Tiere, nämlich *animaux*, man kann die Differenz also nur in der geschriebenen Sprache, nicht aber der gesprochenen Sprache erkennen. Damit gehen Tier und Wort, das geschriebene Wort und der Laut sowie Einzahl und Mehrzahl ineinander über, ohne dass eine fassbare Grenze dazwischen gezogen werden kann. In diesem Sinne soll auch in dieser Arbeit unter dem Tier/ den Tieren die Vielzahl und Diversität an tierischen Lebewesen mitgedacht werden. Dadurch soll anstatt auf eine generalisierenden Totalität, auf die Vielfalt und die Komplexität an Mensch-Tier-Beziehungen hingewiesen werden, die sowohl real als auch virtuell, existieren.

4. Einflüsse auf die Human-Animal Studies

Da die Human-Animal Studies noch ein vergleichsweise junges Forschungsgebiet sind und es im deutschsprachigen Raum, im Gegensatz zum anglophonen Raum, erst in den letzten Jahren vermehrt Publikationen, Konferenzen, Tagungen und Kongresse oder Lehrveranstaltungen innerhalb der HAS gibt, stellt sich die Frage, wie sie sich entwickelt haben oder ob ganz bestimmte Ereignisse erst dazu geführt haben, dass das nichtmenschliche Tier und seine Beziehung zum Menschen nun neu hinterfragt werden.
Um ein besseres Verständnis über die aktuellen Studien in den Human-Animal Studies zu bekommen und um auch bestimmte Querverbindungen in diesem Forschungsfeld, wie beispielsweise zur Tierethik, besser zu realisieren, ist es zunächst wichtig zu verstehen, woran die Denkansätze innerhalb der Human-Animal Studies anschließen und wie sich grundlegende Überlegungen zum Tier erst fortlaufend ausbilden konnten.

4.1. Philosophische und theologische Standpunkte zum nichtmenschlichen Tier in der griechischen Antike und im antiken Christentum

4.1.1. Sprache und Denken als Differenzkriterien im Dualismus zwischen Mensch und Tier

Mit der Frage nach dem nichtmenschlichen Tier und dessen Bedeutung in der Welt haben sich schon die antiken Denker beschäftigt. Dabei gingen die Meinungen radikal auseinander, denn einerseits wurde das Tier als empfindungsfähiges Wesen, welches sowohl Leid als auch Freude fühlen kann und welches der Mensch wertschätzen soll, beschrieben. Andererseits wurde es in einer konstruierten Hierarchie dem Menschen untergeordnet und ihm wurden Verstand sowie die Fähigkeit Leid zu empfinden abgesprochen. Daher sollen in einem komprimierten Überblick vorerst einige Positionen aus der philosophischen Befassung mit dem Tier in der westlichen Tradition vorgestellt werden, ohne dabei einen Anspruch auf Vollständigkeit erheben zu wollen.
Schon im 4. Jahrhundert v. Chr. bezeichnete Aristoteles den Menschen als ein politisches Wesen *(zôon politikón)*, weil er auch das einzige Lebewesen sei, welches als *zôon lógon échon* über eine Vernunftbegabung bzw. eine Sprache *(logos)* verfüge. Im Gegensatz zum Tier, welches nur zu Lautäußerungen fähig wäre beziehungsweise bloß eine Stimme *(phone)* hätte, ermögliche der Logos den Menschen ihr Denken durch Begriffe

auszudrücken. Die Sprache führe also grundlegend dazu, dass die Menschen in einer kultivierten politischen Gemeinschaft vernunftorientiert handeln und somit glücklich leben könnten.[12]

Über die Frage, ob das Tier über einen Geist verfügt, trennen sich die Meinungen, da nicht nur das begriffliche Denken oder die Fähigkeit etwas durch Sprache zu benennen die einzigen Bedingungen dafür sind, dass in einem Lebewesen geistige Denkprozesse vorgehen oder es über ein Bewusstsein verfügt. Es ist auch durchaus möglich, dass Denken außerhalb des Sprachlichen vollzogen werden kann.

> „When I use the term *thinking*, I'm not implying that animals have language, because thinking does not require language. Thoughts can come as vivid mental images. For instance, [...] Albert Einstein wrote that his insights typically came as a result of picturing himself doing something like riding a beam of light. Scientists don't know how thoughts are represented in the minds of animals, but some speculate that other animals also think graphically, perhaps in pictures, possibly even animation. Thinking may or may not require being conscious, depending on how *consciousness* is defined; it's a term that scientists have yet to agree on."

Inzwischen haben sich neben Philosophen auch Neurowissenschaftler und Evolutionsbiologen der Auseinandersetzung über das Denken und das Bewusstsein bei Tieren angeschlossen. Sie argumentieren, dass das Bewusstsein, ebenso wie die Psyche (*mind*) auf Biologie basiere und sich höchstwahrscheinlich bei allen Lebewesen mit einem Nervensystem entwickelt hat. Dies ist aber noch immer nicht bewiesen.[13] Markus Wild bezieht sich auf Nagel und Hume und argumentiert zur Möglichkeit des Vorherrschens eines Bewusstseins oder der Vernunft beim nichtmenschlichen Tier folgendermaßen:

> „Wir sind hinsichtlich des Erlebens fremder Lebensformen in unserer subjektiven Perspektive befangen. [...] Wir können sagen, dass Tiere sehr wohl einen Geist haben. [...] Aber dieser befindet sich außerhalb unserer Reichweite. Wir wissen um das *Dass* [dass Tiere denken können] und haben keinen Zugang zum *Was* [sie denken]."[14]

Im Gegensatz zu Arthur Schopenhauer oder David Hume, die Tieren zwar einen Verstand zugestanden haben, aber ihnen die Vernunft abgesprochen haben, schließt Wild damit

---

[12] Aristoteles, v. 384-v. 322, „Politik. Buch I. Über die Hausverwaltung und die Herrschaft des Herrn über Sklaven", in: *Werke in deutscher Übersetzung. Band 9,* Hg. Hellmut Flashar, Übers. Eckart Schütrumpf, Berlin: Akademie Verlag Berlin 1991, S. 13 (1253a1-a20), Chimaira Arbeitskreis, „Eine Einführung in gesellschaftliche Mensch-Tier-Verhältnisse und Human-Animal Studies", S. 9.

[13] Morell, Virginia, Animal wise. *The thoughts and emotions of our fellow creatures.* New York: Crown Publishers 2013, S. 21f.

[14] Wild, Markus, *Die anthropologische Differenz. Der Geist der Tiere in der frühen Neuzeit bei Montaigne, Descartes und Hume.* Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG 2006, S. 241.

nicht aus, dass Tiere sowohl Verstand als auch Vernunft haben könnten.[15] Darüber hinaus betont Wild die subjektive Perspektive, weshalb bewusste Erlebnisse von anderen Lebewesen im eigenen Bewusstsein nicht direkt erfahrbar sind und wir als Menschen Sprache als Kommunikationsform benutzen, um eigene Erlebnisse zu beschreiben, sowie einen besseren Zugang zum fremden Bewusstsein zu erhalten. Das Kommunikationssystem von Tieren beruht aber nicht auf einer verbalen Sprache, wie dies für die Menschen zutrifft. Daher können Tiere auch nicht mit Worten sagen, *was* sie denken, fühlen oder erleben. Daraus kann man aber nicht einfach schlussfolgern, *dass* Tiere überhaupt nicht zum Denken fähig wären. Verbale Sprache als begriffliche Widerspiegelung vom Erlebten und Gedachten kann aber auch in der Art und Weise, wie sie menschliche Erkenntnisvorgänge, Denkprozesse und auch das Bewusstsein beeinflusst, dominierend und nahezu übermächtig sein. Dennoch kann die menschliche Sprache aufgrund dessen nicht einfach als Synonym für das gesamte menschliche Denken oder ein Bewusstsein herangezogen werden.

> „Some people go so far as to argue that because animals do not have language they cannot have HOTs [Higher Order Thoughts][16] and are therefore not conscious. It is certainly a fascinating issue in animal behaviour to try to discover whether animals are able to monitor their own thoughts and whether they can plan ahead. But even if they could, there is no real evidence that having HOTs is associated with consciousness, and not having them is not. It is just a belief, like any other belief, of where consciousness kicks in.“[17]

Noam Chomsky, Marc D. Hauser und W. Tecumseh Fitch stellten in Ihrem Artikel *The faculty of language. What is it, who has it, and how did it evolve* die Hypothese auf, dass die Rekursion die menschliche Sprache von der tierischen Kommunikation unterscheiden würde. Sie weisen die Rekursion der *faculty of language in the narrow sense* (FLN) zu und argumentieren, dass FLN die ausschließliche Komponente sei, die einzigartig im menschlichen Sprachvermögen vorzufinden wäre. FLN umfasst somit die Fähigkeit zur

---

[15] In Ableitung IX *Über die Vernunft der Tiere* schreibt Hume: „Die Tiere werden [...] bei [...] Folgerungen nicht durch Vernunftgründe geleitet [...]. Obgleich indess die Tiere einen grossen [!] Teil ihres Wissens durch Erfahrung erlangen, so verdanken sie doch einen andern [!] Teil der ursprünglichen Verleihung der Natur.
Hume, David, *Untersuchung in Betreff des menschlichen Verstandes,* 1748; http://www.textlog.de/2267-2.html, Zugriff: 30.03.2014.
„Yet it is clear as day that *Vernunft* [reason] certainly does come from *vernehmen* [to comprehend], but only because it gives man the advantage over the animal: he doesn‘t merely *hear* but also *comprehends* [*vernehmen*], and what occurs in cloudland, however, but what one reasonable or rational person says to another; what is said is *comprehended* [*vernommen*] by the listener, and the ability to do this is called *reason* [*Vernunft*].
Shopenhauer, Arthur, *On the basis of morality,* Indianapolis/Cambridge: Hackett Publishing Company 1995, S. 80f.

[16] „High Order Thoughts are thoughts about thoughts [and] are believed [...] to be associated with language because it is difficult to imagine having such HOTs [...] without language to frame them in.
Dawkins, Marian Stamp, *Why animals matter. Animal consciousness, animal welfare, and human well-being*. New York: Oxford University Press 2012, S. 58.

[17] Ibid., S. 58.

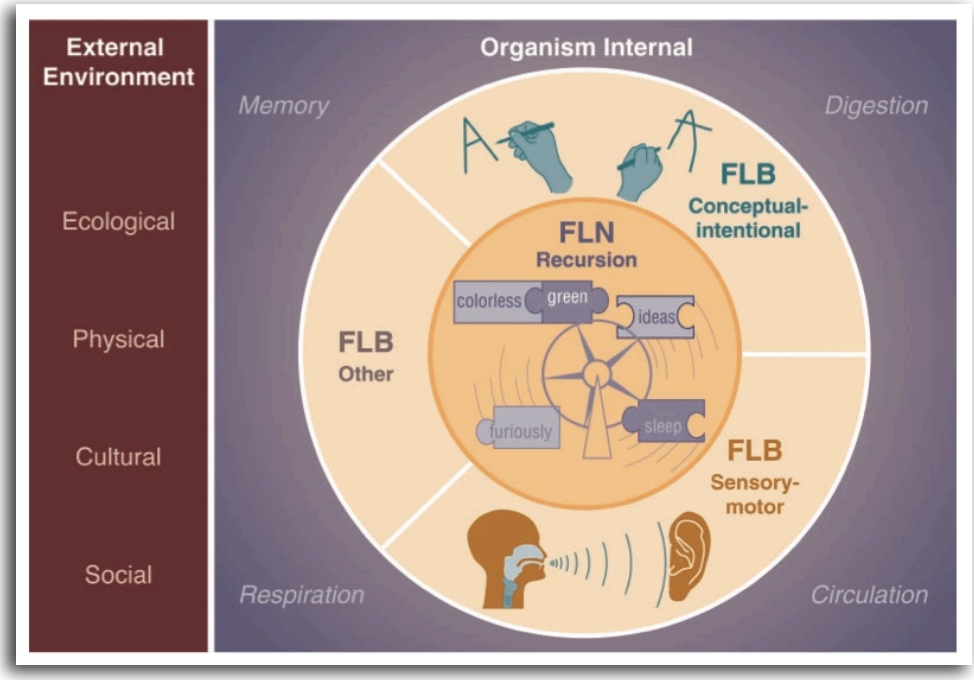

Abbildung 1: FLN und FLB, aus Chomsky, Noam/W. Tecumseh Fitch/Marc D. Hauser, „The faculty of language. What is it, who has it, and how did it evolve“, *Science,* Vol. 298, 2002, S. 1570.

Erzeugung von rekursiv syntaktischen Strukturen durch eine endliche Menge an Elementen, aus denen es wiederum möglich ist unendlich viele diskrete Ausdrücke zu formen. Im Unterschied beinhaltet die *faculty of language in the broad sense* (FLB) neben der FLN auch das sensomotorische System sowie das konzeptuell-intentionale System und ist sowohl bei Menschen als auch bei Tieren vorhanden. Daraus ergeben sich die drei Hypothesen, dass 1) FLB homolog in der tierischen Kommunikation vorhanden ist, das heißt, dass auch FLN bei Tieren existiert, aber wahrscheinlich weniger entwickelt ist oder in einer modifizierteren Form als beim Menschen existiert, 2) FLB eine abgeleitete und einzigartige menschliche Anpassung an Sprache ist. FLB und FLN, wie sie beim Menschen existieren, ließen sich in keiner parallelen Weise in der Tierwelt wiederfinden. Und 3) ist die Rekursion eine einzigartig menschliche Fähigkeit, wodurch FLN einzigartig menschlich wäre.[18] Steven Pinker und Ray Jackendoff äußern unter anderem Kritik gegenüber der „recursion-only“-Hypothese. Im Gegensatz zu Chomsky, Hauser und Fitch, die es durchaus für möglich halten, dass FLN („core computational mechanisms of recursion as they appear in narrow syntax and the mappings to the interfaces“) auch durch andere Gründe als zum Zweck der Kommunikation entstanden sein könnte, vertreten Pinker und Jackendoff das Argument, dass Sprache durch komplexes adaptives Design entstanden wäre und somit auf natürliche Selektion zurückzuführen sei.

[18] Chomsky, Noam/W. Tecumseh Fitch/Marc D. Hauser, „The faculty of language. What is it, who has it, and how did it evolve“, *Science,* Vol. 298, 2002, S. 1572f; http://www.chomsky.info/articles/20021122.pdf, Zugriff: 28.03.2014.

> „In the case of language [...] consider the possible orderings in the evolution of the lexicon and syntax. [...] it would make little sense for syntax to evolve before words, since there would be nothing for it to combine into utterances.“[19]

Sprache verbalisiere bei Hauser, Chomsky und Fitch geistige Repräsentationen durch konzeptuell-intentionale Systeme. Konzeptuelle Systeme, wie soziales, räumliches und kausales Denken, die beim Menschen vorhanden sind, lassen sich aber auch beispielsweise bei Primaten wiederfinden. Pinker und Jackendoff stimmen dem ebenfalls zu, aber wie Hauser, Chomsky und Fitch stellen sie fest, dass bestimmte Faktoren des menschlichen konzeptuellen Systems wie beispielsweise die *Theory of Mind* bei manchen Tierarten wie Affen oder Vögel noch nicht mit hundertprozentiger Sicherheit ermittelbar wären. Es gäbe zwar Befürworter sowie Kritiker, die sich mit der Frage beschäftigen, ob die *Theory of Mind* auch auf Tiere zutreffen würde, aber da die Methoden bei den Studien stark variieren können, ließe sich noch kein aussagekräftiges Ergebnis aus den Forschungsarbeiten eruieren. Andere konzeptuelle Systeme, wie romantische Liebe, Besitztum sowie die meisten moralischen Konzepte sind bei der Mehrheit nichtmenschlicher Tiere bisweilen gar nicht oder nur schwach untersucht worden und wenn sie untersucht wurden, dann waren sie nur mäßig erkennbar. Sie stechen nicht so hervor, wie dies bei den Menschen beziehungsweise in der menschlichen verbalen Kommunikation der Fall ist. Daher könnte man diese Systeme, gemäß Pinker und Jackendoff zwar noch als rein menschlich betrachten, aber nicht mehr unbedingt als sprachspezifisch. Daraus schließen Pinker und Jackendoff, dass es bestimmte Bereiche menschlicher Konzepte gäbe, die andere Tiere ohne verbale Sprache nicht in dem Ausmaß erlernen könnten, wie es dem Menschen möglich wäre.[20] Die verbale Sprache aber für das Vorhandensein eines Denkens oder bestimmter konzeptueller Systeme als wesenseigen vorauszusetzen, führt zu Missverständnissen über die Menschen als auch über die Tiere, da die Sprache:

> „keine natürliche, der psychophysischen Struktur bereits innewohnende Gegebenheit [ist], sondern eine historische Produktion, die als solche weder dem Menschen noch dem Tier im eigentlichen Sinn zugeschrieben werden kann.“[21]

---

[19] Ibid., S. 1573f; Jackendoff, Ray/Steven Pinker, „The nature of language faculty and its implications for evolution of language. Reply to Fitch, Hauser, and Chomsky“, *Cognition 97,* 2005, S. 214; http://pinker.wjh.harvard.edu/articles/papers/2005_09_Jackendoff_Pinker.pdf, Zugriff: 31.03.2014.

[20] Chomsky, Noam/W. Tecumseh Fitch/Marc D. Hauser, „The faculty of language. What is it, who has it, and how did it evolve“, S. 1575; Jackendoff, Ray/Steven Pinker, „The faculty of language. What‘s special about it“, *Cognition 95,* 2005, S. 205f; http://public.wsu.edu/~fournier/Teaching/psych592/Readings/Pinker_Jackendoff_2005.pdf, Zugriff: 31.03.2014.

[21] Agamben, Giorgio, *Das Offene. Der Mensch und das Tier.* Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 2002, S. 45.

4.1.2. Der Logos und die hierarchische Ordnung der Lebewesen

Neben der Kritik an dem Absprechen der Vernunft beim nichtmenschlichen Tier wird auch die logozentrische Ordnung angefochten, die das Niedrigere unter das Höheren reiht, wonach das Tier von Natur aus unvollkommener als der Mensch wäre und zu dessen alleinigen Nutzen existieren würde. Derrida stand dem Logozentrismus kritisch gegenüber, denn er schreibt, dass dieser eine These über die Tiere wäre, denen in der westlichen Tradition der Logos abgesprochen wurde, sie somit des „*logos Haben-Könnens* beraubt wurden“.[22] Diese metaphysische Tradition wurde von der Antike bis in die Postmoderne immer weiter fortgetragen und gefestigt. Das logozentrische Herrschaftssubjekt findet sich demnach also nicht nur bei Aristoteles, sondern zum Beispiel auch in der „cartesianischen Tradition“, bei Heidegger oder bei Lévinas, sowie in der „griechisch-jüdisch-christlich-islamischen Tradition“ wieder.[23] Das Tier kann nicht sagen *Ich denke, also bin ich*, es ist demnach nicht wie der Mensch ein vernünftiges und somit auch ein politisches Tier. Da es der Grundvoraussetzung des vernünftigen Denkens beraubt wurde, hat es auch seine Freiheit eingebüßt, weil es in der Hierarchie der Lebewesen, die durch die Vernunftbegabung geregelt ist, unter den Menschen gereiht wird und somit zu dessen Zweck dient. Ohne Logos als Hauptkriterium für eine politische Gemeinschaft, war es ebenfalls, zumindest bis zur Durchsetzung einiger Tierrechte, kein Träger von Rechten.[24] Der Mensch hat sich insofern sozialisieren können, als es ihm gelungen ist, das Tier beziehungsweise das wilde Tier zu domestizieren, es zahm, schwach und gefügig zu machen und es schließlich zum „Vieh“ zu machen. Derrida schreibt: „Die Politik setzt das Vieh (*bétail*) voraus.“[25] Auch Agamben beschreibt in *Das Offene. Der Mensch und das Tier*, wie die „anthropologische Maschine“ das Menschliche bewusst und politisch durch Ausschluss oder Einbeziehung des Tierischen herstellt.

> „Die anthropologische Maschine der Alten funktioniert exakt spiegelverkehrt. Wenn die Maschine der Modernen das Außen mittels Ausschließung eines Innen erzeugt, so wird hier das Innen mittels Einschließung eines Außen hervorgebracht, der Nichtmensch mittels Humanisierung eines Tieres: des Menschenaffen, des *enfant sauvage* oder des *Homo ferus,* aber auch vor allem des Sklaven, des Barbaren, des Fremden als Figuren des Animalischen mit menschlichen Formen. Beide Maschinen können nur [durch] ein *missing link*, das immer fehlt, weil es virtuell schon da ist, [existieren].“

---

[22] Derrida, Jacques, *Das Tier, das ich also bin,* S. 52.

[23] Ibid., S. 89.

[24] Ibid., S. 149.

[25] Ibid., S. 145.

Die alte anthropologische Maschine hat das Tier humanisiert, aus einen Affen einen Menschen gemacht beziehungsweise den sogenannten „Menschenaffen“ hergestellt, indem sie das Äußere zum Vorschein gebracht hat. Durch ihr vermeintliches animalisches Inneres wurden Außenseiter, wie Sklaven oder Barbaren, die zwar ein menschliches Äußeres hatten, somit wie Tiere behandelt. Im Gegenteil isoliert die anthropologische Maschine der Moderne das „Nicht-Humane“ im Inneren des Menschen und animalisiert ihn dadurch. Als Beispiele für „den im Menschen erzeugten Nichtmenschen“ nennt Agamben „den Juden, den *néomort* und den Ultrakomatösen.“[26]

Was unter den Begriff des Humanen fällt, ist schon immer durch historisch-politische Prozesse bestimmt. Es gibt eine Lücke oder eine Leerstelle, die immer wieder neu definiert werden kann, um politische Ziele zu erreichen. Sowohl die anthropologische Maschine der Alten als auch die der Moderne produzierten Dichotomien zwischen Mensch und Tier. Auf deren Grundlage bildete sich dann ein politisches System heraus, welches anhand der Kategorie des Humanen dazu berechtigt wurde, bestimmte Gruppen, wie beispielsweise die Sklaven aus dieser Kategorie des Humanen auszuschließen. Weil die Abgrenzung keinesfalls eine fixe ist, lässt sie sich dementsprechend so verschieben, dass gewisse Lebewesen eingeschlossen und andere ausgeschlossen werden können. Da die anthropologische Maschine nicht nur Mensch und Tier abgrenzt, sondern durchaus auch Menschen durch Zuschreibung tierischer Eigenschaften aus der Kategorie des Humanen ausschließen kann, schlägt Agamben vor, sie abzustellen:

> „Die herrschende Maschine unserer Konzeptionen des Menschen abzuschalten, bedeutet also nicht, nach neuen, effizienteren und authentischeren Verbindungen zu suchen, als vielmehr, die zentrale Leere auszustellen, den Hiat, der - im Menschen - den Menschen vom Tier trennt [...].“[27]

Diese Maschine gilt es zum Stillstand zu bringen, damit die metaphysische Hierarchie grundlegend hinterfragt werden kann und die Trennlinie zwischen Mensch und Tier durchbrochen werden kann. Daraufhin können dann neue Überlegungen zur Bedeutung von Mensch und Tier auf einer möglichst von Wertzuschreibungen unbeeinflussten Ebene angestellt werden.

---

[26] Agamben, Giorgio, *Das Offene. Der Mensch und das Tier*, S. 47.

[27] Ibid., S. 100.

4.1.3. Christlich-theologische Perspektiven auf das Tier

Aufgrund dieser Trennlinie zwischen Mensch und Tier, Mensch und Nicht-Mensch oder Logos und Körper und der damit zusammenhängenden niedrigen Wertigkeit des Tieres durch das Absprechen eines Verstandes erklärten Vertreter der katholischen Kirche wie Augustinus von Hippo, der im 4. Jahrhundert n. Chr. lebte, und in weiterer Folge auch Thomas von Aquin, ein Theologe und Philosoph aus dem 13. Jahrhundert n. Chr., dass die Tiere für den Nutzen der Menschen geschaffen wären. Auch wenn man im *Alten Testament* noch einige Beschränkungen zum Umgang mit Tieren finden konnte, die auch Thomas von Aquin anerkannte, legte er es dennoch so aus, dass Tiere dort nur deshalb Erwähnung fanden, damit der Mensch im rücksichtsvollen Umgang mit ihnen lerne, nicht grausam zu seinen Mitmenschen zu sein. Die Dualismen, die aus solchen Ideologien hervorgegangen sind, führten dazu, dass Tiere im Verlauf der Geschichte als passive Objekte und rein physische Wesen betrachtet wurden, die das absolute Gegenteil zum Menschen darstellten. Es gab aber auch Positionen innerhalb des Christentums, die im Gegensatz zu Augustinus von Hippo und Thomas von Aquin ein ebenmäßigeres oder zumindest weniger abwertendes Verhältnis zum Tier vertraten. Im 12. Jahrhundert war Franz von Assisi der Überzeugung, dass alle Tiere Geschöpfe Gottes und Geschwister der Menschen wären.[28] Franz von Assisi war selbst kein Vegetarier und hat entgegen der häufig verbreiteten Meinung den Vegetarismus nicht propagiert.[29] Auch zählte er mit solchen Ansichten zu der Minderzahl. Es gab zwar schon sehr früh im 4. Jahrhundert n. Chr. asketisch-christlichen Vegetarismus, doch der Hauptgrund dafür lag nicht in der Sorge um das Leid der Tiere, sondern eher in dem Glauben, dass man sich durch diese entbehrliche Lebensweise auf der Suche nach Gott von Begierde loslösen könnte.[30]

4.1.4. Pathozentrische Ansätze im antiken Vegetarismus ?

Der griechische Philosoph Pythagoras, der im 6. Jahrhundert v. Chr. lebte, war einer der frühesten Vegetarier. Der primäre Grund für seine Wahl der vegetarischen Ernährung lag

---

[28] Aaltola, *Elisa, Animal suffering. Philosophy and culture.* New York: Palgrave Macmillan 2012, S. 70f; Remele, Kurt, „Franziskus und eine zeitgenössische christliche Tierethik“, in: *Erinnerung und Prophetie. 800 Jahre franziskanisches Leben. Wirkungsgeschichte und aktuelle Impulse. Beiträge zum Grazer Symposium vom 2.-3. Oktober 2009,* Hg. Angel, Hans-Ferdinand/Paul Zahner, Münster: Books on Demand 2013, S. 43; http://books.google.at/books?id=xxRjxyrifOQC&hl=de&source=gbs_navlinks_s, Zugriff: 20.03.2014.

[29] Phelps, Norm, *The longest struggle. Animal advocacy from Pythagoras to PETA.* New York: Lantern Books 2007, S. 58.

[30] Leitzmann, Claus/Markus Keller, *Vegetarische Ernährung,* Stuttgart: Verlag Eugen Ulmer KG 2013, S. 50.

aber in seinem Glauben an Wiedergeburt und der damit verbundenen „Angst vor Kannibalismus“. Auch ein anderer griechischer Philosoph, nämlich Empedokles, ernährte sich vegetarisch, weil er an Reinkarnation glaubte. Im 2. Jahrhundert n. Chr. war der griechische Philosoph Sextus Empiricus der Ansicht, dass sowohl bei Pythagoras als auch Empedokles der Gedanke an eine Seelenverwandtschaft zwischen Mensch und Tier mitunter für die vegetarische Kost ausschlaggebend war.[31] Plutarch empfand den Fleischverzehr als bedenklich und fragte sich in *Moralia XII,* welches Essen denn nicht teuer wäre, wenn dafür ein Lebewesen sterben müsste. Er hinterfragte, ob wir das Leben anderer Wesen für so minderwertig halten würden, dass wir sie verspeisen würden, denn die Natur hätte diese Wesen ebenfalls mit Wahrnehmungsvermögen, Gehör, Sehsinn, Vorstellungskraft oder Intelligenz ausgestattet, damit sie dadurch das Passende für sich finden könnten und zu vermeiden wüssten, was ungeeignet für sie wäre. In Bezug auf den Fleischverzehr verwies Plutarch sowohl auf Pythagoras als auch Empedokles und stellte fest, dass diese den Menschen an den Gedanken gewöhnen wollten, gerecht gegenüber anderen Lebewesen zu sein.[32] Bezüglich der fleischlosen Ernährung kann aber über Plutarch selbst nicht mit Sicherheit behauptet werden, dass er Zeit seines Lebens Vegetarier war oder aus purem Bedenken um die nichtmenschlichen Tiere auf Fleisch verzichtet hat.

> „It is obvious that scholars still do not agree on the grounds for his support for abstention, and that some critics doubt that he advocated abstention at all in his adulthood.“

Unter den Kritikern wird auch davon ausgegangen, dass nicht in Anlehnung an Pythagoras oder Empedokles die Metempsychose der ausschlaggebende Grund für Plutarchs Verzicht auf Fleisch war. Die Motivation für seinen Vegetarismus war aber auch nicht nur in der Gerechtigkeit gegenüber dem Tier begründet, sondern beinhaltet auch eine anthropozentrische Sichtweise. Er war der Ansicht, dass die Gesundheit des Menschen durch Fleischkonsum gefährdet werden würde, da er diesen aufgrund der Konstruktion des menschlichen Gebisses als unnatürlich betrachtete.[33]

Frühe ethisch und religiös motivierte Rücksichtnahme auf Tiere gab es auch im 5. bzw. 6. Jahrhundert v. Chr. unter den Orphikern und den Pythagoreern. Die Orphiker waren die

---

[31] Aaltola, *Elisa, Animal suffering. Philosophy and culture,* S. 68.

[32] Newmyer, Stephen, *Animals, rights and reason in Plutarch and modern ethics.* New York: Routledge 2006, S.90, Plutarch, n. 45 - n. 120, *Moralia. De escu carnium. As published in Vol. XII of the Loeb Classical Library edition 1957,* Oktober 2012, http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Plutarch/Moralia/De_esu_carnium*/2.html#, Zugriff: 28.03.2014.

[33] Newmyer, Stephen, *Animals, rights and reason in Plutarch and modern ethics,* S. 91f.

Anhänger der uneinheitlichen und auch nicht dogmatisierten religiösen Bewegung, welche ihren Namen vom Sänger und Dichter Orpheus aus der griechischen Mythologie bekamen. Innerhalb ihrer Gemeinschaften glaubten die Menschen an ein Weiterleben der Seele nach dem Tod und an die Seelenwanderung. Sie verzichteten auf Blutopfer, Gewalt und Fleischverzehr um ihre Seele rein zu halten, sodass sie nach dem Tod erlöst werden konnten.[34] Die Vorstellungen und Gedanken von Pythagoras hatten weitaus über das 6. Jahrhundert v. Chr. noch Einfluss auf den Vegetarismus. Die pythagoreische Bewegung von ungefähr 1640-1790 mit Befürwortern des Vegetarismus, wie dem Engländer Thomas Tyron gilt als einer der frühen Ursprünge der Tierrechte und des Vegetarismus. Viele der damaligen Anhänger verzichteten auf Fleisch, Milchprodukte, Eier, Leder oder das Reisen in Pferdekutschen. Ihre Motivation lag aber nicht mehr so sehr in dem Bedenken um die Reinheit der Seele, sondern in einem gerechten Umgang mit den Tieren. Durch ihre Bindung zu den Tieren und die eigenen Lebenserfahrungen als Arbeiter solidarisierten sie sich mit den Tieren, die von Menschen zur Arbeit getriebenen wurden und grausam behandelt wurden.[35]

Man kann also nicht behaupten, dass antike Philosophen wie Pythagoras, Empedokles oder Plutarch aus purer Tierliebe auf tierische Produkte verzichtetet hätten oder ihr Bedenken rein am Wohl des Tieres orientiert gewesen wäre. Obgleich man dies nicht ausschließen kann, lag der Hauptgrund für ihren Fleischverzicht nicht etwa darin, das Leid der Tiere zu mindern oder sich dadurch für deren Recht auf ein selbstbestimmtes Leben einzusetzen.

5. Leidensfähigkeit und Empfindungsvermögen

Auch Jahrhunderte nach den antiken Denkern trennten sich die philosophischen Positionen, wenn es um das Tier ging. Im Zeitalter der Aufklärung betonte beispielsweise Montaigne, dass Tiere durchaus leiden könnten und auch die Fähigkeit hätten dieses Leiden zu vermitteln.[36] Im Gegensatz dazu vertrat Descartes einen weitaus extremeren Standpunkt, indem er den Tieren ein Bewusstsein absprach. Sie könnten zwar Schmerzen aufgrund ihrer körperlichen Natur erleiden, aber durch ihr fehlendes Intellekt wäre es ihnen

---

[34] Mellinger, Nan. *Fleisch. Ursprung und Wandel einer Lust. Eine kulturanthropologische Studie.* Frankfurt: Campus Verlag GmbH 2003, S. 76.

[35] Hribal, Jason C., „Animals, agency, and class. Writing the history of animals from below“, *Human Ecology Forum Reviw,* Vol. 14, No.1, 2007, S. 105; http://www.jasonhribal.com/#!essays, Zugriff: 21.03.2014.

[36] Fudge, Erica, *Brutal reasoning. Animals, rationality, and humanity in early modern England.* New York: Cornell University Press 2006, S. 78.

nicht möglich diese begrifflich zu benennen. Das Tier hätte demnach zwar Empfindungen, aber ohne Zugang zum Geist wäre es bloß ein Automat.[37] In späteren tierethischen Diskursen, die Grausamkeit gegenüber Tieren und deren Leid zum Thema hatten, fallen vor allem die Namen von Charles Darwin oder Jeremy Bentham vergleichsweise oft, da sie die anthropozentrische Sicht auf das Tier in Frage gestellt haben.

> „Like Bentham before him, Darwin thus brought to the fore the importance of animal suffering, and manifested to the world that such suffering could no longer be denied."[38]

Den Tierrechtlern unter den Wissenschaftlern wird gelegentlich vorgeworfen, dass sie außer Acht lassen, dass Darwin zum Beispiel eine etwas unschlüssige Ansicht vertrat, was das Mensch-Tier-Verhältnis betrifft.

> „Where animal rights scholars get Darwin hopelessly wrong is in his supposed novel appreciation of the attributes of animals. [...] In fact, while Darwin's influence on our understanding of the manner in which evolution takes pace [sic!] was without parallel, he had little influence on the status of animals; and most certainly not a positive one, as his advocacy of unregulated vivisection attests."[39]

Einerseits verabscheute Darwin zwar persönlich Quälerei und Grausamkeit gegenüber Tieren, aber andererseits war er auch kein öffentlicher Gegner von fragwürdigen Vivisektionen. Wenn im Utilitarismus die Ansicht vertreten wird, dass die Handlungen so gesetzten werden sollen, dass sie die beste Konsequenz für all jene bringen sollen, die vom Ergebnis betroffen sind, dann kann man auch Bentham vorwerfen, dass er sich zwar gegen Jagd oder das Leiden der Tiere ausgesprochen hat, aber nicht abolistisch gehandelt hat, indem er etwa zum Vegetarier wurde. Dennoch muss man aber wie bei Darwins Beispiel auch bei Bentham den zeitgemäßen Kontext berücksichtigen, denn zu Darwins und Benthams Lebzeiten wurden ihre Positionen schon als recht extrem angesehen.[40]
Darüber hinaus sind Darwin, Bentham, Derrida, Montaigne, Plutarch oder Phytagoras nur einige wenige, die das nichtmenschliche Tier in ihren Denkansätzen nicht als radikal

---

[37] Kemmerling, Andreas, *Ideen des Ichs. Studien zu Descartes' Philosophie.* Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 2005, S. 213.

[38] Aaltola, *Elisa, Animal suffering. Philosophy and culture,* S. 89.

[39] Presse, Rod, „Ideology in animal rights advocacy. Sound ethics, dubious practices", in: *Strangers to nature. Animal lives and human ethics,* Hg. Gregory Smulewicz-Zucker, Plymouth: Lexington Books 2012, S. 137; Vgl. Tonner, Philip, „Are animals poor in the world? A critique of Heidegger's anthropocentrism", in: *Anthropocentrism. Humans, animals, environments,* Hg. Rob Boddice, Leiden: Koninklijke Brill NV 2011, S. 203.

[40] Regan, Tom, *Defending animal rights,* Chicago: University of Illinois Press 2001. S. 14

anderes oder als vernunftloses Wesen kategorisiert haben. Trotzdem wurden ihre philosophischen Standpunkte, genauso wie beispielsweise der antike Vegetarismus nur von Minderheiten vertreten und standen im Schatten des, in der Philosophie weitgehend vorherrschenden, Anthropozentrismus. Sie bildeten aber dennoch wichtige Ansatzpunkte in den wissenschaftlichen Auseinandersetzungen zur Tierbefreiungsbewegung aus den 1970ern und sind auch in gegenwärtigen Diskursen zur Tierethik, Tierrecht und den Human-Animal Studies vertreten.

In Bezug auf computergenerierte und -animierte 3D-Tiere stellen sich nun die Fragen, ob beziehungsweise wie deren Darstellungsweisen in den untersuchten Filmen humanisiert werden und aber auch ob bestimmte menschliche Charaktere, die in Beziehung zum Tier stehen, animalisiert werden. Welche Merkmale werden bei der Humanisierung und Animalisierung eingesetzt und welche vorherrschenden Stereotype werden dadurch markiert? Diese „Zoologie des Anthropomorphen“ durch die Zuschreibung beziehungsweise durch das Absprechen bestimmter Eigenschaften soll im weiteren Verlauf der Arbeit aufgedeckt werden, um dann zu hinterfragen, auf welche Art diese Vorurteile eventuell entkräftet werden könnten und wie die 3D-Computertechnologie dabei von Nutzen sein könnte. Es soll untersucht werden, ob die computergenerierten Tiere als digital produzierte Stellvertreter für menschliche Vorstellungen, Ängste, Wünsche und Bedürfnisse dienen oder ob sie authentisch, autonom und als aktiv handelnde Subjekte dargestellt werden. Dabei werden nicht nur die Beziehungen von Menschen und Tieren von Bedeutung sein, sondern auch das Verhältnis von Technologie und Tieren. Unterschiede zu, sowie Gemeinsamkeiten mit klassischen Animationstechnologien und -techniken sollen deshalb bei der Darstellung von Tiercharakteren ebenfalls berücksichtigt werden, denn wie Jonathan Burt verdeutlicht, gibt es einen Zusammenhang von neuen Technologien und Tieren :

> „[...] the novelty of film was reinforced by the novelty value of animals [...] However, the significance of the animal was due not only to imagery as such but also to the integral links between the powerful potential of representing animals and the technological challenges such a complex object for depiction presented. Animals were an important motive force in driving the new technology of moving film as well as being [...] its inspiration.“[41]

Wie sich diese Verbindung von neuen Technologien und Tieren zeigt, wird mitunter am Beispiel vom Tiger Richard Parker erläutert werden. Zunächst soll an dieser Stelle aber

---

[41] Burt, Jonathan, „Illumination of the animal kingdom. The role of light and electricity in animal representation“, in:*The animals reader. The essential classic and contemporary writing,* Hg. Kalof, Linda/Amy Fitzgerald, New York: Berg 2007, S. 293.

noch neben den philosophischen Ansätzen auf einige Denker innerhalb Tierbefreiungsbewegung aus den 1970ern hingewiesen werden, da sich diese ausführlicher mit der Empfindungsfähigkeit der Tiere und der moralischen Rücksichtnahme auf diese auseinander gesetzt haben und mit ihren Werken Einfluss auf das Tierrecht beziehungsweise die Tierethik und die heutige Sicht auf das Tier hatten.

5.1. Die Stimmen aus der Tierbefreiungsbewegung

Der australische Ethiker und Philosoph Peter Singer machte sich in seinem einflussreichen Aufsatz *The Animal Liberation Movement* aus dem Jahr 1985 Gedanken über moralische Ethik und Gleichheit, sowie Grausamkeit gegenüber den Tieren. Darin stützt er sich auf den englischen Philosophen und Utilitarier Jeremy Bentham und greift aus dessen Werk das Zitat „The question is not, can they reason? nor, can they talk? but, can they suffer?" heraus, in welchem Bentham nach der Leidensfähigkeit der Tiere fragt. Singer hebt hervor, dass die Fähigkeit Freude, sowie Leiden zu empfinden eine Eigenschaft ist, die bei allen Lebewesen gleich stark in Betracht gezogen werden sollte. Somit wäre das Empfindungsvermögen der einzige Maßstab, der einzusetzen wäre, wenn es um die Interessen anderer Lebewesen ginge.[42] Dabei würde aber die Frage aufkommen, ob man als empfindsames Lebewesen auf alles Empfindungslose keine Rücksicht zu nehmen bräuchte, außer wenn es im eigenen Interesse wäre? Darüber hinaus könnte man entgegen Singers Absicht wohl auch gerade im Empfindungsvermögen einen anthropozentrischen Kern vermuten, denn es gibt auch solche Wesen, die zum Beispiel auf das Vegetativum beschränkt sind. Bei solchen Lebewesen sind Gefühle wie Freude oder Leiden, im Gegensatz zum Menschen nicht durch komplexe Strukturen entwickelt, da sie evolutionsbedingt nicht wie der Mensch auf das Fühlen (zum Beispiel für die Selbstwahrnehmung) angewiesen sind. Wenn der Mensch also auf eine gleiche Interessenabwägung abzielt, kann er demnach nur Geschöpfe heranziehen, die mit gleicher Wahrnehmungsfähigkeit ausgestattet sind, wie er selbst.[43]

In Tom Regans *The case for animal rights* schreibt er, dass allen Wesen, die *empfindende Subjekte eines Lebens* sind, ein *inhärenter Wert* zukommt, der dazu führt, dass man sie

---

[42] Singer, Peter, *The Animal Liberation Movement,* 1985, http://nwveg.org/files/Singer_The_Animal_Liberation_Movement.pdf, Zugriff: 07.03.2014, S. 3f.

[43] Walther, Helmut, „Ethik und Utilitarismus. Singers ‚Praktische Ethik'", *Aufklärung & Kritik* 1/1995; http://www.gkpn.de/walther_singer_ethik.htm, Zugriff: 22.03.2012.

mit Würde behandelt. Auch haben alle Wesen, die einen *inhärenten Wert* besitzen, diesen im gleichen Ausmaß und daher das gleiche Recht mit Respekt behandelt zu werden. Dadurch würde zum Beispiel der Wert der Tiere nicht von deren Nutzen für den Menschen abhängen. Was genau ein *empfindendes Subjekt des Lebens* ist, lässt sich nicht eindeutig definieren, da Regan keine fixen Kriterien oder eine genaue Trennlinie nennt. Dennoch erwähnt er einige Merkmale:

> „Perception, memory, desire, belief, self-consciousness, intention, a sense of the future - these are among the leading attributes of the mental life of normal mammalian animals aged one or more [as well as] categories of emotion and sentience, understood as the capacity to experience pleasure and pain, [...]“[44]

Auch wenn Regan, ebenso wie Singer in vielen Punkten auf Zustimmung trifft und beide einen großen Einfluss in der Tierbefreiungsbewegung hatten und ihre Werke noch immer im Bereich Tierschutz, -recht und -ethik großen Anklang finden, gibt es bei Regan einige Überlegungen, die Fragen aufwerfen. Es wird Regan entgegengehalten, dass nicht genau hervorgeht, was ein *empfindsames Subjekt des Lebens* ausmacht und dass die Punkte, die er nennt, nicht objektiv für alle Lebewesen gelten. Sie sind sehr auf den Menschen bezogen und könnten zum Beispiel auch dazu dienen, dass andere Lebewesen anhand von ihnen bloß auf ihre Ähnlichkeit zum Menschen verglichen werden.
Andere Philosophen, wie zum Beispiel der Norweger Arne Naess, vertreten den Ansatz, dass nach biozentrischer Lehre alle Lebewesen einen intrinsischen Wert haben, also nichtmenschliche Wesen genauso wie beispielsweise das Ökosystem. Daraus ergibt sich dann, dass nicht nur das Empfindungsvermögen ein angemessener Grund für moralische Rücksichtnahme sein kann.[45] Die Meinungen von Regan und Singer sollen hier auch nicht stellvertretend für alle Tierethiker, Tierrechtler, Vegetarier oder Wissenschaftler innerhalb der Human-Animal Studies stehen. Dennoch bildeten ihre Werke eine wichtige Grundlage für Auseinandersetzungen mit dem Mensch-Tier-Verhältnis.
Einige Jahre vor Singer und Regan hat sich der britische Kunstkritiker, Schriftsteller und Maler John Berger schon nach der Bedeutung des Tieres für den Menschen gefragt. Berger hat sich 1977 mit den Beziehungen von Menschen und Tieren in seinen Schriften *Animals as metaphor, Vanishing animals* und *Why zoos disappoint,* welche vom damaligen *New Society Magazin* herausgegeben wurden, beschäftigt. Republiziert wurden die

---

[44] Regan, Tom, *The case for animal rights,* Berkeley: University of California Press 2004, S. 81.

[45] Anderson, Will, *This is hope. Green vegans and the new human ecology. How we find our way to a humane and environmentally sane future.* Alresford: John Hunt Publishing Ltd 2012, S. 79.

Schriften dann 1980 unter dem Titel *About looking*.[46] In dem darin enthaltenem Essay *Why look at animals* beschreibt er, wie Tiere durch die visuelle und kommerzielle Repräsentation in der industriellen Kapitalgesellschaft allmählich marginalisiert wurden und auf produktive sowie konsumierende Einheiten reduziert wurden.[47] Wir stehen laut Berger nicht mehr in Kontakt zu den Tieren selbst, sondern bauen Beziehungen mit Abbildern und Vorstellungen von ihnen auf, was dazu führt, dass Tiere langsam aus unserem Leben verschwinden würden. Er meint, dass sich dies nicht nur auf Nutztiere beziehen würde, sondern auch auf Haustiere, die meistens in unsere Familien und Haushalte integriert seien. Während in der Vergangenheit domestizierte Tiere eine Aufgabe hatten, wie zum Beispiel Mäuse jagen oder das Haus bewachen, habe sich die neuzeitliche Beziehung zum Haustier dahin verschoben, dass diese Tiere dem Lebensstil ihres Besitzes ausgesetzt seien. Viele Haustiere leben isoliert von anderen Tieren, haben wenig Freiraum und oft auch keinen sexuellen Kontakt zu Artgenossen. Als ihre Hauptfunktion beschreibt Berger die Spiegelung der unreflektierten Charakterzüge des Herrchens oder Frauchens. Damit würden sie ihnen eine Bestätigung bieten, die sie sonst in der Gesellschaft nicht bekommen würden.[48] Deleuze und Guattari beschreiben die Haustiere in einer ähnlichen Weise, indem sie diese als ödipale Tiere bezeichnen, welche ihre Besitzer regredieren und in ihnen ein narzisstisches Denken auslösen können.[49]
Berger betont auch, dass die Einkerkerung im Zoo durch die Reduktion auf ein artifizielles illusioniertes Umfeld, eines welches das Tier wohl niemals durch freien Willen für sich wählen würde, ein Paradigma für die Ausrottung der Tiere sei.[50] Karen Davis vergleicht die von John Berger beschriebene Situation in den Käfigen im Zoo mit einem Prokrustesbett:

> „Procrustes, I suggest, is a particularly fit symbol of the false anthropomorphism humans use to force nonhuman animals to conform to constructions that are fundamentally alien and inimical to their very being. [...] Animals are physically altered, rhetorically disfigured, and ontologically obliterated to mirror and model the goals of their exploiters.“[51]

---

[46] Unter dem Titel *Why look at animals* erschien 2009 in der Serie *Great Ideas* von *Penguin Books* eine neue Auflage von einigen Essays von John Berger.

[47] Berger, John, *About Looking,* 1980, S. 13.

[48] Ibid., S. 14f.

[49] Deleuze, Gilles/Felix Guattari, „Becoming-animal“, in: *The animals reader. The essential classic and contemporary writing,* Hg. Kalof, Linda/Amy Fitzgerald, New York: Berg 2007, S. 40.

[50] Ibid., S. 25.

[51] Davis, Karen, „Procrustean solutions to animal identity and welfare problems“, in: *Critical theory and animal liberation,* Hg. John Sanbonmatsu, Plymouth: Rowman & Littlefield Publishers, Inc. 2011, S. 35.

Die Werke von Singer, Berger und Regan hatten nicht nur in der Tierbefreiungsbewegung und der Tierethik Einfluss auf das Überdenken von Mensch-Tier-Beziehungen und kulturellen Konstruktionen bezogen auf das Tier, sondern haben auch gezeigt, dass es genug relevante Gründe gibt, damit sich Wissenschaftler mit Tieren auseinandersetzen. Die moralische Rücksichtnahme auf nicht-menschliche Lebewesen müsste aber über den Utilitarismus hinausgehen, sodass jede Lebensform für das, was sie ist, respektiert wird und wie Martha Nussbaum schreibt, sollte eine direkte und nicht nur eine indirekte Pflicht gegenüber Tieren bestehen:

> „[...] it is a problem of justice when a creature does not have the opportunity to unfold its (valuable) power, to flourish in its own way, and to lead a life with dignity."

Daher schlägt sie auch vor, nicht nur die Freude und das Leiden von einer homogenisierten Mehrheit zu berücksichtigen, sondern die Komplexität der individuellen Lebensformen stärker in Betracht zu ziehen.[52]
Wenn es Wissenschaftlern gelingt die intrinsischen Kapazitäten von Tieren von einem ethischen Standpunkt aus zu verdeutlichen, indem sie zeigen, warum Tiere von Bedeutung sind, dann könnte dies das Mensch-Tier-Verhältnis grundlegend ändern. Extrinsische Erwägungen wie Nutzen für andere, Beliebtheit oder eine politische Zweckmäßigkeit könnten nicht mehr als Hauptargument für den rücksichtslosen Umgang mit einigen Tierarten herangezogen werden. Die Diskriminierung mancher Tiere als marginalisierte Andere beziehungsweise die Verleugnung ihrer Kapazitäten wären dann zumindest ethisch sehr bedenklich. Lori Gruen veranschaulicht dies sehr simpel, wenn sie schreibt:

> „If I am the sort of being whose life can go well if I have the company of good friends and enough chocolate, I should not be denied the opportunity to spend time with friends and eat chocolate just because I am Jewish or a woman."[53]

Genauso könnte man dann manche Tierarten auch beispielsweise nicht mehr in Käfigen maßgeblich darin einschränken, wie und mit wem sie Kontakt haben, wann sie Nahrung bekommen oder wo sie schlafen, denn die Tatsache wer sie sind, würde dann nicht mehr über ihren inneren Kapazitäten stehen.

---

[52] Nussbaum, Martha, „The moral status of animals", in: *The animals reader. The essential classic and contemporary writing,* Hg. Kalof, Linda/Amy Fitzgerald, New York: Berg 2007, S. 33.

[53] Gruen, Lori, *Ethics and animals. An introduction.* New York: Cambridge University Press 2011, S. 66.

6. Tiere in der Menschheitsgeschichte

Die Beziehung zwischen Geschichte und Tieren baut sich weitgehend auf einem anthropozentrischen Gerüst auf, da Tiere ohne verbale Sprache und ohne Schrift nicht in der gleichen Art wie die Menschen als Subjekte der Geschichte auftreten konnten.

> „Our ideas about animals - such as the ontological status that philosophers have assigned to animals - are not arbitrary but originate in the historically specific social organization of human-animal relations."[54]

Das Problem, das Erica Fudge in der Geschichte der Tiere feststellt, ist, dass Tiere selbst keine Dokumente zurücklassen. Unser Wissen über die Vergangenheit rekonstruiert sich hauptsächlich durch das geschriebene Wort. Wenn man nun auf mündlich aufgezeichnete Dokumente zurückgreifen möchte, meint Fudge, dass es zwar möglich wäre das Bellen eines Hundes aufzuzeichnen und zu dokumentieren, aber, dass man dann vor dem Problem stünde, es nicht zu verstehen. Fudge schlägt vor, sich vom Mensch-Tier Dualismus zu lösen und die fixen Strukturen des Anthropozentrismus in der Geschichte zu durchbrechen.[55]

> „‚human' is always a category of difference, not substance [...] ‚human' always relies upon ‚animal' for its meaning. By refusing humanism, and implicitly, anthropocentrism, we place ourselves next to the animals, rather than as the users of the animals [...]."[56]

Jason C. Hribal zeigt in seinem Essay, dass eine *Geschichte von unten* notwendig ist, in der Tiere nicht als passive, statische Objekte betrachtet werden, die unfähig waren zu den sozialen Veränderungen beizutragen. Denn Tiere haben durchaus für sich gekämpft und mit Menschen in einer gewissen Art und Weise verhandelt oder sich gewehrt. Sie haben sich Befehlen widersetzt, Pferde haben Equipment zerstört, Hühner haben die Hände der Menschen gepickt, Schafe sind über Zäune gesprungen, Tiere haben Pausen ohne Erlaubnis gemacht, wollten nicht in der Hitze arbeiten oder Überstunden leisten und wollten nicht arbeiten, wenn es kein Futter gab.
Hribal stellt drei Angebote der Besitzer und Aufseher an ihre arbeitenden Tiere fest. Das erste Angebot bestand aus einer besseren Behandlung, Arbeitsbedingungen oder

---

[54] Pearson, Susan J./Mary Weismantel, „Does ‚The Animal' exist. Toward a theory of social life with animals", in: *Beastly natures. Animals, humans, and the study of history,* Hg. Dorothee Brantz, Charlottesville: University of Virginia Press 2010, S. 23.

[55] Fudge, Erica, „A left-handed blow. Writing the history of animals", in: *Representing animals. Theories of contemporary culture, Volume 26,* Hg. Nigel Rothfels. Bloomington: Indiana University Press 2002, S. 5.

[56] Ibid., S. 15.

Nahrung bis hin zu Freundschaft. Er bemerkt, dass es nicht unüblich war, dass Soldaten einer Kavallerie in Mitten der Schlacht während eines Krieges auf dem Feld um ihr gefallenes Pferd weinten. Das Pferd war also nicht nur ein passives Transportobjekt, das der Reiter im Krieg benutzte, sondern es entwickelten sich auch durchaus freundschaftliche Beziehungen zwischen Mensch und Tier. Das zweite Angebot war ein Gegenteil zum ersten, denn hier wurden Zäune errichtet, um Tiere von der Flucht abzuhalten oder sie wurden in ihrer Beweglichkeit durch das Anbinden an einen Klotz gehindert. Peitschenschläge, das Abschneiden von Hörnern, blind machen oder Flügelstutzen waren einige standardisierte Methoden um Kontrolle über das Tier zu gewinnen. Das dritte Angebot war kein wirkliches Angebot, es war eher die Besiegelung der Verhandlungen und markierte das Ende vom massenhaften Einsatz der Tiere als Arbeiter.

> „It was through this combined resistance - by horses, mules, and humans - that the historical transition from animal-power to steam-power occurred. This was not progress; this was an end to negotiations.“[57]

Im Verlauf des 19. und 20. Jahrhundert wurde die Arbeit von Pferden, Esel oder Ochsen durch Dampfkraftwerke ersetzt. Hribal schreibt, dass diese Entwicklung nicht nur auf der Kosten-Nutzen Berechnung beruhte oder einfach nur als Fortschritt beschrieben werden kann. Unter anderem nennt er zwei Faktoren, welche die technische Entwicklung ebenfalls beeinflusst haben, nämlich die Tätigkeit der Tiere und die politische Arbeit der sich entwickelnden Tierrechts-Organisationen.[58]

Das Potenzial in der Geschichtsschreibung besteht also darin, die Tiere fernab von ihren symbolischen Bedeutungen zu berücksichtigen, denn wie Hribal argumentiert, war das Tier auch Arbeitskraft, Freund oder Rebell. Nicht nur als symbolische, sondern als arbeitende oder aktiv handelnde Tiere haben sie die Geschichte geprägt.[59] Das heißt, dass sie parallel mit den Menschen in das gesellschaftliche Leben involviert waren, und ohne einige Tierarten wie den Hund, das Schwein, die Kuh, die Biene, das Pferd oder das Huhn würden das Ökosystem und die Gesellschaft heute eventuell etwas anders funktionieren. Viele Bereiche der Menschheitsgeschichte werden noch in Zusammenhang mit dem Mensch-Tier-Verhältnis wieder neu erforscht. Zum Beispiel werden räumliche

---

[57] Hribal, Jason C., „Animals, agency, and class. Writing the history of animals from below“, S. 109.

[58] Ibid., S. 102-104.

[59] Pearson, Susan J./Mary Weismantel, „Does ‚The Animal‘ exist. Toward a theory of social life with animals“, in: *Beastly natures. Animals, humans, and the study of history,* S. 25.

Territorien in der Geschichtsschreibung auch auf den Einfluss von Tieren, und nicht nur auf den des Menschen untersucht. Virginia Anderson beschreibt in ihrer Studie *Creatures of Empire* wie sich im 17. Jahrhundert durch die Viehzucht von Kühen und Schweinen der englischen Siedler erst eine Kolonie in Amerika formen konnte. Diese Tiere waren nicht stets leicht zu bändigen, und wanderten in die Wälder und Maisfelder, also die Territorien der amerikanischen Ureinwohner ab, wo sie oft einen ökonomischen Schaden verursachen konnten. Die Streitigkeiten über die „natürliche Welt" sowie die „Natur des Eigentums" wurden dann oft zwischen den Ureinwohnern Amerikas und den englischen Kolonisten vor Gericht ausgetragen.[60] Diese Studie, sowie andere interdisziplinäre Studien, die das Tier im Fokus haben, können das Spektrum, in dem Tiere in der Geschichte vorkommen, erweitern. Obgleich viele solcher Studien ausführlich recherchiert sind und eine wissenschaftliche Funktion aufweisen, kann es dennoch vorkommen, dass sich die Forscher gegen Vorwürfe über Trivialität oder Aktivismus wehren müssen.

7. Relevanz der Human-Animal Studies

Die gesellschaftliche Bedeutung bestimmter Studien in den Human-Animal Studies ist umstritten. Der Großteil der Forschungsarbeiten ist diskursiv und in den Geistes- und Sozialwissenschaften angesiedelt. Im Gegensatz dazu gibt es wenige empirisch-analytische Studien innerhalb der Naturwissenschaften, wie Medizin oder Biologie, welche sich mit dem nichtmenschlichen Tier im soziokulturellen Kontext kritisch auseinandersetzen.[61] Die Zusammengehörigkeit von Tierschutz und den Human-Animal Studies, die kritische und manchmal auch aktivistische Stellung der Forscher zum gesellschaftlichen Umgang und mit dem Tier und dessen sozialer Rolle, sowie die mangelnden naturwissenschaftlichen Auseinandersetzungen auf dem Gebiet ziehen dementsprechend auch negative Rückmeldungen und eine Abstufung ins Triviale nach sich.

Heftige Kritik gab es zum Beispiel bei der Vergabe der finanziellen Zuschüsse der *National Science Foundation* im Jahr 2013. Die amerikanische Bundesbehörde hat jährlich ein Budget von ungefähr 7 Milliarden Dollar an Steuergeldern, das sie für Forschungsarbeiten vergeben kann. Als bekannt wurde, dass Linda Kalof, die Professorin für Soziologie und

---

[60] Ibid., S. 27.

[61] Chimaira Arbeitskreis, „Eine Einführung in gesellschaftliche Mensch-Tier-Verhältnisse und Human-Animal Studies", in: *Human-Animal Studies. Über die gesellschaftliche Natur von Mensch-Tier-Verhältnissen,* Hg. Chimaira Arbeitskreis, Bielefeld: transcrips Verlag 2011, S. 20.

Direktorin der *Animal Studies* auf der *Michigan State University* am 4. März von der NSF $ 227.437 für ihr Projekt *Picturing Animals in National Geographic, 1888-2008* zugestanden bekommen hat, löste dies in den Medien viel Empörung und eine Welle an Fragen über den Sinn ihrer Studie aus. In der Zeitung *The Washington Times* wird gleich zu Beginn des Artikels *Sequester spending: Feds pay $ 227,000 to study magazine photographs* danach gefragt, ob es sich die Regierung überhaupt leisten könne, diese Summe zu bezahlen, um Tierfotos aus dem *National Geographic* zu untersuchen. Es wird aber auch erwähnt, dass dieses Projekt im Gegensatz zu manchen anderen, wie dem *RoboSquirrel*-Projekt noch nachvollziehbarer wäre. Das naturwissenschaftliche *RoboSquirrel*-Projekt, welches mit einem Roboter-Eichhörnchen Klarheit über das Jagdverhalten von Klapperschlangen auf Eichhörnchen bringen sollte, wurde 2012 mit $ 325.000 gefördert, wobei die Konstruktion des mechanischen Tieres nur einige hundert Dollar gekostet haben soll. Senator Tom Coburn äußerte sich in seinem *Wastebook 2012* skeptisch über dieses Vorhaben:

> „During these difficult fiscal times of massive deficits, paying $ 325.000 for a robot squirrel seems a bit squirrelly.“[62]

Ganz so abwegig erscheint Kalofs Projekt der *Washington Times* nicht, weil sie, wie es dort heißt, aufzeigen könnte, wie genau *National Geographic* die Tierbilder benutzt hat. Weitere tiefgründigere Argumente über den gesellschaftlichen Nutzen der Studie werden zwar nicht erwähnt, aber es wird aus Kalofs Kurzfassung für die NSF zitiert, dass sie ausgehend von Natur- und Umweltgeschichte, den Veränderungen in der Wissenschaft und neuen ästhetischen Empfindungen, die Abbilder der Tiere neu interpretieren möchte. Das alles soll unter Berücksichtigung historischer, politischer und kultureller Kontexte geschehen. Auch, wenn die Zeitung die anfängliche Skepsis im Artikel zu neutralisieren versucht, findet man trotzdem unter der überwiegenden Mehrheit der User-Kommentare negative, fassungslose und unverständliche Stellungnahmen zu der Studie über die Tier-Bilder.[63]

Jahrhunderte an Marginalisierung der Tiere zeigen sich, wie bei den User-Kommentaren, in Form von Unverständlichkeit und fehlender Nachvollziehbarkeit, wenn es darum geht sich im wissenschaftlichen Bereich mit Tieren auseinanderzusetzen, und zwar in einer Art

---

[62] Coburn, Tom, *Wastebook 2012,* Oktober 2012, http://www.coburn.senate.gov/public/index.cfm?a=Files.Serve&File_id=b7b23f66-2d60-4d5a-8bc5-8522c7e1a40e, Zugriff: 11.03.2014, S. 21.

[63] Dinan, Stephen, „Sequester spending. Feds pay $ 227,000 to study magazine photographs“, *The Washington Times,* 11.03.2013; http://www.washingtontimes.com/news/2013/mar/11/research-decisions-get-fresh-scrutiny/?page=1, Zugriff: 11.03.2014.

und Weise, bei der sie nicht als Versuchsobjekt für das menschliche Wohl benutzt werden. Die Human-Animal Studies sind gerade im Aufschwung und haben das Potenzial Tiere in ihrer Einzigartigkeit zu zeigen und sie wieder im Bewusstsein und im Alltag der Menschen präsent zu machen und neue Perspektiven im Umgang mit ihnen aufzubereiten.

7.1. Die Human-Animal Studies in Symbiose mit den Medien- und Filmwissenschaften

Als Gegenstand der Film- und Medienwissenschaft kann es der Film ebenfalls schaffen unser Bewusstsein zu ergreifen, unsere Aufmerksamkeit zu fesseln und unsere Emotionen zu berühren. Daher soll in dieser Arbeit sowohl der 3D-computergenerierte und -animierte Film, sowie der Live-Action Film mit dreidimensionalen CGI-Elementen als Basis für die Untersuchung der Darstellungsweisen von Tieren dienen. Der Überblick in diesem ersten Kapitel sollte einerseits die Grundlage für die interdisziplinäre Verbindung der Human-Animal Studies mit den Medien- und den Filmwissenschaften aufbereiten, als auch ein Verständnis für das weitgehend vorherrschende Mensch-Tier-Verhältnis in der westlichen Welt vermitteln. Auf dieser Basis soll nun das Verhältnis zwischen Mensch und Tier auf der medialen Ebene ergründet werden. Die Stellung der Tiere in den Filmanalysen wird demnach in individuellen diegetischen Beziehungen von humanen Figuren zu computergenerierten und -animierten 3D-Tier-Charakteren untersucht. Die digitale 3D-Technologie spielt dabei eine bedeutende Rolle, da sie sich kontinuierlich weiterentwickelt und mit nahezu jedem neuen Film, der mit CGI-Elementen arbeitet, Veränderungen eingeführt werden, die vorwiegend eine noch realistischere, detailliertere Darstellung von computergenerierten Bildern ermöglichen.
Trotz der immer weiter fortschreitenden Technologien und Techniken, vollziehen sich die Veränderungen im filmischen Verhältnis zwischen Mensch und Tier aber nur sehr langsam und so kommt es dabei im narrativen Kino noch häufig dazu, dass auf Anthropomorphismen zurückgegriffen wird. Wie sich das Anthropomorphe auf die Darstellung von 3D-Tier-Charakteren auswirkt und wie daraus die Beziehung vom Tier zum Menschen beeinflusst wird, wird bei den Filmanalysen ebenfalls näher ausgeführt werden. Vorerst soll aber geklärt werden, was alles unter Anthropomorphismus fällt und wie dieses Konzept zu verstehen ist.

III. ANTHROPOMORPHISMUS

8. BEGRIFFSERKLÄRUNG

Der Begriff Anthropomorphismus stammt ursprünglich aus dem Altgriechischen und ist eine Zusammensetzung aus den beiden Wörtern *anthrópos* (ἄνθρωπος), dessen Bedeutung Mensch, Mannsbild oder Mann ist und *morphé* (μορφή), [64] welches man mit Form, Gestalt oder Aussehen übersetzt. Dieser Terminus wurde zunächst für die Zuordnung menschlicher Attribute auf Gottheiten verwendet. Die menschlichen Eigenschaften konnten sich dabei sowohl auf das Körperliche als auch auf das Geistige beziehen. In der Mitte des 19. Jahrhunderts hat sich die Bedeutung des Wortes ausgeweitet und war nicht nur auf die Religion beschränkt, sondern umfasste auch Bereiche des täglichen Lebens, wie die Künste oder die Wissenschaft.[65]

9. BEGRIFFSABGRENZUNG ZU VERWANDTEN PHÄNOMENEN

Im Folgenden sollen ähnliche, beziehungsweise verwandte Begriffe zum Anthropomorphismus beschrieben und abgegrenzt werden. Die Trennung der Begriffe ist bei dieser Arbeit insofern von Notwendigkeit, damit die Anthropomorphismen als solche erkannt und herausgearbeitet werden können. Es soll dadurch nicht suggeriert werden, dass die Begriffe in ihrem Auftreten immer eindeutig voneinander differenziert werden können, wie dies noch am Beispiel der mythischen Figur des Kentauren erklärt werden wird. Zum Zweck ihrer Feststellung in den Filmen und der damit zusammenhängenden Verdeutlichung der Unterschiede zwischen den einzelnen Ausdrücken sind die nachfolgenden Definitionen aber hilfreich. Da der Fokus der Filmanalysen auf den Anthropomorphismen und deren Einwirken auf das Mensch-Tier-Verhältnis liegt, können die anderen Phänomene leider nicht explizit behandelt werden.

---

[64] O.N., „ἄνθρωπος“, *English Greek Dictionary,* 2014, http://www.englishgreekdictionary.net/de/worterbuch-griechisch-englisch/ἄνθρωπος, Zugriff: 22.07.2014; O.N., „ μορφή“, *English Greek Dictionary,* 2014, http://www.englishgreekdictionary.net/de/worterbuch-griechisch-englisch/μορφή, Zugriff: 22.07.2014.

[65] Guthrie, Stewart Elliott, „Anthropomorphism“, *Encyclopedia Britannica,* 2008, http://www.britannica.com/EBchecked/topic/27536/anthropomorphism, Zugriff: 01.05.2014; O.N., „Anthropomorphism“, *Dictionary.com,* 2014, http://dictionary.reference.com/browse/anthropomorphism, Zugriff: 22.07.2014.

9.1. Zoomorphismus

9.1.1. Definition

Die Umkehrung der Zuschreibung menschlicher Attribute auf Tiere, sowie sonstiges Nicht-Menschliches, ist die Projektion animalischer Eigenschaften auf andere Lebewesen, wie etwa den Menschen. Auch hier gibt es keine Beschränkung der Anwendung vom Zoomorphismus-Begriff, weshalb nicht nur Lebendiges, sondern auch Objekte, sowie Naturphänomene „vertierlicht“ werden können. Der zu verwendende Terminus dafür ist *Zoomorphismus.* Dieser Ausdruck setzt sich aus *zóon* (ζωον), dem Wort für Tier und *morphé* (μορφη), dem Begriff für Form zusammen und kann verschiedenartige Wesen in Tiergestalt oder mit tierischen Features benennen. Die Verwandlung eines Menschen in einen Werwolf würde unter den Ausdruck *Therianthropie* fallen, welcher vom altgriechischen Wort *therion* (θηρίον) für das wilde Tier und *anthrópos* (ἄνθρωπος) für den Menschen, konstruiert wird. Der Ausdruck *Theoriomorphose* stellt dabei die Umwandlung vom Menschlichen ins Animalische dar. Die Bürde bei diesem Begriff ist, dass der gesamte Bereich des Animalischen durch das einzelne Wort *therion* vorbelastet ist. Alles Tierische wird nämlich durch die Relation zu diesem Wort zum „Wilden“, „Bestialischen“ oder gar „Dämonenhaft“ zurückgestuft.
Im *Pixar*-Animationsfilm *Merida. Legende der Highlands*[66] verwandelt sich Meridas Mutter in einen Bärin. Nach und nach scheint die tierische Seite das Menschliche der Mutter zu überschreiben und sie droht zu einem wilden Tier zu werden, sollte der Zauber nicht rechtzeitig gebrochen werden. Diese Angst des Menschen zum wilden Tier zu werden und sich nicht mehr unter Kontrolle zu haben, wird noch spezifischer in der Filmanalyse erläutert werden, weil dort auch die negative Assoziation mit der Bärenfigur veranschaulicht wird. Die Überwindung des Tierischen, das bei der *Theoriomorphose* relativ stark mit dem Bestialischen gleichgesetzt wird, symbolisiert schließlich einen Triumph des Menschen über das Tier und führt nicht zuletzt zu negativen Konnotationen mit dem jeweiligen wilden Tier, von welchem sich der Mensch ergriffen findet.

[66] *Brave,* Regie: Mark Andrews/ Brenda Chapman, USA 2012.

9.1.2. Grenzfälle zwischen Anthropomorphismus und Zoomorphismus

Um aber noch auf die Differenz zwischen Anthropomorphismus und Zoomorphismus zurückzukommen, ist das exakte Zuweisen einer Figur in den Bereich des Zoomorphen oder des Anthropomorphen fallweise erheblich von der Perspektive des Betrachters abhängig. In dem Film *Die Chroniken von Narnia. Der König von Narnia*[67] aus dem Jahr 2005 stellt die Figur des Kentauren namens *General Oreius* einen Grenzfall dar, bei dem nicht unmittelbar festgestellt werden kann, welcher Terminus korrekterweise zu gebrauchen ist. Der Kentaur ist ein Hybridwesen, das zur Hälfte Mensch und zur anderen Hälfte ein Pferd ist. Diesem anatomischen Umstand zufolge, könnte hier je nach Standpunkt der Argumentation, der Kentaur sowohl als zoomorph als auch als anthropomorph beschrieben werden.
Anthropomorphismus trifft zu, wenn man davon ausgeht, dass dem Pferd menschliche Attribute zugeschrieben werden, es also durch den menschlichen Kopf und Rumpf humanisiert wird. Im Gegenzug besteht aber auch die Annahme, dass ein Mensch durch tierische Features animalisch dargestellt wird. Betrachtet man das Mischwesen nun aus biologischer Sicht, dann könnte man zum Schluss gelangen, dass der eine Teil, nämlich der menschliche ohne seine tierische Hälfte wahrscheinlich in der Lage wäre weiter am Leben gehalten zu werden und umgekehrt gemäß dem derzeitigen Stand der Medizin die tierische Hälfte unmöglich überleben könnte. Müsste man sich für einen Terminus entscheiden, wäre es entlang dieser Argumentationskette naheliegend den Kentaur als zoomorph zu bezeichnen, da er somit mehr Mensch als Tier wäre, auf welchen tierische Merkmale projiziert werden. Das Beispiel soll auch klar machen, dass in uneindeutigen Grenzfällen ein Anführen der Argumentationslinie unabdingbar ist, da ansonsten durch die Vermischung von humanen und animalischen Spezifika die Verwirrung über die Wahl des Terminus entstehen könnte.

9.1.3. Ähnlichkeiten im Verhalten zwischen Mensch und Tier

Ferner impliziert der Ausdruck „zoomorph“ ebenfalls, dass auch Tiere animalische Charakteristika auf unbewegliche Objekte oder Menschen projizieren können. Im *YouTube* Video *funny scared doberman*[68], welches derzeit von knapp 14 Millionen Menschen

---

[67] *The chronicles of Narnia. The lion, the witch and the wardrobe,* Regie: Andrew Adamson, USA 2005.

[68] *funny scared doberman,* Benutzer: TessatheDobie Dobie, Hochgeladen am 08.10.2011, http://www.youtube.com/watch?v=GCM0phNqL0g, Zugriff: 26.06.2014.

angeklickt wurde, spielt der Dobermann zunächst mit einem Tennisball, lässt diesen aber fallen, als er auf den Plüsch-Dobermann aufmerksam wird, den ein Mann zuerst hinter dem Türrahmen mit seiner Hand hervorkommen lässt, während er dabei Bell-Geräusche imitiert und das Stofftier dann kurz darauf im Raum platziert. Der Hund reagiert, indem er das Plüschtier knapp vier Minuten lang anbellt. Es ist bemerkenswert, dass Tiere anscheinend auch in dem Punkt der Zuschreibung animalischer Eigenschaften auf Objekte oder Naturphänomene dem Menschen, in dessen Fähigkeit zu anthropomorphisieren, sehr ähnlich sein könnten:

> „In fact, many [other animals] do appear to attribute animal characteristics to inanimate objects or occurrences [...]. In *The descent of man,* Darwin described his own dog growling and barking at an open parasol moving in a breeze, as though in the presence of ‚some strange living agent' (1871/67). Primatologist Jane Goodall observed chimps making threats toward thunderclouds. Other ethologists have noted animals shying from, stalking, or attempting to treat as prey or playmate a variety of natural objects. Nonhuman animals seem to be subject to a similar version of animistic perception as humans."[69]

9.2. PAREIDOLIE

9.2.1. DEFINITION

Darüber hinaus gibt es in den gedruckten und elektronischen Medien manchmal skurrile Geschichten, wobei Personen zum Beispiel in Gestein, im Mond, in Wolken oder ihrem Essen menschliche Charaktere oder Gesichter zu erkennen glauben. Das beschränkt sich aber nicht nur auf das Wahrnehmen menschlicher Abbilder, sondern es können auch Tiere, Symbole oder Gegenstände vernommen werden. Dieses Phänomen lässt sich dadurch erklären, dass man in tatsächlich existierenden Objekten oder Strukturen, wie Stoffmustern oder Mauern etwas nicht Vorhandenes „hineinsieht" oder „herausformt".[70]

Abbildung 2: Das vermeintliche Gesicht von Jesus, das eine Familie aus Wales im *Marmite*-Deckel entdeckt hat

Im kognitiven Verarbeitungsprozess bildet sich dann oftmals aus dem zunächst noch unklar

[69] Horowitz, Alexandra, „Anthropomorphism", in: *Encyclopedia of Human-Animal relationships. A global exploration of our connections with animals,* Hg. Marc Bekoff, Westport, Connecticut: Greenwood Publishing Group 2007, S. 64.

[70] Scharfetter, Christian, *Allgemeine Psychopathologie. Eine Einführung.* Stuttgart: Georg Thieme Verlag 2010, S. 206.

erscheinendem Bild ein anthropomorphes heraus. Es gibt eine Tendenz dazu in undeutlichen Strukturen besonders häufig Gesichter als anthropomorphe Erscheinungen zu identifizieren. Dies wird mit dem neuropsychologischen Fundament des Gehirns begründet. Für das Erkennen und Identifizieren eines Gesichts sind bestimmte Hirnregionen zuständig, welche die Bilder mit Vertrautem und schon Bekanntem abstimmen. Wenn man also wie in *Abbildung 2* im Deckel das menschliche Gesicht von Jesus erkennt, dann kann das mitunter damit zusammenhängen, dass bestimmte, einem Gesicht ähnliche Anzeichen, darin vorhanden sind, welche dann die Nervenzellen anregen das „falsche Gesicht" zu projizieren.[71] Das hat zwar den Vorteil, dass man Gesichter in beträchtlich kurzer Zeit erkennt und sich damit vor eventueller Gefahr, dass zum Beispiel jemand im Dunkeln in seinem Versteck auf einen lauert, schnell schützen kann, aber auch den Nachteil, dass man Gesichter ebenfalls dort „hineinsieht", wo es tatsächlich gar keine gibt.[72] Diese Sinnestäuschung wird als *Pareidolie* bezeichnet.

Bei der Pareidolie existieren die Trugwahrnehmung und das tatsächliche Objekt parallel nebeneinander, daher stammt auch der Name aus dem Wort *para* (παρα), das soviel wie daneben heißt und dem Begriff *eidolon* (εἴδωλον), welches mit Form oder Erscheinung übersetzt werden kann. Erst, wenn das reale Ding verschwindet, spricht man von einer Illusion. Dies kann zum Beispiel dann auftreten, wenn man im Dunkeln ein Gesicht in Sträuchern zu erkennen glaubt, und die Sträucher nicht mehr sieht oder wahrnimmt, sondern nur noch das Gesicht, welches man für ein real existierendes hält. Solche Wahrnehmungen von Gesichtern oder ähnlichen menschlichen Features in alltäglichen Gegenständen können lediglich durch die Funktionsweise des menschlichen Gehirns zustande kommen. Die Arbeitsweise des Gehirns, in komplexen Strukturen dieser Welt eine Ordnung zu suchen, kann somit anthropomorphes Denken oder Wahrnehmen begünstigen.

---

[71] O.N., „Family see Jesus image in Marmite", *BBC News,* 28.05.2009, http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/wales/8071865.stm, Zugriff: 02.05.2014; O.N., „Is that a face in the clouds. Footage shows spooky shape shifting display that formed during Canadian storm", *Daily Mail,* 04.08.2011, http://www.dailymail.co.uk/news/article-2022006/Is-face-clouds-Footage-shows-spooky-shape-shifting-display-formed-Canadian-storm.html, Zugriff: 02.05.2014.

[72] Grasmück, Oliver, *Eine Marienerscheinung in Zeiten der Diktatur. Der Konflikt um Peñablanca, Chile. Religion und Manipulation unter Pinochet.* Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG 2009. S. 92.

9.3. Metaphern

9.3.1. Anthropomorphischer oder metaphorischer Sprachgebrauch

Eine Unterscheidung, die wohl auch nicht immer eindeutig ist, besteht noch zwischen dem metaphorischen und dem anthropomorphischen Sprachgebrauch. Metapher stammt aus dem altgriechischen Wort *metaphorá* (μεταφορά) und bedeutet Übertragung. Damit ist gemeint, dass etwas im übertragenen Sinn zu verstehen ist. Wenn man von Liebe als einer roten Rose spricht, dann ist das nicht wortwörtlich zu verstehen. Umgekehrt kann anthropomorphischer Sprachgebrauch wörtlich gemeint sein:

> „Most anthropomophizers [sic!] of animals do not seem to be using words metaphorically, insofar as they are prepared to defend their language use as a strict literal use, and as making a claim which would be verified (or refuted) by the methods of science.“[73]

Wenn man etwa von einem verliebten Schwan spricht, dann kann der Sprecher damit eventuell meinen, dass Verliebtheit in einer ähnlichen Weise wie beim Menschen auftritt. Wenn diese Analogiebildung aber ohne eine stützende wissenschaftliche Grundlage geäußert wird, kann sie als anthropomorph bezeichnet werden beziehungsweise auch im negativen Sinne aufgefasst werden, da sie möglicherweise das Verhalten des Tieres unreflektiert mit dem menschlichen abgleicht.

10. Die Beschäftigung mit Anthropomorphismus in der Wissenschaft

10.1. Forschungsstand

Es gibt nicht viele Forschungsstudien wann und warum Menschen anthropomorphisieren. Ein Großteil der bisherigen psychologischen Studien sind empirisch und konzentrieren sich darauf, ob Anthropomorphismen bei der Erforschung mentaler Zustände und Fähigkeiten der nichtmenschlichen Tiere unterstützend sein können oder ob doch auf ihren Einsatz verzichtet werden soll. Auch stecken die Forschungsarbeiten in vielen Bereichen, vor allem was experimentelle Untersuchungen betrifft, in den Kinderschuhen und Anthropomorphismus ist an sich sehr verstreut in den wissenschaftlichen Studien zu finden.

---

[73] Horowitz, Alexandra, „Anthropomorphism“, S. 61.

Was die Film- und Medienwissenschaften betrifft, hat sich Akira Mizuta Lippit mit sprechenden Tieren in Animationsfilmen auseinandergesetzt. Außerdem gibt es auch zahlreiche Studien im Bereich von Marketing und Werbung, wie zum Beispiel die Forschungsarbeit mit dem Titel *Is That Car Smiling at Me? Schema Congruity as a Basis for Evaluating Anthropomorphized Products* von Pankaj Aggarwal und Ann L. McGill. Stephen Browns *Where the wild brands are: some thoughts on anthropomorphic marketing* aus dem Jahr 2010 wäre eine andere Marketing-Studie, die auch auf anthropomorphisierte Tiere in der Werbung angewandt werden kann. Forschungsarbeiten, die ergründen, wie sich das anthropomorphische Produkt auf das Konsumentenverhalten auswirkt, können auch innerhalb der Filmwissenschaften im Spektrum der Werbefilme interessant für Analysevorhaben sein, da häufig anthropomorphe Akteure in der Werbung eingesetzt werden.[74]

10.2. Das Problem mit der negativen Kritik

Eine wesentliche Frage stellt sich aber zunächst noch, wenn man über Anthropomorphismus schreibt, und zwar wie dieser zu werten ist? Ist Anthropomorphismus als grundlegend negativ oder falsch zu verstehen und sollte auf Anthropomorphismen verzichtet werden? Oder kann es nützlich sein, wenn auf sie zurückgegriffen wird? John Andrew Fisher hat sich in seiner Forschungsarbeit zum Anthropomorphismus im Jahr 1991 schon diese und ähnliche Fragen gestellt. Gleich zu Beginn seiner Auseinandersetzung mit dem Thema stellt Fisher fest, dass Wissenschaftler den Anthropomorphismus im Kontext mit dem Tier weitgehend zu vermeiden versuchen. Es wäre nahezu so als würde der Anthropomorphismus als Begriff ideologisch missbraucht werden und keine weitere Erläuterung benötigen, wenn er als Kritikpunkt aufscheint.

> „Anthropomorphism is generally treated by thinkers as an obvious mistake or fallacy of some sort. It is a term of criticism regularly applied to those who support animal thought and animal right. [...] Philosophers and scientists often approach anthropomorphism as an obstacle to be avoided or as a general problem to be overcome by those who wish to attribute cognitive or emotional states to nonhuman animals.“[75]

---

[74] Epley, Nicholas/Adam Waytz/John T. Cacioppo, „On seeing human. A three-factor theory of anthropomorphism“, *Psychological Review,* Vol. 114, No. 4, 2007, S. 865; http://psychology.uchicago.edu/people/faculty/cacioppo/jtcreprints/onseeinghuman.pdf, Zugriff: 19.07.2014.

[75] Fisher, John Andrew, „Disambiguating anthropomorphism. An interdisciplinary review“, *Perspectives in Ethology, Vol. 9.,* 1991, S. 49f, http://www.colorado.edu/philosophy/paper_fisher_Anthropomorphism.pdf, 19.07.2014.

Wenn Verhaltensforscher oder Tierschützer emotionale und kognitive Prozesse bei Tieren in Zusammenhang mit Anthropomorphismen bringen, sollte deutlich werden, warum diese dabei von wesentlicher Bedeutung sind. Anderenfalls könnte nämlich die negative Kritik einer solchen Methode möglicherweise an der falschen Auslegung eines Aspektes des nichtmenschlichen Lebewesens durch den Einsatz des anthropomorphen Musters gerichtet sein. Es wird also zum Beispiel die Reaktion oder die Mimik des Tieres nur mit dem menschlichen Pendant abgeglichen und daraus ein Resümee gezogen. Dadurch könnte schnell ein imaginäres, realitätsfernes oder fehlinterpretiertes Tierbild entstehen. Auch der Gebrauch von anthropomorphen Analogien zugunsten der bloßen Hervorbringung von Empathie kann problematisch werden, wenn sonst keine Beweise, Erkenntnisse oder Forschungsstudien mit den anthropomorphen Analogien kombiniert werden können und die möglichen Parallelen zwischen Mensch und Tier nicht auch rational und wertneutral beschrieben werden können.
Zunächst aber führt Fisher noch aus, dass sich diese negative Folgerung oder die Andeutung eines Fehlers, wenn es um den Anthropomorphismus geht, auf einen ganz bestimmten Bereich in seiner Arbeit beziehen:

> „I will be primarily concerned with applications of the concept of anthropomorphism to explanations of animal behavior, as opposed to, say, its use in art history and criticism. In the animal context it is a term of negative criticism, and this contrasts with writing in the arts where ‚anthropomorphic' is a descriptive term, characterizing a figure or form, implying no mistake or negative criticism."[76]

Diese Arbeit fällt zwar nicht in den Bereich der Ethologie, sondern beschäftigt sich unter anderem mit Kunst in Form von Filmästhetik, Motion-Design oder Character-Design. Dennoch soll hier „anthropomorph" nicht bloß als beschreibender Terminus ohne jegliche Reflexion gebraucht werden, wenn die Filmbeispiele analysiert werden. Da Anthropomorphismen bereits in der Vorproduktion, sowie im Entstehungsprozess und auch in der Postproduktion der Tier-Charaktere und der Narration bewusst generiert werden, ist es an dieser Stelle relevant, auch auf das tatsächliche Verhalten der Tiere einzugehen, damit deutlich gemacht werden kann, wo die Unterschiede zu anthropomorphisierten Verhalten liegen und um zu erforschen, ob bestimmte Kulturtechniken und -praktiken des Humanen in das Tierverhalten eingeschrieben wurden.
Warum der Anthropomorphismus vor allem in der Verhaltensforschung von Tieren ohne Rechtfertigung eine negative Kritik impliziert, wird von Fisher durch seinen historischen Entstehungsrahmen erklärt. Wie schon in dem Unterkapitel *Begriffserklärung* angedeutet,

---

[76] Ibid., S. 51.

gibt es eine Assoziation des Begriffs Anthropomorphismus zu antiken Religionen und Kulten aus Griechenland oder Rom, sowie eine weitaus gemäßigtere Verwendung von Anthropomorphismen in den zeitgenössischen Weltreligionen. Gründe dafür sieht Fisher in der Tatsache, dass der anthropomorphe Entwurf eines Gottes gegen das metaphysische Modell von diesem prallte und Philosophen, wie auch andere Intellektuelle das metaphysische Modell bevorzugten. Dies lag mitunter daran, dass sie dachten, der personalisierten Gott in den heidnischen Religionen wäre für jedermann leicht zu hinterschauen und somit wollte sich die christliche Doktrin von solch einer „primitiven Form des Verständnisses“ über Gott und einem „ungebildeten Glauben“ distanzieren. Im Kontext der Christlichen Metaphysik stellte Anthropomorphismus daher einen „vulgären Fehler“ dar.

> „[...] traditionally anthropomorphism does not stand for an intellectually respectable position to be taken seriously, but rather a well-known and unsophisticated fallacy or heresy. To go back to anthropomorphic ways of understanding the world would be like going back on the Copernican revolution, going back to the Dark Ages.“[77]

Ebenso wie in der Theologie sollten auch in anderen Wissenschaften ungebildete und primitive Denkweisen durch intellektuelle, komplexe Formen des Denkens ersetzt werden.

10.3. Das Problem mit der Empathie

In Bezug auf Tiere richtet sich die Kritik bei dem anthropomorphen Denken an die Verbindung zum Emotionalen und auch zum Irrationalen. Ebenso wie personalisierte Gottheiten, sollten auch menschenähnliche Züge beim Tier, wie zum Beispiel die Fähigkeit zu Leiden, rational, also beispielsweise in Form von Forschungsergebnissen bewiesen und begründet werden und nicht ausschließlich auf anthropomorphen Projektionen beruhen. Fisher bezieht sich hier auf Spinoza, der hinterfragt, warum das Gesetz gegen Schlachten von Tieren auf einem eitlen Aberglauben oder einem „weibischen Mitleid“ beruhen sollte und nicht durch bloße Vernunft zu begründen sei. Was den Tierschutz betrifft, ist diese Angelegenheit über den Einsatz anthropomorpher Tierfiguren zur Erzeugung von Mitleid ebenfalls aktuell. Der Elefant aus der *peta2*-Kampagne *Elephants never forget* ist zum Beispiel mit Pflastern am Ohr verarztet, weint und hat einen traurigen Blick, was seine Darstellung anthropomorph, und vor allem mitleidserregend erscheinen lässt. Um aber als seriös und politisch wahrgenommen zu werden, sind Tierschutz-Vereine

[77] Ibid., S. 52f.

wie *peta2* damit konfrontiert ihre Aussagen auf einem rational-empirischen Gerüst aufzubauen, da ansonsten die Möglichkeit einer negativen Kritik bestünden, wenn diese rein auf Emotionen und Empathie gestützt wären.[78] Allerdings ist die vermenschlichte Darstellung von Tieren um den Fokus auf relevanten Tierschutz-Agenden zu lenken und die Öffentlichkeit für Tierschutz zu sensibilisieren, nicht als grundsätzlich negativ zu verstehen:

> „Ascribing personalities to animals is demonstrably more effective than raw statistics in getting the public's attention. And an analysis of the content--the work of cognitive ethology--will be relevant to the animal rights and animal law movements."[79]

Wild hinterfragt in Bezug auf die Tiere ebenfalls, ob der Einsatz von Anthropomorphismen nicht etwa grundlegend falsch wäre und kommt zu folgendem Schluss:

> „Der Anthropomorphismus wird oft als Vorwurf erhoben. Was ist falsch daran? Nichts, solange man zwei Punkte berücksichtigt. Erstens muss man sich im klaren [sic!] darüber sein, dass man ein bestimmtes anthropomorphes Muster auf ein Tierverhalten anwendet. Der Anthropomorphismus muss *reflektiert* sein. Zweitens muss man berücksichtigen, dass der Anthropomorphismus als Instrument dient, um Fragen an das Tierverhalten zu stellen."

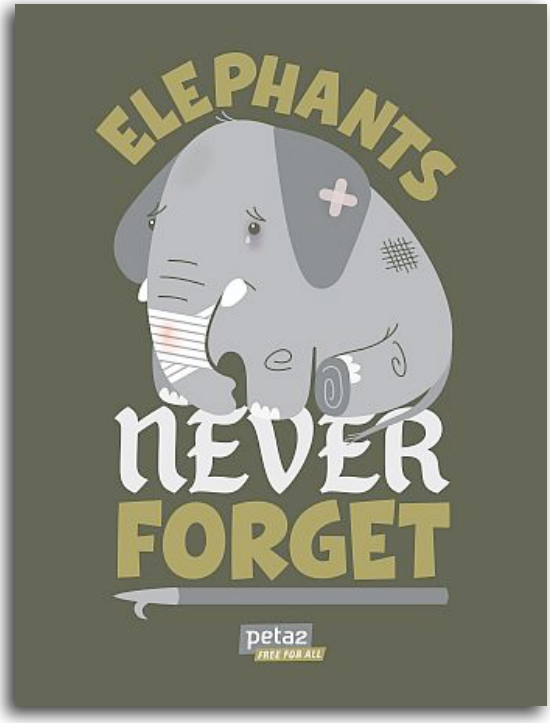

Abbildung 3: Tierfigur von *peta2*

Da wir uns, wie Wild weiter erläutert, nur an unserer eigenen Erfahrung orientieren können, ist es also in gewissen Fällen notwendig, dass analoge Muster vom menschlichen auf das tierische Verhalten übertragen werden, um anhand einer Vergleichbarkeit Fragen zu einem ähnlichen Verhalten kritisch zu untersuchen. Dazu muss im ersten Vorgang das Tierverhalten mittels des anthropomorphen Musters charakterisiert werden. Erst danach wird überprüft, ob das Verhalten des Tieres durch das analoge Muster angemessen begreiflich gemacht werden kann. Wild bezeichnet einen unreflektierten und unkritischen Anthropomorphismus deshalb auch

[78] Ibid., S. 54f.

[79] Horowitz, Alexandra, „Anthropomorphism", S. 65.

als „naiv".[80] Die Berücksichtigung der artspezifischen Eigentümlichkeiten bei den anthropomorphen Analogien zwischen den menschlichen und den tierischen Verhaltensmerkmalen, sowie die Reflexion über die gewonnenen Erkenntnisse sind für Fischer auch entscheidend, wenn es darum geht, wie die Kritik am Anthropomorphismus ausfällt:

> „When we look at what is being treated as a person we can draw a distinction. In one case it is an abstraction [like ‚nature' for example], in the other case it is a living nonhuman animal. It would be an obvious mistake to take the first case literally. The second case is entirely different: we have a living subject which literally shares many properties with human persons, and at worse we are misapplying analogical reasoning."[81]

Die Analogiebildungen sind daher mit Bedacht zu tätigen, da zwar das Verhalten von Mensch und Tier ähnlich sein kann, aber die Auslöser und Motive für dieses Verhalten oder die Bedeutung davon, nicht zuletzt völlig unterschiedlich sein können und der Einsatz von Anthropomorphismen dann auch zu Fehlinterpretationen führen kann.

10.4. Unbewusstes Anthropomorphisieren

Jane Goodall hat zum Beispiel in ihren Forschungsstudien den Schimpansen Namen gegeben und Katy Payne hat die, von ihr untersuchten Elefanten auch benannt und ihre Familienstammbäume, bestehend aus Müttern, Vätern oder Tanten aufgeschlüsselt, welches eine Analogie zur humanen Praktik aufweist. Es gibt sehr wohl auch Versuche oder Studien mit Tieren, bei denen diesen keine Namen oder höchstens Nummern zugewiesen werden um eine emphatische Anthropomorphisierung zu vermeiden. Aber nicht nur in der Tierforschung, sondern auch in anderen wissenschaftlichen Bereichen finden sich Ausprägungen von Anthropomorphismen vor. So gaben beispielsweise Astronomen den Planeten Namen von antiken Göttern, wie etwa *Jupiter, Mars* oder *Venus* und auch Physiker vergaben innerhalb ihrer Hypothesen zu der dunklen Materie Namen wie WIMP (*Weakly Interactive Massive Particles*) für hypothetische Teilchen oder MACHO (*Massive Astrophysical Compact Halo Object*) für schwere Himmelskörper, die man in den Halos der Galaxien nicht sehen kann.[82] Durch den anthropomorphen Blickwinkel

---

[80] Wild, Markus, *Die anthropologische Differenz. Der Geist der Tiere in der frühen Neuzeit bei Montaigne, Descartes und Hume.* Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG: 2006, S. 77f.

[81] Fisher, John Andrew, „Disambiguating anthropomorphism. An interdisciplinary review", S. 59.

[82] Hasinger, Günther, *Das Schicksal des Universums. Eine Reise vom Anfang zum Ende.* München: Verlag C.H. Beck oHG 2007, S. 49; Illetschko, Peter, „Schwächlinge und Machos im Universum", *Der Standard,* 07.05.2013, http://derstandard.at/1363710362384/Schwaechlinge-und-Machos-im-Universum, Zugriff: 17.06.2014.

betrachtet, ließe sich die rätselhafte dunkle Materie, die in etwa fünfmal öfter im Universum vorkommt als bekannte Materie, dann in „Schwächlinge“ und „Machos“ unterteilen. Diese Beispiele zeigen, dass bei ungelösten Fragen auch noch in den zeitgenössischen Wissenschaften, sei es bewusst oder unbewusst, im starken oder schwachen Ausmaß auf Anthropomorphismen zurückgegriffen wird. Ob eine Eliminierung dieser zu einer seriöseren oder objektiveren Wissenschaft beitragen würde, ist aber fraglich, da der Anthropomorphismus oftmals in verschiedenartigen Ausprägungen in den Forschungsprozess eingebunden ist.

> „The best efforts at ‚objectivity‘ have not succeeded at eliminating all anthropomorphism from science. Unconscious remnants or conscious empathy have not been shed, and perhaps cannot or should not be shed. The unconscious is difficult to eliminate in thought, and ethical considerations such as empathy for animal suffering may make some anthropomorphism ethically valid. The [...] argument [of disposing anthropomorphism, thus] depends upon conscious knowledge and neglects unconscious anthropomorphizing.“[83]

Anthropomorphismen unreflektiert zu verwenden, kann sich also genauso negativ auf Forschungsergebnisse auswirken, wie die Tatsache, dass unbewusste Anthropomorphisierung zu Gunsten eines vermeintlich objektiveren Forschungsprozesses abgestreift oder als trivial ignoriert wird. Um eine detaillierte Sichtweise und ein besseres Verständnis über die Komplexität von Anthropomorphismus zu bekommen, hat Fischer diesen in Kategorien unterteilt.

11. Kategorien des Anthropomorphismus

11.1. Imaginärer und interpretativer Anthropomorphismus

Der Anthropomorphismus lässt sich zunächst in interpretativen („interpretive anthropomorphism“) und imaginären Anthropomorphismus („imaginative anthropomorphism“) aufspalten. Der interpretative Anthropomorphismus umfasst dabei die sogenannten „M-predicates“. Diese sind mentalistische Prädikate, die den Tieren aufgrund ihres Verhaltens zugeschrieben werden. Sie umfassen sowohl kognitive als auch emotionale geistige Prozesse, sowie Handlungen, wie beispielsweise „spielen“. Darüber hinaus beinhalten sie Persönlichkeitsmerkmale wie „loyal“ oder „mutig“.

---

[83] Bailey, Lee W., „Anthropomorphism“, in: *Encyclopedia of psychology and religion,* Hg. David A. Leeming/Kathryn Madden/Stanton Marlan, New York: Springer 2010, S. 48f.

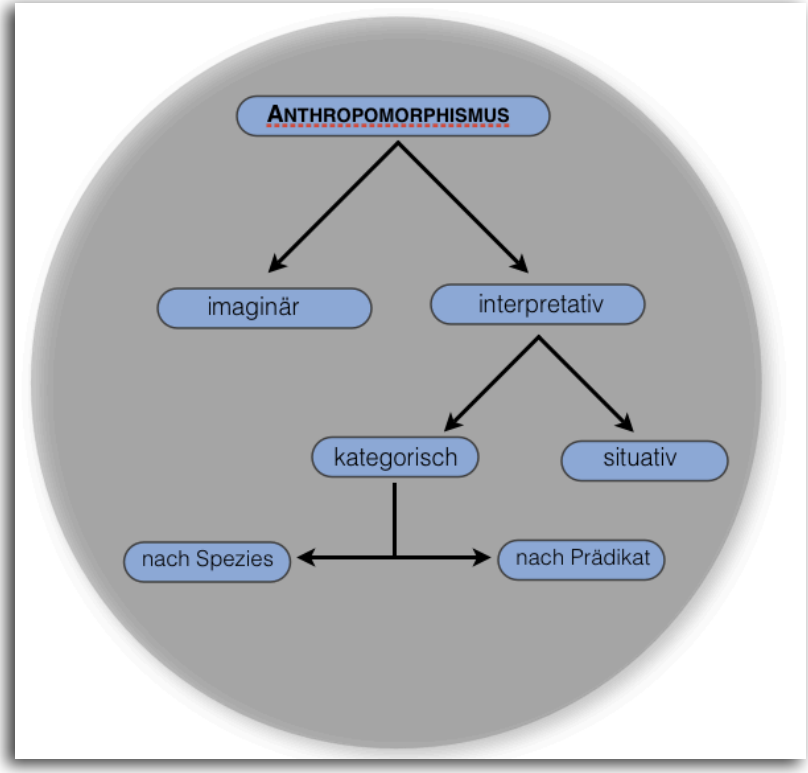

Abbildung 4: Anthropomorphismus-Kategorien nach Fisher

Der imaginäre Anthropomorphismus impliziert die Darstellung von fiktiven Tieren, die dem Menschen ähnlich sind. Diese Kategorie kann auf die computergenerierten und -animierten Tiere aus den 3D-Animationsfilmen zutreffen, welche sie M-Prädikate aufweisen können, aber dem Menschen auch in anderer Weise ähnlich sein können, indem sie zum Beispiel die menschliche Sprache sprechen. Wenn sich aber Wissenschaftler auf den Anthropomorphismus als einen Fehler bei der Erklärung von Tierverhalten beziehen beziehungsweise negative Kritik äußern, dann könnte damit nicht der Anthropomorphismus als solcher, sondern lediglich die Unterkategorie des interpretativen Anthropomorphismus betroffen sein. Fisher schildert diesen Anthropomorphismus deshalb als interpretativ oder beschreibend, weil er ein Rückschluss von bestimmten Spezifika des Tieres, wie beispielsweise seiner eigentümlichen physischen Art sich fortzubewegen, auf die Zuschreibung eines M-Prädikates ist. Das Verhalten der Tiere wird also mit M-Prädikaten abgeglichen.

> „I intend that interpretive anthropomorphism refer [sic!] to all of the usual cases of ascribing M-predicates to animals on the basis of their behavior. Interpretive anthropomorphism, then, refers to cases of inference, from animal behavior to M-predicates, where these include descriptions of the animal's physical behavior in term of intentional actions (the deer are playing, the chimp is trying to solve the puzzle). So the sort of thing anthropomorphism is in these cases is an *inference* from the animal's behavior described in terms of bodily movement; it also could be considered an *interpretation* of the animal's behavior or an *explanation* of the animal's behavior based on positing the truth of the ascribed M-predicates."

Die weitere Unterteilung des interpretativen Anthropomorphismus erfolgt dann in einen kategorischen Anthropomorphismus („categorical anthropomorphism“) und einen situativen („situational anthropomorphism“).[84]

11.2. Kategorischer Anthropomorphismus

Der kategorische Anthropomorphismus ist dadurch gekennzeichnet, dass die M-Prädikate solchen Lebewesen zugewiesen werden, auf die sie nicht zutreffen, und zwar unter jeglichen verhaltensbezogenen Umständen, in denen sich diese Wesen jemals befinden. Er wäre demnach nahezu mit dem Begehen eines Kategoriefehlers („category mistake“) gleichzusetzen. Das heißt, dass es in relativer Sicht auf die Art des Tieres immer ein Fehler wären, diesem ein bestimmtes M-Prädikat zuzuschreiben. Hier würde nämlich ein Interpretationsfehler auftreten, da man dem Tier auf der Grundlage seines Verhaltens ein M-Prädikat zuweisen würde, welches aber nicht zu seiner Art passen würde.

11.2.1. Kategorischer Anthropomorphismus nach Spezies und nach Prädikat

Darüber hinaus lässt sich der kategorische Anthropomorphismus in einen Anthropomorphismus nach Spezies und einen nach Prädikat unterteilen. Die Gliederung nach Spezies bedeutet, dass der Einsatz von M-Prädikaten, ausgehend von der Tierart, als anthropomorph bezeichnet werden könnte. Was also nicht anthropomorph bei einem Schimpansen wäre, könnte durchaus bei einem Wurm anthropomorph sein. Der kategorische Anthropomorphismus nach dem Prädikat signalisiert, dass man einem Tier aus einem Set von M-Prädikaten das falsche Prädikat zuweist. Wenn also ein Pferd ein Rennen zu gewinnen versucht, dann könnte man eventuell behaupten, dass es sich dabei sehr anstrengt, aber zu sagen es hätte dadurch Courage, könnte schon einen anthropomorphen Ansatz beinhalten.[85]

---

[84] Fisher, John Andrew, „Disambiguating anthropomorphism. An interdisciplinary review“, S. 60f; Fisher, John Andrew, „The myth of anthropomorphism“, in: *Readings in animal cognition,* Hg. Marc Bekoff/Dale Jamieson, Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology Press 1996, S. 7.

[85] Ibid., S. 61f.

11.3. Situativer Anthropomorphismus

Situativer Anthropomorphismus bezieht sich hingegen auf die Fehlinterpretation der Mentalität des Tieres auf der Grundlage seines Verhaltens oder der Ähnlichkeit zum Menschen.

> „In all cases of situational anthropomorphism we are misinterpreting animal behavior when we treat it as understandable by analogy with our behavior. The intuitive characterization of situational anthropomorphism is that it is like the sort of mistake a naive observer can make about an alien culture. A head shake that in her culture means ‚no' means ‚yes' in the alien culture. Situational anthropomorphism is thus a kind of anthropological misinterpretation."[86]

Der situative Anthropomorphismus tritt dann auf, wenn wir das Verhalten eines Tieres in einer bestimmten Situation missverstehen. Dieses kann dem menschlichen Verhalten unter Umständen durchaus ähnlich sein, in der gewissen Situation hat es aber eine vollkommen andere Bedeutung. Ein Beispiel hierzu wären die Zoobesucher, die das Zähne zeigen der Schimpansen als ein Grinsen vernehmen könnten. Dieses Verhalten ist dem Menschen zwar ähnlich, und muss auch nicht zwangsläufig bedeuten, dass Affen nicht lächeln könnten, aber wenn das Tier seine blanken Zähne zeigt, dann kann das auch situationsbedingt eine Reaktion auf eine Bedrohung bedeuten. Die Annahme, dass der Affe lächeln würde, könnte daher im Rahmen des situativen Anthropomorphismus falsch sein.[87] Ein anderes Beispiel wären die Delfine, welche im Gegensatz zu den Schimpansen, die ähnlich wie Menschen mittels Gesichtsausdrücken kommunizieren können, nur wenig über ihr Innenleben durch ihren Gesichtsausdruck verraten können.

Abbildung 5: „grinsender" Schimpanse

Abbildung 6: „lächelnder" Delfin

---

[86] Fisher, John Andrew, „Disambiguating anthropomorphism. An interdisciplinary review", S. 63f.

[87] Asquith, Pamela J., „Why anthropomorphism is *not* metaphor. Crossing concepts and cultures in animal behavior studies", in: *Anthropomorphism, anecdotes, and animals,* Hg. Robert W. Mitchell/Nicholas S. Thompson/H. Lyn Miles, Albany: State University of New York Press 1997, S. 33.

Dennoch mag es aber für einige Menschen so aussehen, als würden Delfine lächeln, wodurch ihnen oft nachgesagt wird, dass sie glücklich wären oder gute Laune hätten.

> „[The dolphin's] head took on a fixed design to maximize movement through the water. Unlike humans and the other primates, dolphins have no ‚face'. That is, there are no muscles that they can manipulate to communicate something about their inner state, as we do. All references to the dolphin's famous ‚smile,' [sic!] then, are mistaken and misleading. This is not a sign of a good mood [...], it is a design dictated by hydrodynamics. A spontaneous display of teeth is not a ‚toothy grin,' [sic!] but more likely aggressive or sexual behavior."[88]

Das Lächeln der Delfine kann sowohl im Kontext des situativen Anthropomorphismus falsch gedeutet werden oder im Allgemeinen ein Fall vom kategorischen Anthropomorphismus sein.

11.4. Stufenmodell der Anthropomorphisierung

Anthropomorphismus, wie er im konzeptuellen Schema bei Fisher beschrieben ist, bezieht sich in erster Linie auf das Verhalten der Tiere. Um bestimmte Muster, Motive und Bedeutungen hinsichtlich des Verhaltens der 3D-Tier-Charaktere auf anthropomorphe Merkmale zu untersuchen, wird Fishers Konzept bei einigen Beispielen herangezogen werden. Was sowohl die ästhetische Darstellung als auch die Analyse des Verhaltens der CGI-Tier-Charaktere betrifft, gibt es zum Bemessen der anthropomorphen Eigenschaften noch ein anderes Modell, nämlich das 3-Stufenmodell von Jürgen Ehneß, mittels welchem Anthropomorphismus nicht vorwiegend im Bereich des Tierverhaltens, sondern innerhalb der Literaturwissenschaften untersucht werden kann.

11.4.1. Mögliche Probleme bei der Anwendung

Um den Grad der Vermenschlichung genauer beschreiben zu können, gliedert sich das Modell in die folgenden drei Stufen:

> „I. Der Mensch schreibt dem Tier bestimmte geistige Eigenschaften (besonders die des Denkens) zu, interpretiert tierische Verhaltensweisen und tierisches Aussehen menschlich;
> II. Das Tier besitzt die geistigen Eigenschaften des Menschen, kann denken, fühlen, sprechen, hat gewisse menschliche Moralvorstellungen;

---

[88] Horowitz, Alexandra, „Anthropomorphism", S. 63. White, Thomas, *In defense of dolphins. The new moral frontier.* Victoria, Australien: Blackwell Publishing 2007, S. 17.

III. Das Tier besitzt die geistigen und körperlichen Eigenschaften des Menschen.“[89]

Was mit den geistigen Eigenschaften in Punkt I genau gemeint ist, geht rein aus der Einstufung nicht hervor. Man könnte aber davon ausgehen, dass es solche Eigenschaften sind, die beim Menschen herausgebildet sind, bei vielen Tierarten aber noch nicht eindeutig als vorhanden belegt werden konnten, wie etwa die *High Order Thoughts* oder die *Theory of Mind,* wie dies bereits im Kapitel zu dem Human-Animal Studies erläutert wurde. Das Denken, das Ehneß ausklammert, gilt es bei dem Modell auch zu hinterfragen. Meint er damit Denken in Form von den eben genannten *High Order Thoughts* oder der *Theory of Mind* oder soll das in Klammern gesetzte Wort „Denken“ implizieren, dass Denken etwas grundlegend Menschliches wäre und alleine schon die Zuschreibung dieser Fähigkeit auf nichtmenschliche Tiere, diese anthropomorphisieren würde. Auch in Punkt II ist problematisch, was unter „fühlen“ zu verstehen ist, da dies ebenfalls nicht rein menschlich ist, denn Tiere können, wie bereits beschrieben, Schmerz empfinden oder Angst haben. Das Modell von Ehneß scheint deshalb für die Analyse der 3D-Tier-Charaktere in der vorliegenden Arbeit nicht ausreichend zu sein, und müsste gegebenenfalls modifiziert werden, sodass die Stufen der Anthropomorphisierung eine ausführliche Analyse der Filmbeispiele erlauben könnten, ohne dabei einen, im Vorhinein etablierten ideologischen Dualismus im Modell selbst zu suggerieren. Dies soll keine grundlegende Kritik an dem Modell sein, sondern lediglich ein Verweis auf eventuelle Schwachstellen, die sich bei seiner Anwendung zu der Untersuchung von den dreidimensionalen tierischen Filmfiguren ergeben könnten.

Abbildung 7: Dug, der Hund aus Pixars *Oben*

Anthropomorphismus kann in verschieden starken Ausprägungen und komplexen Formen auftreten, die möglicherweise nicht alle in diesem dreistufigen Schema auftauchen. So sieht zum Beispiel Dug, der Hund aus *Pixars* Film *Oben*[90] wie ein Hund aus und hat auch eine für Hunde charakteristisches Fortbewegung sowie ein für die meisten gesunden Hunde typisches Verhalten. Dug kann also wie ein Hund auf

[89] Ehneß, Jürgen, *Felix Saltens erzählerisches Werk. Beschreibung und Deutung.* Frankfurt am Main: Lang 2002, S. 249.

[90] *Up,* Regie: Pete Docter, USA 2009.

allen vieren gehen, sowie bellen oder jaulen. Aber seine Gedanken werden durch sein Halsband in die menschliche Sprache übersetzt, womit der Hund an sich eigentlich nicht anthropomorph wäre, sondern es erst durch seine Requisite werden würde. Das 3-Stufenmodell wurde hier aber dennoch erwähnt, um zu veranschaulichen, dass es unterschiedliche Herangehensweisen zur Untersuchung von Anthropomorphismen gibt und auch verschiedenste Vorstellungen davon, was in den Bereich des Anthropomorphen fällt und wie man Anthropomorphismus aufspalten kann. Da es keine universell geltenden Stufen, Gliederungen oder Kategorien davon gibt, kann darin auch der Vorteil liegen, dass man nicht an ein Raster gebunden ist, sondern eine weitschichtige Erforschung möglicher variierender Aspekte des Anthropomorphismus in Betracht ziehen kann.

12. Anthropomorphismus als mediales Phänomen

12.1. Multiple Einsatzgebiete anthropomorpher Tier-Charaktere in den visuellen Medien

Anthropomorphe Tier-Charaktere sind in der visuellen Medienlandschaft in vielfältiger Weise präsent. Die anthropomorphen Tierfiguren aus den Animationsfilmen agieren dabei auch außerhalb ihrer Filmrollen in inter- und transmedialen Kontexten von Computerspielen, Comics oder Literatur. Neben den Tier-Charakteren werden optional auch ästhetische Konzepte, Elemente der Narration oder technischen Strukturen des jeweiligen medialen Formats adaptiert oder modifiziert, sodass es letztlich zu einer Verwischung des Ursprungs der Erzählung, der Figuren oder der eingesetzten Stilmittel kommen kann. Da in der vorliegenden Arbeit in einigen Fällen Romane oder Märchen den Basisstoff für die Filme bereitstellten, ist die genaue Analyse im Zeichensystems des Films von besonderer Bedeutung, um auf die Eigenheiten der filmischen Sprache, die Bildästhetik sowie die Figurenkonstellationen oder den Fokus der Erzählung hinzuweisen, ohne, wie Helmut Korte es treffend zum Ausdruck bringt, die Verfilmung des Literaturinhalts „als Abwertung des Films“ zu sehen, sowie „den Prozess des Medienwechsels nicht als plane Übertragung eines Inhalts von einem Medium in ein anderes [zu] begreifen.“[91]

12.2. Globale Film- und Fernseh-Ikonen im Dienst der Werbung und des Konsums

Das Vorkommen der anthropomorphen Tier-Charaktere beschränkt sich nicht nur auf den Filmkader, sondern reicht weit über das Filmbild und im weiteren auch über die visuellen Medien hinaus und setzt sich innerhalb der politischen Sphären des Kapitalmarktes fest. Anthropomorphe Akteure aus *Disneys* und *Pixars* Animationsfilmen sind beliebte Werbeikonen und man findet sie auf Bettwäsche, als Spielzeug, auf T-Shirts und Joghurtbechern oder im *McDonald's Happy Meal*, sowie diversen anderen Konsumartikeln des Alltags wieder. Die anthropomorphen Tier-Charaktere von *Disney* wie etwa Mickey Mouse, Donald Duck oder der kleine Fisch Nemo aus dem *Pixar*-Film *Findet Nemo*[92] markieren die internationale Ausweitung nationaler politischer und soziokultureller

---

[91] Korte, Helmut, *Einführung in die systematische Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch.* Berlin: Erich Schmidt Verlag 2010, S. 131.

[92] *Finding Nemo,* Regie: Andrew Stanton/Lee Unkrich, USA 2003.

Bildinhalte. Nemo oder Mickey Maus reihen sich im globalen Kapitalmarkt neben Marken wie *Coca Cola* oder *Hello Kitty* ein und sind Wettstreiter im Kampf um die Aufmerksamkeit der Konsumenten. Man kann sie deshalb auch als globale Ikonen begreifen, da sie, wie es Lydia Haustein charakterisiert „durch ihre massenhafte Verbreitung und die Betonung inhaltsloser Oberflächen" existieren.[93] Es kann nahezu jeglicher Kontext auf diese Figuren projiziert werden, sodass sie wie ein Canvas für eine Bandbreite an Messages, die sowohl gesellschaftskritisch als auch trivial sein können, fungieren. Die anthropomorphen Tierfiguren aus den 3D-Animationsfilmen existieren nicht nur, um das Bedürfnis nach dreidimensionaler visueller Unterhaltung der Kinozuseher zu befriedigen, sondern lassen sich auch durch ihren ikonenhaften Effekt erfolgreich auf andere Gebiete der Bedürfnisweckung und -befriedigung platzieren. Ähnlich wie die manufakturierten Hollywood-Stars aus Fleisch und Blut sind die dreidimensionalen tierischen Stars der Big Budget-Animationsfilme Werbeikonen, die den Absatz einer breiten Produktpalette gewährleisten.[94]

Die Gewinnmaximierung und Markenpräferenz durch den Einsatz der Tiere als Werbeträger ist von Marketingexperten genau kalkuliert und durch das Medium des Werbefilms lassen sich anthropomorphe Tiere ökonomisch einsetzen, um die potenziellen Konsumenten optimal zu erreichen, indem sie Werbebotschaften wirksam kommunizieren.

> „Advertisers are trying to catch people's attention as consumers, and animals offer just the ticket. [There are] three ways businesses utilize animals: by using the animals themselves to sell a product, by using animals as symbols for something else, and increasingly by using animals to equate concern for the environment with the product being sold."[95]

Anthropomorphe Tiere treten vor allem im ersten Fall auf, wenn es darum geht, dass sie selbst ein Produkt vermarkten sollen. Die Tiere können dabei stilisiert sein, wie das bei dem *Haribo Goldbären* der Fall ist oder es kann sich aber auch um realistische Tiere handeln, die nur in bestimmten Merkmalen anthropomorph sind, wie dies für die *Milka Kuh* oder das *Schweinderl* aus der *Ja! Natürlich* Werbung zutrifft. Bei diesen beiden Fällen reklamiert das jeweilige Tier paradoxerweise ein Produkt für dessen Herstellung seine Artgenossen mitunter ihres natürlichen Lebensraums beraubt werden oder sogar sterben müssen.

---

[93] Haustein, Lydia, *Global Icons. Globale Bildinszenierung und kulturelle Identität,* Göttingen: Wallstein Verlag 2008, S. 182.

[94] Vgl. Guthrie, Stewart, *Faces in the clouds. A new theory of religion.* New York: Oxford University Press 1993, S. 131.

[95] Urbanik, Julie, *Placing Animals. An introduction to the geography of human-animal relationships,* Plymouth: Rowman & Littlefield Publishers, Inc. 2012, S. 60.

Daneben können Tiere auch symbolisch in den Werbefilmen gebraucht werden, wobei das Tier für Männlichkeit, Weiblichkeit, Weisheit oder Stärke stehen kann. Letztlich können ethische Werte oder kulturelle Bedeutungen durch das Tier auf das Produkt übertragen werden, wenn in etwa Tiere eingesetzt werden um die Umweltfreundlichkeit eines Konsumartikels hervorzuheben. Da Humor hilft ein Produkt zu promoten, kommt es auch vor, dass stilisierte als auch realistische anthropomorphe Tiere oft in solche Umgebungen integriert werden, die für ihren Lebensraum unnatürlich oder fremdartig sind, da dies dabei helfen kann, das Produkt besser in Erinnerung zu behalten.

12.3. Die Rolle der Insekten in der Medienlandschaft

Darüber hinaus werden auch manchmal Kategorien von Gut und Böse durch Tiere dargestellt. So lebt eine ganze Industrie von Schädlingsbekämpfung davon, dass Menschen Angst vor Insekten, Käfern, Ameisen oder Zecken haben sollen. Diese können für den Menschen zwar gefährlich werden, aber Katzen oder Hunde und exotische Haustiere, wie in etwa Reptilien stellen unter Umständen auch eine Gefahr für das menschliche Leben oder die Gesundheit dar. Jedoch werden diese meist nicht möglichst weit vom geografischen Lebensraum des Menschen ferngehalten, sondern sind ihm in seinem Domizil sogar sehr nahe. Was aber die visuelle Darstellung in Live-Action Filmen, Animationsfilmen, Werbefilmen, Computerspielen oder Graphic Novels betrifft, so scheinen Insekten weniger dazu geeignet zu sein, anthropomorphisiert zu werden.[96] Insekten sind das „ultimativ Andere“ und sind an kulturelle Ideen von Krankheit, Infekt oder Ansteckung geknüpft und in weiterer Folge ist ihre Erscheinung auch mit Bekämpfung und Ausrottung verbunden. Bei diesen Tieren besteht in dem Aspekt, dass ihr Auftreten in Masse kaum kontrolliert werden kann, sowie dass Formationen der Schwärme archaisch entstehen und die politische Ordnung damit stören, aber auch eine unbestrittene Analogie zu der menschlichen Gesellschaft.[97]

> „Schwärme [...] verbinden [...] in einer einzigen Figur die Deformation klassischer politischer Ordnungen und die Formation anderer Ordnungen. Ohne Führungsinstanzen und ohne

[96] Ibid., S. 60.

[97] Möhring, Maren/Massimo Perinelli/Olaf Stieglitz, „Insekten“, in: *Tiere im Film. Eine Menschheitsgeschichte der Moderne,* S. 161.

> Hierarchien nehmen sie sich dabei selbst an die Hand. [...] Schwärme erzeugen ein politisch Unheimliches dadurch, dass sie sich stets der Stratifizierung und fixen Einteilung entziehen.“ [98]

Insekten, sowie Insektenschwärme treten besonders häufig in Science-Fiction- und Horror-Filmen in der Rolle des Bösen auf, wodurch ihr negatives Image noch verstärkt wird. Wenn menschliche Eigenschaften durch den Prozess der Anthropomorphisierung auf diese Insekten übertragen werden, dann sind das zumeist solche, die im sozialen Miteinander stigmatisiert sind, wie etwa blinde Aggression, Gewalt an Unschuldigen oder zerstörerisches Handeln. Dies reflektiert großteils die Einstellung der Menschen aus den westlichen Gesellschaften gegenüber Insekten, die dort hauptsächlich als furchteinflößend und vor allem ekelerregend wahrgenommen werden. Die Aversion äußert sich darin, dass diese Tiere weder gegessen werden, noch ein hoher Grad an sozialer Interaktion mit ihnen gesucht wird.[99] Der Verzicht auf den Verzehr ist dabei weniger durch Mitleid als durch Angst und Ekel motiviert. Auch im Animationsfilm sind Insekten selten als die guten Charaktere vertreten und falls dies doch vorkommt, verkörpern sie meistens konstruierte stereotype Zuschreibungen, die vom Menschen mit ihrer Art assoziiert werden. *Biene Maja* ist dann das fleißige Bienchen und die Ameisen aus *Antz - Was krabbelt da?*[100] von *DreamWorks* sind die harten Arbeiter und treten als das Gegenteil der zerstörerischen, ekligen und aus dem politischen System ausbrechenden Insekten auf, indem sie gesellschaftlich angesehene Werte wie Fleiß, Teamwork und Einfügen in Ordnungsprinzipien widerspiegeln.[101]

---

[98] Vehlken, Sebastian, „Schwärme. Zootechnologien“, in: Politische Zoologie, Hg. Von der Heiden, Anne/Joseph Vogl, Zürich: Diaphanes 2007, S. 235-257. S. 235; S 244.

[99] Finzsch, Norbert, „‚I don‘t rejoice in insects at all‘. Soziale Insekten in der westeuropäischen Kulturgeschichte und im Science-Fiction-Film“, in: *Tiere im Film. Eine Menschheitsgeschichte der Moderne,* Hg. Möhring, Maren/Massimo Perinelli/Olaf Stieglitz, Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie 2009, S. 163.

[100] *Antz,* Regie: Eric Darnell/Tim Johnson, USA 1998.

[101] Der Film *Antz - Was krabbelt da?* bewirkte zwar auf der filmischen Seite, dass die Ameisen, obwohl sie anthropomorphisiert wurden, auch authentische Züge aus dem Leben der Tiere wiedergaben, was noch zu Zeiten von Bugs Bunny oder Mickey Maus kaum der Fall war, da diese so gut wie gar keinen Bezug zum tatsächlichen Tier aufwiesen. Sogar Walt Disney sagte über Mickey Mouse: „When people laugh at Mickey Mouse, it‘s because he‘s so human.“
Layman, Barbara, „It was all started by a mouse“, in: *80th annual writer‘s digest writing competition. Collection,* Hg. Writer‘s Digest, Blue Ash, OH: Writer‘s Digest Books 2011, S. 39.
Andererseits löste der Film auch einen Anstieg an verkauften Ameisenfarmen in Amerika aus, was wiederum ein unreflektiertes Konsumentenverhalten in Bezug auf die Ambivalenz zwischen anthropomorphisierten animierten 3D-Ameisen aus dem Film und realen Ameisen darstellt: „[...] after Antz, sales of ant farms (Foucauldian voyeurism run amok) went through the roof. Ants do not belong in ant farms any more than white tigers belong in Las Vegas [...].“ Die Ameisenfarmen stellen somit ein Oxymoron zu der tatsächlichen Lebensweise dieser Kreaturen, die im Film portraitiert wurden, dar.
Malamud, Randy, *An introduction to animals in visual culture,* New York: Palgrave Macmillian 2012, S. 144.

Dennoch bleiben Insekten unter den anthropomorphen Tier-Charakteren mit positiv besetzten Eigenheiten in Live-Action Filmen sowie Animationsfilmen in der Unterzahl. Wenn sie anthropomorphisiert werden, dann bekommen sie hauptsächlich negative menschliche Eigenschaften zugewiesen und übernehmen die Rolle der Antagonisten. Einen der möglichen Gründe dafür sieht Dorothe Malli in deren Unähnlichkeit zu dem Menschen:

> „Das Verhältnis des Menschen zu Insekten und anderen Kleintieren [...] war freilich nie von besonderer Nähe geprägt. Sie waren gewissermaßen schon immer das Andere schlechthin. [...] Insekten gehören zu den ältesten Tiergruppen. Ihre Überlebensfähigkeit, ihr Potenzial zur Fortpflanzung und Anpassung ist immens. Mit über einer Million bekannter Spezies sind sie die artenreichste Tiergruppe. Sie sind ein unkontrollierbarer Teil der Natur, oft auch ein gefährlicher — unausrottbar, unzähmbar. [...] Ihr Anblick wirkt fremdartig bis ekelerregend, geheimnisvoll bis gefährlich, keinesfalls aber zur Identifikation einladend. Die für das Verhältnis von Mensch und Tier grundlegende Tendenz zur Anthropomorphisierung findet an ihren bizarren Gestalten kaum Anknüpfungspunkte. Das Facettenauge einer Fliege mag uns registrieren, unseren Blick erwidert es nicht [...].“[102]

Durch ihr fremdartiges Aussehen kann sich der Mensch kaum in Insekten wiedererkennen. Obwohl Insekten durch ihr Auftreten in Schwärmen Parallelen zu den Massenformationen in der menschlichen Gesellschaft aufweisen, führt ihre Andersartigkeit beim Menschen eher zur Distanzierung als zur Identifikation. Im Gegensatz zur „Stabilität und Eindeutigkeit“ sind „Fluidität und Mobilität“ Anzeichen eines „insektoiden Kinos“.[103] In Filmen zeigt sich die Aversion dadurch, dass Insekten für Katastrophen zuständig sind und überwiegend solche Merkmale zugewiesen bekommen, die in der menschlichen Gesellschaft als verwerflich angesehen sind. Daher wird ihr Auftreten auch mit dem Bereich des Bösartigen, Unzivilisierten oder Bestialischen und Fremdartigen verknüpft.

12.4. Dokumentarfilm und der versteckte Anthropomorphismus

Wenn man im fiktionalen Spielfilm oder in Werbefilmen, und vor allem im Genre des Animationsfilms weitgehend anthropomorphisierte Tiere als Hauptakteure oder den Plot forttragende Nebendarsteller vorfindet, dann stellt sich auch die Frage, ob in anderen Formaten, wie in etwa dem Dokumentarfilm Anthropomorphismus ebenfalls eingesetzt wird. Da großteils bei Natur- oder Tierdokumentationen eine Authentizität oder Wahrheit

---

[102] Malli, Dorothe, „Der Facettenblick. Insekten vor der Kamera“, in: *Tiere im Film. Eine Menschheitsgeschichte der Moderne,* Hg. Möhring, Maren/Massimo Perinelli/Olaf Stieglitz, Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie 2009, S. 178f.

[103] Finzsch, Norbert, „‚I don’t rejoice in insects at all‘. Soziale Insekten in der westeuropäischen Kulturgeschichte und im Science-Fiction-Film“, in: *Tiere im Film. Eine Menschheitsgeschichte der Moderne,* S. 162.

des Dargestellten suggeriert wird, könnte man vermuten, dass im Gegensatz zum Animationsfilm Tiere so gezeigt werden, wie sie wirklich sind. Die vermeintliche Annahme, dass Dokumentarfilme das tatsächliche und reale Verhalten der Tiere, somit das nicht anthropomorphe Verhalten, wiedergeben, kann sich in Bezug auf den jeweiligen Dokumentarfilm leicht als Trugschluss herausstellen, denn Dokumentarfilme müssen nicht zwangsläufig die Realität replizieren.

> „But documentary is not a reproduction of reality, it is a *representation* of the world we already occupy. It stands for a particular view of the world, one we may never have encountered before even if the aspects of the world that is represented are familiar to us.“[104]

Insofern ist es nicht verwunderlich, wenn sich ideologische Repräsentationen von Tierbildern oder stereotype Assoziationen in dem Subkontext des Dokumentarfilms finden lassen. Der dokumentarische Charakter eines Filmes und die damit womöglich zusammenhängende realistische Darstellung der Tiere in ihrem gewohnten Lebensraum, sowie das Abbilden ihres realen Aussehens und Verhaltens bedeutet nicht, dass sie frei von Anthropomorphismus sind, denn dieser kann auch erst durch die Narration generiert werden.

> „Of course, of the hundreds of hours of footage shot, we only get to see those key moments which, spliced together in one way or another, create narratives that audiences can understand and relate to. Wildlife documentaries are as a result populated by thieves, love-cheats, murderers, opportunists and heroes, all framed by a subtle but pervading anthropomorphic lens. Directors and producers have control over this, of course, but it is worth remembering that at the heart of their concerns lies the need to find a difficult balance between audience-appeal and scientific objectivity, the factual and the fictional, the informational and the exciting.“

Randy Malamud kritisiert in Bezug auf *Die Reise der Pinguine*[105]*,* einen Dokumentarfilm von Luc Jacquet aus dem Jahr 2005, dass auch, wenn es auf filmischer Ebene keine gewollte Täuschung durch Spezialeffekte oder bestimmte Montagetechniken geben sollte, welche die realitätsgetreue Darstellung des Tieres verfälschen könnten, dieser Film doch als irreführend interpretiert werden könnte. Malamud sieht den Film in dem Aspekt als täuschend, als dass er bei dem Zuschauer die Andeutung erwecken könnte, dass die Pinguine in dem Film viel zu leicht zugänglich wären.

---

[104] Nichols, Bill, *Introduction to documentary,* Bloomington, IN: Indiana University Press 2001, S. 20.

[105] *La marche de l'empereur,* Regie: Luc Jacquet, Frankreich: 2005.

> „[...] nature films often impose a human narrative, a human cultural aesthetic, upon animals. The films may be flat-out faked: there's a rich tradition of nature-film fakery. But even when there's no explicit attempt to deceive, still, they may mislead or miseducate viewers by making animals seem too accessible, too easily present, which distorts the reality that most animals live away from us, hidden from us."[106]

Statt dessen hebt Malamud hervor, dass es nicht immer notwendig ist, dass Zuschauer die Tiere im Film zu sehen bekommen, da es Arten gibt, die abgeschieden von der menschlichen Zivilisation leben und es auch manchmal reicht, den Lebensraum dieser distanzierten Lebewesen zu zeigen, die Orte, die sie kreuzen und das Abenteuer, welches man bestreitet, um etwa einen einzigen Blick auf so ein Tier zu gewinnen. Dokumentarfilme wie *The Lord God Bird*[107] von George Butler aus dem Jahr 2008 nennt Malamud als ein gutes Beispiel dafür, wie ein Film „die Zuschauer auf wunderbare Art und Weise frustrieren kann" und schreibt:

> „I endorse encounters like these in visual media: experiences that don't flatter our omnivisual fantasies, but instead suggest what we are *not* meant to see, and explain why."[108]

12.5. Anthropomorphe Tiere im Internet

Schließlich gibt es neben der Filmwelt auch das Internet als medialen Kanal zur Thematisierung von Tieren. Ob in Form von sozialen Netzwerken wie *twitter* und *facebook* oder durch Blogs, *YouTube, tumblr, flickr* oder *pinterest,* dem User stehen unzählige Möglichkeiten zur Verfügung um über Tiere zu reflektieren und zu kommunizieren. DeMello stellt dabei einen vermeintlich wesentlichen Unterschied bei der Darstellung der Tiere im Internet im Gegensatz zum Film oder Fernsehen fest:

> „If animals have exploded on television in recent years, the Internet has seen an eruption of animals. [...] But unlike in so many other areas of human culture where animals are featured—such as myths, literature, or films—animals on the Internet rarely act as symbols. Instead, they act as themselves. Thanks to the popularity of video cameras and video phones, millions of people around the world can film their own animals or animals that they see in the wild, and can upload those photos to sites such as YouTube where some become instant sensations."[109]

---

[106] Malamud, Randy, „Animals on film. The ethics of the human gaze", *Spring. A journal of archetype and culture, Vol. 83, Minding the animal psyche,* 2010, S. 11; http://www.english.gsu.edu/pdf/Spring.pdf, Zugriff: 15.08.2014.

[107] *The Lord God bird,* Regie: George Butler, USA 2008.

[108] Ibid., S. 21.

[109] DeMello, Margo, *Animals and society. An introduction to Human-Animal Studies,* S. 338.

Die Aussage, dass Tiere im Internet hauptsächlich als „sie selbst“ auftreten, kann man nicht als allgemein geltend festmachen. Die Authentizität bleibt als fragwürdig dahingestellt, da der Besitzer zwar das Tier bei einer Handlung zufällig gefilmt oder fotografiert haben könnte, aber ebenso ist nicht auszuschließen, dass es sich bei gewissen Internetvideos oder Fotos um inszenierte oder bewusst herbeigeführte Aufnahme handelt, welche dann nicht unbedingt das tatsächliche Verhalten oder das „Selbst“ des Tieres wiedergeben müssen.

12.5.1. Katzen und Hunde als Internet-Celebrities

Vor allem bekannte Internet-Tiere, die schon einen Kult-Status erreicht haben, werden ähnlich wie Mickey Mouse ikonenartig als Fläche für politische Messages oder banale Inhalte verwendet. Die Katze *Tardar Sauce,* auch unter dem Internet-Meme *Grumpy Cat* bekannt, ist höchstwahrscheinlich nicht Zeit ihres Lebens mürrisch und schlecht gelaunt, sondern hat anatomisch bedingt einen Gesichtsausdruck, der beim Menschen durch die nach unten gezogenen Mundwinkel die Assoziation mit Verdrießlichkeit hervorruft. Die Katze wird durch ihre griesgrämig-wirkende Gesichtsmimik in der Internet-Community anthropomorphisiert und hat inzwischen eine eigene *facebook*-Seite, sowie einen *twitter*-Account und es gibt auch Events, bei denen Menschen die Katze treffen können und sich mit ihr fotografieren lassen können. Daneben gibt es eine Bandbreite an Konsumartikeln, von Grußkarten über T-Shirts, auf welchen die Katze abgebildet ist. Dieser mediale Hype um das Tier basiert auf der Similarität des Gesichtsausdrucks der Katze zum Menschlichen. Die Identität des Tieres wird medial dadurch konstruiert, dass der Katze aufgrund der nach unten gezogenen Mundwinkeln, einige für den Menschen typische Emotionen, die mit dieser Mimik einhergehen zugeschrieben werden. Ferner sind auf einem Großteil der Bilder die Augen von Grumpy Cat nicht ganz offen und die dunklen Haare inmitten des weißen Fells zwischen den Augen erinnern an eine Zornfalte.[110]
DeMello schreibt, dass Katzen wohl die perfekten Tiere für das Internet wären, da man sie nicht im gleichen Ausmaß, wie manche anderen Tierarten trainieren könnte und sie deshalb besonders die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf sich ziehen würden, wenn sie etwas Kluges machen würden.

---

[110] Vgl. Hansen, Hans Harald, *Sprachliches Handeln und Transaktionsanalyse. Die Psychologie im Sprechakt,* Hamburg: Druck Diplomica Verlag GmbH 2008, S. 156.

> „Cats are ubiquitous on the Internet because they are ubiquitous in our real lives—they are the most popular pet in the United States, so it should not come as a surprise that they will feature heavily in our photos and our videos. And finally, they also seem more serious than other animals, so it is funny when the camera catches them doing something stupid.“[111]

Es ist wohl eine schwere Verallgemeinerung zu behaupten, Katzen wären seriöser als andere Tiere und überhaupt impliziert das Wort „seriös“ eine Art Kategoriefehler bei der Beschreibung dieses Tieres, da es dadurch vermenschlicht wird und seine Eigenart, sowie das individuelle Verhalten durch dieses Wort überschattet werden. Ebenso wird fälschlicherweise eine Vorrangstellung gegenüber anderen Tieren signalisiert wird, welche möglicherweise weniger „seriös“ auf den Menschen wirken, sei es durch ihre anatomische Gegebenheit oder ihr Verhalten.

Tierischen Internet-Celebrities wie *Grumpy Cat, Boo* oder *Snoopy Cat* könnten zwar authentisch abgelichtet oder aufgenommen worden sein, aber oft werden sie auch durch bestimmte Requisiten oder Kostüme wie Santa Claus-Anzüge, Schleifen oder Mützen, sowie Bildüberschriften oder montierte Fotografien gewollt in Szene gesetzt. Es besteht vor allem bei tierischen Internet-Celebrities eine Analogie zu den animalischen Film-Stars wie Flipper oder Lassie, da diese ebenfalls auf eine ganz bestimmte Art und Weise medial inszeniert werden und auch häufig anthropomorphisiert werden, sodass dann beim Betrachter spezifische Emotionen oder Assoziationen mit der anthropomorphen Darstellung des Tieres hervorgerufen werden sollen. Oft beeinflusst der Kontext im Internet, wie etwa die Hitler-Ähnlichkeit der sogenannten *Kitlers*-Katzen auf *www.catsthatlooklikehitler.com* wie die Tiere wahrgenommen werden.

Ein anderer Internet-Trend in Zusammenhang mit Tieren heißt *dog shaming.* Dabei wird dem Hund eine Notiz umgehängt, neben ihm gelegt oder wie bei einem Verbrecher als Schild vor ihm gehalten. Der Mensch schreibt für seinen Hund in der 1. Person auf, welche schamhafte Tat dieser begangen hat und häufig auch, dass er sich deshalb gar nicht schämen würde. Meistens wird der Besitzer auch als „mum“ oder „dad“ bezeichnet oder wenn es zwei Besitzer sind als „parents“. Der Text in Symbiose mit der Fotografie reflektiert alleinig die subjektive Wahrnehmung des Menschen. Der Hund ist ein passives Objekt im Bild, der durch die Betitelung oder Beschreibung in der 1. Person Singular ein Selbstempfinden oder das eigene Erleben wiederzugeben scheint. Tatsächlich wird lediglich die Außenperspektive des autonomen menschlichen Beobachters auf den Hund übertragen, der aber scheinbar autobiografisch durch den Text und manchmal auch eine

---

[111] DeMello, Margo, *Animals and society. An introduction to Human-Animal Studies,* S. 339f.

gebückte Körperhaltung oder einen als schamhaft interpretierten Blick sein Verbrechen wiedergibt.

12.5.2. PETWORKING

Eine andere Präsentationsform von Tieren im Internet ist das animalische Pendant zu *facebook* und heißt *mysocialpetwork.* Dort kann der Besitzer sein Haustier mit dem Tiernamen und der Tierart anmelden und dessen Fotos oder Videos uploaden. Durch „petworking“ kann der Besitzer dann für das Tier virtuelle Tier-Freunde adden oder sich mit anderen Tierhaltern austauschen. Soziale Praktiken des Web 2.0., die Menschen bei der virtuellen Interaktion miteinander auf sozialen Netzwerkseiten anwenden, werden hier auf tierische Akteure übertragen. Auf der Webseite von *mysocialpetwork* suggerieren Grafiken von comichaften Tierfiguren mittels Sprechblasen dem User, dass die Tiere in dem animalischen Netzwerk, das Sagen hätten. Inwiefern Tiere in ihrer Authentizität und Individualität dargestellt werden, kann nicht genau eruiert werden. Aber es stellt sich die Frage, ob solch eine Form vom sozialen Netzwerk nicht bloß eine weitere Selbstinszenierungsebene für den menschlichen User darstellt, bei welcher er sich über sein Haustier definiert. Wenn Anthropomorphismus das Zuschreiben menschlicher Eigenschaften auf Tiere bedeutet, dann werden Tiere im *mysocialpetwork* insofern anthropomorphisiert, als ihre Identität auf Basis einer vom Menschen generierten, vordefinierten Dateneingabe-Maske entworfen wird. Interessant wäre hier auch ein Vergleich mit Fake-Profilen, da beide Phänomene im Wesen dem gleichen Prinzip folgen. Denn hinter den upgeloadeten Dateien, wie Fotos oder Videos und den geschriebenen Kommentaren steckt ein anderes, aus dem Hintergrund agierendes, Individuum.

13. CONCLUSIO

Dem Menschen ist im Grunde in Bezug auf die Tierwelt noch sehr vieles unerschlossen. In welcher Form Tiere denken, was ihre Motivation hinter bestimmten Aktionen ist oder wie sie miteinander kommunizieren, wirft zahlreiche Fragen auf. Um Unbekanntes und uns Unähnliches zu verstehen, beziehen wir uns zunächst auf das, was uns bekannt ist und was wir verstehen und das sind meistens wir selbst. So gesehen ergibt es also Sinn, dass wir bereits vertraute Muster und Strukturen auf etwas übertragen, von dem wir noch nichts oder kaum etwas wissen. Dieser Vorgang des Anthropomorphisierens lässt sich in

diversen Bereichen wie griechischer Mythologie, Religion, Literatur, Computerspielen oder Filmen festmachen. Da man als Erwachsener im besten Fall ein besseres Verständnis über die Welt hat, anthropomorphisiert man auch weniger als im Kindesalter. Erwachsene sind eher dazu in der Lage, ihre egozentrische Sichtweise auf die Welt automatisch zu korrigieren, während Kinder erst einmal nur auf diese zurückgreifen können bevor sie lernen, Perspektiven von anderen Person bei der Schlussfolgerung einzubeziehen. Egozentrismus ist zwar nicht mit Anthropomorphismus gleichzusetzen, spielt aber eine bedeutende Rolle bei dessen Bildung. Beim Anthropomorphismus ist der gleiche mentale Prozess wie beim Egozentrismus aktiv, der dort zustande kommt, wenn Menschen über andere Menschen reflektieren.

> „[...] the same neural systems involved in making judgements about other humans are also activated when making anthropomorphic judgements about nonhuman agents. [...] Using one's own mental states and characteristics as a guide when reasoning about other humans is egocentrism. Using one's own mental states and characteristics as a guide when reasoning about nonhuman agents is anthropomorphism."[112]

Wie komplex das Phänomen Anthropomorphismus ist, wurde im Modell von Fisher aufgezeigt. Der imaginäre Anthropomorphismus aus Fishers Modell trifft auf die meisten Tier-Charaktere aus den Animationsfilmen von *Pixar* zu, die durch die menschliche Sprache, Gestik, Mimik oder Kleidung und Fortbewegung humanisiert werden. In anderen Kategorien geht Fisher darauf ein, wie unreflektierte Aussagen über die Menschenähnlichkeit eines Tieres das Herausbilden von Anthropomorphismen begünstigen können. Da es keine universelle Anleitung dazu gibt, wo Anthropomorphismus anfängt und wo er aufhört, beziehungsweise an welchem Schnittpunkt sich etwa Anthropomorphismus und Zoomorphismus scheiden, bleibt es offengelegt, wo die Grenze gezogen werden soll. Es ist daher auch nicht auszuschließen, dass man in einem Animationsfilm mit anthropomorphen Tier-Charakteren bestimmte Tierfiguren vorfindet, die stärker anthropomorphisiert werden als andere.

In diesem Kapitel wurde auch veranschaulicht, dass gewisse Tiere, die dem Menschen ähnlich sind, grundsätzlich häufiger anthropomorphisiert werden. Andere Tierarten, wie die Insekten, die kaum Identifikationspunkte zum Humanen aufweisen, werden zwar auch anthropomorphisiert, stellen aber im Allgemeinen die Anti-Heroes, Antagonisten oder Verursacher von Übel und Katastrophen dar. Da ihr Anblick meistens erschreckend auf den Menschen wirkt und sie mit Ausrottung, Infekt oder Krankheit assoziiert werden,

---

[112] Epley, Nicholas/Adam Waytz/John T. Cacioppo, „On seeing human. A three-factor theory of anthropomorphism", S. 867f.

bekommen sie nicht zuletzt solche Merkmale zugeschrieben, die in der sozialen Interaktion zwischen Menschen stigmatisiert sind. Neben der Film- und Fernsehlandschaft bietet das Internet einen weiteren Nährboden für anthropomorphe Keime. *Youtube*-Videos oder Fotografien suggerieren oft eine vermeintliche Authentizität der abgebildeten Tiere. Kritisch bleibt dabei aber bis zu welchem Grad diese willentlich inszeniert sind und auch inwieweit sich der Mensch durch das Tier im Internet selbst darstellt, es daher also bloß als ein Objekt zu dessen Selbstthematisierung benutzt wird.

14. Anthropomorphismus des Tieres

14.1. Das sprechende Tier

Da der Anthropomorphismus als Begriff, sowie als mediales Phänomen bereits bearbeitet wurde, soll dieser Teil der Arbeit den Anthropomorphismus des Tieres, mit Fokus auf das sprechende Tier, behandeln. Dabei soll das Augenmerk nicht nur auf dem Akt des Sprechens, sondern auch auf der visuellen Darstellung der Aussprache von Lauten liegen. Deshalb wird dieser Abschnitt hauptsächlich das Antlitz beziehungsweise Gesicht des anthropomorphen Tieres konkreter betrachten. Im anschließenden Teil über die animierenden Techniken und Praktiken wird unter anderem die Fortbewegung ausführlicher beschrieben werden, indem beispielsweise einige Animationsprinzipien in Zusammenhang mit der Plastizität einer tierischen Figur erwähnt werden.

Im ersten Kapitel wurde schon ein besonders häufig und deutlich hervor tretendes Unterscheidungsmerkmal zwischen Mensch und Tier aufgezeigt. Im metaphysisch-politischen Dualismus begründet, taucht dieses Differenzkriterium im Prozess der Anthropomorphisierung in Form eines sprechenden Tieres wieder auf. Anthropomorphe Eigenschaften äußern sich, wie zuvor geschildert wurde, nicht notwendigerweise nur in einer menschlichen Gestalt oder Form, sondern können sich auf jeglichen menschlichen Inhalt beziehen, der auf das Tier projiziert wird. Als das Defizit des Tieres, welches parallel als die Besonderheit[113] des Menschen angeführt wird, gilt die verbale Sprache.

Diese soll als der menschliche Inhalt, der auf das Tier übertragen wird, nun analysiert werden. Charakterisiert durch die Absenz der Sprache, findet man das Tier durch den Einsatz anthropomorphisierender Praktiken als sprechendes, überdies den Menschen gelegentlich belehrendes Subjekt vor. Das Tier wird anthropomorphisiert, indem dieser, aus menschlicher Perspektive, existenzielle Mangel an Sprachgebrauch durch das Zuweisen der menschlichen Sprache behoben wird.

Wieso aber wird dieses Kriterium der Unterscheidbarkeit, welches den Dualismus zwischen Mensch und Tier wie kein anderes begründet, vor allem in narrativen Medien, wie Fabeln oder auch computergenerierten 3D-Animationsfilmen aufgehoben? Was bedeutet das Durchbrechen dieser Trennlinie zwischen dem Humanem und dem Animalischen für das Mensch-Tier-Verhältnis? Um diese Fragen zu behandeln, wird zunächst das sprechende Tier in den Literaturwissenschaften dargestellt, bevor schließlich

---

[113] „[...] [the] source of origin [...], from Descartes on, was sought by philosophers in the subject of language [...]." Agamben, Giorgio, *Infancy and history. The destruction of experience.* London: Verso 1993, S. 59.

anthropomorphe Tierbilder in den Filmbeispielen analysiert werden. Dieser verdichtete Exkurs soll einen Überblick über sprechende Tiere in Fabeln, Parabeln oder Märchen geben. Dies ist relevant, da sprechende Tiere schon lange bevor es den Film gab, in mehr oder minder fantastischen Erzählungen vorkamen.[114] Überdies lieferten solche Geschichten den Animationskünstlern und -studios, unter anderem auch *Disney*, den Basis-Stoff für viele weltbekannte Animationsfilme.

14.2. Sprechende Tiere in literarischen Gattungen

14.2.1. Fabeln und Parabeln

Zu den mitunter ältesten bis heute erhaltenen Fabeln gehören jene von Äsop, der im 6. Jahrhundert v. Chr. lebte. Seine Fabeln enthielten vermenschlichte Tiere, die häufig eine didaktische Funktion übernahmen. Äsops Fabeln wurden wegen ihrem Lehrwert geschätzt, welcher in der Gestalt anthropomorpher Tierfiguren vermittelt wurde.[115]

> „The Aesopic tale exemplifies the three defining qualities of the fable: animal actors, brevity, and didacticism. The animals, of course, are animals in name only. Here, as in most fables, they represent human behavior [...]."[116]

Moralische und ethische Prinzipien werden dem Leser in Apologen, Parabeln und Fabeln hauptsächlich von vermenschlichten Tieren beigebracht, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass auch menschliche Charaktere vorkommen können. Das Fantastische überschneidet sich dabei mit dem Moralisch-Didaktischen. Wenn, wie im Kapitel zu den Human-Animal Studies, den Tieren durch Descartes in einer ontologischen Hierarchie die Fähigkeit rational zu denken abgesprochen wurde, und sie dadurch im Gleichsetzen mit Maschinen

---

[114] Damit soll allerdings nicht impliziert werden, dass der Entstehungsmoment der angeführten Gattungen weiter zurück reicht, als jener des Filmes. Würde man eine chronologische Traditionslinie der Entstehung anthropomorpher Charaktere in Filmen aufziehen wollen, könnte man je nach Argumentationskette auch bei bestimmten paläolithischen Höhlenmalereien ansetzen. Einerseits hätte man dabei Figuren mit menschlichen und tierischen Attributen, wie etwa den „Zauberer" an der Wand der *Trois-Frères.* Andererseits hätte man auch einen Link zwischen Bewegungsbildern in Höhle und im Kino bzw. auch Kino-Dispositiv. Da es aber nicht Ziel der Arbeit ist, die Entstehungsgeschichte des animierten Films oder mögliche rhiziomatisch-mythische Verzweigungen heraus zu arbeiten, dient der Exkurs dazu ein umfassenderes Einsatzgebiet sprechender Tiere abzudecken und dadurch etwaige Parallelen in Bezug auf das anthropomorphe Tier zwischen Film- und Literaturwissenschaft aufzuzeigen. Weil ein direkter Ansatz beim 3D-Animationsfilm etwa die Wichtigkeit der sprechenden Tiere in den Literaturwissenschaften negieren oder ein verzerrtes, einseitiges Bild vermitteln könnte, und ein lückenloser vollständiger Überblick nicht gegeben werden kann, bot sich daher an, die Literaturwissenschaften in den Diskurs um das sprechende Tier zu integrieren, um eine bessere Überschaubarkeit zu erzielen.

[115] Holzberg, Niklas, „Äsop", in: *Grosse Gestalten der griechischen Antike. 58 historische Portraits von Homer bis Kleopatra,* Hg. Kai Brodersen, München: C.H. Beck'sche Verlagsbuchhandlung 1999, S. 45f.

[116] Ashliman, D.L., *Folk and fairy tales. A handbook.* Westport, Connecticut: Greenwood Press 2004, S. 80.

von einer moralischen Reflexion, sowie einem moralisch ausgerichteten Handeln ausgeschlossen wurden, stellt sich nun die Frage, warum man ausgerechnet Tierfiguren in der Fabel heranzieht, um moralische Werte und ethische Prinzipien zu vermitteln.
Die verbale Sprache, das ultimative Differenzkriterium zwischen Mensch und Tier, erfährt eine Umkehrung in der Fabel und wird zum mutmaßlich gemeinsamen Nenner in der Interaktion zwischen Mensch und Tier. Anthropomorphe Tierfiguren belehren die Leser in menschlicher Sprache über menschliche Moralvorstellungen und verkörpern menschliche Stereotype. Warum ausgerechnet Tierfiguren dazu verwendet werden, kann nun durch verschiedene Argumente zu erklären versucht werden. Ein wohl naheliegendes Argument ist, dass der Einsatz der Tierfiguren dem Autor der Fabel einen Schutz vor Bestrafung bot, da oft kritische zeitgenössische Themen angesprochen wurden.

> „The animal characters become the vehicle for overly moralistic and sometimes-satiric commentary on human behavior and society, pointing a moral that is often explicitly spelled out at the end of the fable.“[117]

Akira Mizuta Lippit fragt sich ebenfalls, warum ausgerechnet Tiere, die ansonsten im metaphysischen Weltbild als sprachlose Akteure per se auftreten, in der Fabel auf einmal als die Sprecher an sich vorkommen. Diese Frage erscheint hier berechtigt, zumal die Tiere, etwa durch Aristoteles, als bloß zur Lautäußerung fähig, kategorisiert wurden. Ferner wurden sie durch die cartesianische Tradition nahezu vergegenständlicht. Außerdem wurden sie in der Menschheitsgeschichte, wie Hribal es beschreibt, selten als aktive Akteure mit politischen Rechten dargestellt. Was nun die Fabeln betrifft, stellt Lippit fest, dass Tier-Charaktere fiktionale, erdachte oder sogar unwahre Geschichten erzählen. Diese können entweder aus leerem Gerede („idle talk“) bestehen oder dazu dienen, eine Lektion zu lehren. Vor allem in der Parabel, aber auch in der Fabel kann solch ein „unnützes Gerede“ vorkommen:

> „Idle talk may be understood as speech that conveys no meaning, excessive speech, mechanical speech or cries, perhaps, speech that falls outside or beside proper language.“

Dieses exzessive, sinnentleerte Reden ähnelt dabei einer Sprache, die etwas nur beinahe ausdrückt. Diese Sprache kann eine ungefähre oder fremdartige Sprache sein. Man könnte sie auch als eine Sprache von jemandem bezeichnen, der eine andere Sprache als man selbst spricht. In diesem Zusammenhang wird Parabel folgendermaßen definiert:

---

[117] Gastle, Brian, „The beast fable“, in: *A companion to old and middle English literature,* Hg. Laura Cooner Lambdin/ Robert Thomas Lambdin, Westport, Connecticut: Greenwood Press 2002, S. 69.

> „[...] a parable can be said to institute a form of discourse that puts aside language, the word, to speak as if one were alongside, beside, apart from a being that is named, absent in speech but nearby. An animal, perhaps. The speaker in a parable speaks otherwise; its address arrives elsewhere. Idle talk that can still »convey some useful lesson.« [...] In rhetorical modes of apologue, fable, and parable, the animal says what needs to be said, but is better said otherwise.“[118]

In Apologen, Parabeln und Fabeln tritt das Tier nicht zuletzt als eine Art Transmitter für all jenes auf, das der Mensch nicht direkt aussprechen kann. Dort, wo er verstummt, wo ihm die Worte fehlen und es ihm die Sprache verschlägt, dort spricht das Tier. In Fabeln sind Tier-Charaktere geradezu omnipräsent, wenn es darum geht die anthropozentrische Sichtweise widerzuspiegeln. Dennoch sind es kaum die Tiere, sondern weitaus eher die Menschen, welche als zentraler Inhalt der Geschichte anvisiert werden. Deshalb gilt die Sprache hier eher als gemeinsamer Nenner der Menschen oder des Menschen und des anthropomorphen Tieres, aber keinesfalls des Menschen und des Tieres.

> „Die Fabel, man kennt die Geschichte, bleibt eine anthropomorphische Zähmung, eine moralische Unterwerfung, eine Domestizierung. Immer noch ein Diskurs *des* Menschen; über den Menschen; ja sogar über die Animalität des Menschen, aber für den Menschen und im Menschen.“[119]

Wie Derrida es treffend formuliert, agieren Tiere in der Fabel als anthropomorphes Werkzeug im Sinne des Favorisierens einer Ideologie, die sich auf eine konstruierte Humanität stützt. Indem sich das vermenschlichte Tier auch auf Attribute der Animalität bezieht und diese als scheinbar autonomes Subjekt kritisiert, kann der irreführende Eindruck entstehen, dass es selbst die menschliche Ansicht über das Animalische vertritt und den Dualismus zwischen Mensch und Tier bestätigt.
Bemerkenswert ist dabei, dass aufgrund des Konstruktbildes des Menschen, seine vermeintlich andere animalische Seite dermaßen verdrängt wird, dass sie lediglich in Gestalt eines anthropomorphen Tieres thematisiert wird. Das Animalische wird demnach so weit aus dem Menschlichen zu verbannen versucht, dass es schließlich ausgehend von einem nicht-menschlichen Subjektes ausgehandelt wird. Dieses nicht-menschliche Subjekt wird dann noch im Zuge der Zuschreibung der Sprache vermenschlicht, sodass es bloß wie ein Spiegel das rein Menschliche reflektiert.

---

[118] Lippit, Akira Mizuta, „The parable of animals“, in: *Tiere im Film. Eine Menschheitsgeschichte der Moderne,* Hg. Möhring, Maren/Massimo Perinelli/Olaf Stieglitz, Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie 2009, S. 14f.

[119] Derrida, Jacques, *Das Tier, das ich also bin,* S. 65.

14.2.2. Märchen

Nun gibt es aber auch die andere Gattung fiktionaler Erzählungen, nämlich die Märchen, in welchen ebenfalls anthropomorphe Tiergestalten auftreten. Ein starkes Charakteristikum der Märchen ist, dass sie das Realistische vom Fiktionalen nicht eindeutig durchtrennen. So können Konflikte zwischen den Figuren durchaus aus dem tatsächlichen Leben stammen, während die Welt, in der sie sich befinden eine fantastische ist, in welcher sich ein Kürbis in eine Kutsche verwandeln kann oder ein Haus aus Lebkuchen gebaut sein kann. Diese undeutliche Spaltung von realen und fiktionalen Inhalten, lässt sich auf die ursprüngliche Bedeutung des Wortes Märchen zurückführen. Dieses geht nämlich etymologisch auf das althochdeutsche Wort *māri* zurück, welches sowohl faktische Nachricht als auch Gerücht bedeuten konnte.[120]

14.3. Mythische Metamorphosen

Im Märchen steht das Belehren durch sprechende Tiere nicht so sehr im Mittelpunkt, wie dies bei den Fabeln der Fall ist. Dennoch gibt es eine interessante Erkenntnis hinsichtlich der Mensch-Tier Beziehung zu gewinnen. Es kann nämlich vorkommen, dass Menschen in Tiere oder umgekehrt, Tiere mittels Metamorphose in Menschen verwandelt werden, wie dies zum Beispiel im Märchen vom Froschkönig oder in der modernen Erzählung *Merida. Legenden der Highlands* der Fall ist. Nicht immer muss diese Verwandlung freiwillig sein, sondern es kommt im Gegenteil weitaus häufiger vor, dass die Transformation eines Menschen in ein Tier als Strafe durch einen Zauber oder Fluch vollzogen wird.

„In einen Tierleib gebannt zu sein, gilt als Verdammnis," schreiben Horkheimer und Adorno. Sie beziehen sich bei der negativen Assoziation der Umwandlung in ein Tier mitunter auf den Glauben früherer Völker an eine Seelenwanderung. Wie auch schon im Kapitel zu den Human-Animal Studies erläutert, konnte antiker Vegetarismus nicht unbedingt durch Empathie, sondern durch das Kriterium der Seelenwanderung motiviert sein, wobei Angst vor der Wiedergeburt als Tier herrschte.[121] Womöglich wird die Metamorphose gerade deswegen als Verdammnis angesehen, weil der Mensch dadurch oftmals die verbale Sprache, die so eng mit dem Denken assoziiert wird, verliert, oder wie

---

[120] Pöge-Alder, Kathrin, *Märchenforschung. Theorien, Methoden, Interpretationen.* Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag GmbH & Co. KG 2011, S. 24; S. 29.

[121] Adorno, Theodor W./Max Horkheimer, *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente.* Frankfurt am Main: Fischer Verlag 1969, S. 264.

es Adorno und Horkheimer ausdrücken: „Der Mangel an Vernunft hat keine Worte.“[122] Reduziert auf die *phone,* gäbe es demnach auch kein *Je pense, donc je suis* mehr. Gemäß der logozentrisch-philosophischen Tradition würde dies bedeuten, dass der Mensch ohne *logos* wäre, was wiederum ein Wiederspruch in sich wäre.

14.3.1. Aufhebung von Anthropomorphismus und Zoomorphismus in der Metamorphose

Die Metamorphose aus der Mythologie, wie sie in etwa beim römischen Poet Ovid vorkommt, tritt als Element der Narration in Märchen sowie in animierten Filmen[123] auf und transzendiert primär die Form eines lebendigen Wesens in ein anderes oder in etwas Anderes. Dies bleibt ein abstrakter fantastischer Gedanke, da, wie Thomas Nagel in seinem Aufsatz *What is it like to be a bat?* von 1974 verdeutlicht, wir nicht wissen können, wie es sich anfühlen mag eine Fledermaus zu sein. Wir sind in unserem eigenen subjektiven Wahrnehmen gefangen und vermögen weder Zugang zu einem fremden Bewusstsein zu haben, noch können wir wissen, wie das Menschliche wohl aus der animalischen Perspektive vernommen wird. Genau diesen Perspektivenwechsel deutet die Metamorphose aber an. Dort, wo das Menschliche endet, wird durch die Metamorphose der Beginn für das Animalische gesetzt. Allerdings bleibt dies nur hypothetisch, da eine solche Bewusstseins- und Form-Transformation dem Menschen in der Wirklichkeit nicht zugänglich ist.

Der Moment, in dem sich die Metamorphose vollzieht, ist jener, wo Mensch weder Mensch, aber auch noch nicht Tier ist. Man könnte dies als Umkehrung des *Homo alalus* lesen, ein Wesen, das weder Tier, aber noch nicht Mensch ist und welches „als Brücke vom Animalischen zum Humanen fungieren [soll].“[124] Unmöglich ist der *Homo alalus,* da er zwar Mensch ist, ihm zum Mensch zu sein, aber die Essenz, nämlich die Sprache fehlt.

Dieser transzendente Zustand von „nicht-mehr“ und „noch-nicht“, wie am Beispiel des *Homo alalus* dargestellt wird, spiegelt sich in der Metamorphose wider, wenn Art, Gattung, Sprache oder Identität im Prozess der Form oder der Um-Formung aufgehoben werden. Man könnte diesen Moment, diesen durchbrechenden Stoß durch die Kategorien Mensch und Tier deshalb auch als den Zeitpunkt ansehen, wo weder *anthropos,* noch *zoon* für

---

[122] Ibid., S. 262.

[123] Im Animationsfilm ist *Morphing* fernab der narrativen Ebene auch eine verbreitete Technik, wobei ein Bild sukzessive in ein anderes konvertiert wird, wodurch eine Metamorphose vom Ursprungsbild zum Endbild vollzogen wird.

[124] Agamben, Giorgio, *Das Offene. Der Mensch und das Tier,* S. 46.

einen Augenblick dominieren, sondern nur die *morphe*. Das Wesen ist damit weder menschenähnlich, noch tierähnlich, darum auch weder zoomorph, noch anthropomorph.

> „Die mythische ‚Metamorphose' bindet sich an kein logisches Gesetz der ‚Identität' - noch findet sie an irgendeiner feststehenden ‚Konstanz' der Arten ihre Schranke. Für sie gibt es keine logischen Gattungen, keine Genera in dem Sinne, daß [sic!] sie durch bestimmte unverrückbare Merkmale voneinander gesondert wären und für immer in dieser Sonderung beharren müßten [sic!]. Vielmehr verschieben und verflüchtigen sich hier fort und fort all jene Grenzlinien, wie sie unsere empirischen Gattungs- und Artbegriffe zu ziehen pflegen. Ein und dasselbe Wesen l [sic!] geht nicht nur ständig in neue Formen über, sondern es enthält und verknüpft in sich, in ein und demselben Augenblick seiner Existenz, eine Fülle verschiedener, ja entgegengesetzter Seinsgestalten."[125]

Wenn man diesen neutralen „nicht-mehr", aber „noch-nicht"-Zustand von der Bildebene nun auf den Diskurs der Sprache verlegt, dann wird deutlich, dass die Sprache des Tieres nicht als Ausgangspunkt für die Entwicklung der menschlichen Sprache gedacht werden kann. Sie kann deshalb nicht als Ausgangspunkt gelten, weil sie nicht das „Ursprungsbild" ist, das erst durch die evolutionäre Metamorphose zu ihrer Vollendung in der menschlichen Sprache findet.

Die Entwicklung der menschlichen Sprache vollzieht sich nicht aus der tierischen Sprache, daher kann eine vermeintliche Überwindung dieser tierischen Sprache auch nicht bedeuten, dass die „Brücke vom Animalischen zum Humanen" beschritten wurde. Anstatt das Tier durch den Vergleich im Sprachgebrauch als minderwertiges Wesen darzustellen, kann der Mensch bei sich selbst ansetzen und darüber reflektieren, wie er denn zur Sprache gekommen ist, ohne sich dabei überhaupt auf das Tier beziehen zu müssen. Die tierische Stimme ist hierbei nicht die Hürde, die alleinig der Mensch überwunden hat, das Tier aber nicht. Sie liefert auch keine geeignete Basis der Vergleichbarkeit zwischen Mensch und Tier.

Einsteins Zitat über die Intelligenz in Zusammenhang mit dem Fisch erfasst die Problematik der Vergleichsbasis wunderbar, denn, würde man den Fisch nach seiner Fähigkeit zu klettern beurteilen wollte, würde der Fisch glauben er wäre dumm und er würde konsequenterweise gegenüber dem Menschen schlecht abschneiden. Und genauso schlecht würde er auch abschneiden, wenn man ihn nach seiner Fähigkeit zu sprechen, beurteilen würde. Geht man aber davon aus, dass sich beide, Mensch und Tier, bereits in der Sprache befinden, liegt die Unterscheidbarkeit in einer anderen Dimension, und zwar in der Trennung innerhalb der menschlichen Sprache selbst. Demnach wäre

---

[125] Cassirer, Ernst, *Philosophie der symbolischen Formen. Dritter Teil. Phänomenologie der Erkenntnis.* Hamburg: Felix Meiner Verlag GmbH 2010, S. 67.

nicht die Sprache das Dualismus schaffende Kriterium in der Opposition Mensch/Tier, sondern die Unterscheidung zwischen der menschlichen Sprachveranlagung und der Erkenntnis diese Sprache zu Gebrauch, würde bereits eine Trennung im Menschen selbst erzeugen.

14.4. Der Dualismus in der menschlichen Sprache

Diese Trennung in Bezug auf die Sprache spiegelt sich in der, von Agamben beschriebenen, „infancy" des Menschen wider, die als „before the subject of language and without somatic substance […]", definiert wird. Dabei ist der Mensch in einem Zustand, in welchem er zwar noch nicht spricht, aber das Sprachliche bzw. das Linguistische schon in sich trägt. Des Weiteren schreibt Agamben auch, dass der Mensch die verbale Sprache erst von außen erhält, im Kontrast zum Tier, welches bereits die artspezifische Sprache nicht nur in sich trägt, sondern diese auch sofort und ohne äußeren Einfluss benutzen kann. Dabei bezieht er sich auf Chomskys und Lennebergs Studien und betont, dass Sprache nicht vollständig im menschlichen Genmaterial eingeschrieben ist, es also nicht so etwas wie ein „Sprachgen" gibt.

> „man is not the 'animal possessing language', but instead the animal deprived of language and obliged, therefore, to receive it from outside himself.
> […] What is certain is that, as Lenneberg has shown, while in the majority of animal species communicative behavior invariably develops according to pre-established laws of genetic maturation, so that the animal will ultimately have command of repertoire of signals characteristic of the species, in the human a separation has come about between predisposition to language (readiness for communication) and the process of realizing this potentiality. In other words, human language is split at its source […]."[126]

Ausgehend von dem besonderen Status, den die menschliche Sprache durch den unreflektierten Vergleich mit dem Tier erhält, wäre es gewiss naheliegend einen Anthropozentrismus im sprechenden Tier zu interpretieren, weil der Mensch den vermeintlichen Mangel des Tieres durch eine Zuweisung einer menschlichen Eigenschaft kompensiert. Allerdings könnte dies auch wiederum nur eine voreingenommene Schlussfolgerung sein, denn hinter dem sprechenden Tier muss nicht zwangsläufig ein arrogantes, narzisstisches oder anthropozentrisches Motiv des Menschen stecken. Gewiss, wenn man die metaphysische Tradition in den Kontext vom sprechenden Tier verstrickt, dann könnte dieses Motiv durchaus legitimiert werden. Wenn man aber den

---

[126] Agamben, Giorgio, *Infancy and history. The destruction of experience.* London: Verso 1993, S. 57.

Anthropomorphismus in Form des sprechenden Tieres nicht als grundlegend negativ, oder das Tier degradierend werten möchte, und wenn man ihn fernab von diesem andauerndem ontologischen Dualismus weitgehend neutral zu betrachten versucht, dann wäre es auch möglich, dass darin ein Wunsch oder eine Sehnsucht des Menschen verborgen liegt, das Tier zu verstehen oder verstehen zu wollen, was Tier-Sein bedeutet.

> „Thinking with animals can take the form of an intense yearning to transcend the confines of self and species, to understand from the inside or even to become an animal. [...] In certain historical and cultural contexts, the longing to think with animals becomes the opposite of the arrogant egotism decried by critics of anthropomorphism. Instead of projection of one's own way of thinking and feeling onto other minds, submersion of self in the genuinely other is fervently attempted—but never achieved. It is a virtuoso but doomed act of complete empathy."[127]

Hinsichtlich der Projektion der menschlichen Sprache auf das Tier kann man wohl schwer negieren, dass es dadurch anthropomorphisiert wird. Dies kann aber zum Grund haben, dass wir es zu verstehen versuchen, und zwar mit denselben Mitteln, die uns zur Verfügung stehen um einander zu verstehen. Dass die Attribution der Sprache als Verständigungsmittel als unbedacht gelesen werden kann, soll nicht bestritten werden. Allerdings könnte dabei in dem Leitmotiv ein anderes, fremdes Lebewesen verstehen zu wollen eine nicht unmittelbar selbstzentrierte Absicht begründet liegen. Höchstens in der dabei gewählten Methode, nämlich dem Übertragen der menschlichen Sprache auf nichtmenschliche Lebewesen kann eine naive Vorgehensweise festgestellt werden.
Wenn aber das anthropomorphisierte sprechende Tier dazu dient, dass wir uns selbst als Menschen besser verstehen, hat das wiederum einen anthropozentrischen Hauptgedanken, da das Humane in den Fokus rückt und das jeweilige Tier in den Hintergrund geschoben wird. Žižek sagt in seinem Vortrag *The animal doesn't exist,* dass Tiere aus menschlicher Perspektive zu all jenem reduziert werden, das der Mensch nicht ist. Der Mensch spricht, das Tier spricht nicht. Der Mensch hat einen Bezug zum Tod, das Tier nicht. Der Mensch, in Anlehnung an Heidegger, hat eine Welt, das Tier ist weltarm. Eine ähnliche Sichtweise bezüglich des Dualismus, den der Mensch bereits innerhalb sich selbst kreiert, findet sich auch bei Agamben:

---

[127] Daston, Lorraine/Gregg Mitman, „Introduction", in: *Thinking with animals. New perspectives on anthropomorphism,* Hg. Lorraine Daston/Gregg Mitman, New York: Columbia University Press 2005, S. 7.

> „Philosophy and religion have persistently identified the split between animal and human as a defining feature of what makes people human, but, says Agamben, this split occurs first within humanity. […] The human itself is divided, with part of itself identified as animal."[128]

Woher all diese Einschränkungen in Bezug auf das Tier kommen, fragt sich Žižek und bezeichnet sie als Mutmaßungen. Diese Charakterisierung des Tieres folgt nicht einer Schlussfolgerung über das Tier oder das Tier-Sein an sich, sondern orientiert sich an einem Vergleich mit dem Mensch-Sein, und daher kommen auch die teils sehr abwertenden Zuschreibungen auf das Tier.[129]

Žižek erzählt hierzu eine Geschichte über ein Volk in Neuginea, welches von einem Forscherteam an Anthropologen vor ca. 200 Jahren besucht wurde. Die Forscher haben gehört, dass das Volk einen schauderhaften Tanz mit Totenmasken veranstaltet. Als sie beim Stamm ankamen, baten sie das Volk diesen Tanz für sie aufzuführen, was die Ureinwohner am nächsten Tag auch taten, nachdem sie sich die ganze Nacht dafür hergerichtet hatten. Daraufhin verließ das Team den Ort und schrieb einen Bericht über das Gesehene. Vor etwa 20 Jahren gab es dann eine erneute Exkursion zu dem Volk, wobei sich durch diese späteren Untersuchungen herausstellte, dass der Stamm solche Tänze überhaupt nicht aufführt, es aber aus Höflichkeit den Forschern gegenüber getan hatte, da diese sich so etwas erwartet hatten. Die Wissenschaftler hatten also schon im Vorhinein ein ganz klar entworfenes Bild über den mystischen Kult und den damit verbundenen Primitivismus des Volkes.

> „In the same way that this dance was constructed for the gaze of the anthropologists, this image of nature, or animal life in it's naive immediacy [...] is constructed for our gaze."[130]

Man könnte sich auch in Anlehnung an die philosophischen Abhandlungen über das Tier fragen, ob denn dieses beschriebene Tier, nicht schon stellenweise ein fiktionalisiertes ist, weil etliche Behauptungen über das Tier, von Aristoteles über Descartes und Lacan, wie Žižek es bereits geäußert hat, auf Annahmen beziehungsweise Voreingenommenheit beruhen. Wenn man dieses Konstrukt des Tierbildes im Medium Film sucht, dann wird erkennbar, dass sich der anthropozentrische Blick auch im Kameraauge wieder spiegelt. Das Filmbild, aber auch das computergeneriert Bild porträtieren dann das Tier, ebenso wie

---

[128] Hegarty, Paul, „Giorgio Agamben (1942-), in*: From Agamben to Žižek. Contemporary critical theorists,* Hg. Jon Simons, Edinburgh: Edinburgh University Press 2010, S. 18.

[129] *Slavoj Žižek: 'The Animal Doesn't Exist' PART 1,* Benutzer: TheEthanwashere, Hochgeladen am 28.05.2012, http://www.youtube.com/watch?v=EWLA3dseHQg, Zugriff: 31.10.2014, 0h09'23-0h09'28".

[130] Ibid., 0h17'47"-0h20'03".

die Anthropologen die Menschen des Stammes in ihrem Bericht, auf eine verfälschte Weise, und zwar zu Gunsten der Bestätigung einer Mutmaßung. Eigenschaften des Tieres die dem Rezipienten in diesem Prozess vermittelt werden, lassen sich dabei unter Umständen nie bei dem Tier festmachen.

14.5. Die Sprache der Tiere im Animationsfilm -Genre

Das anthropomorph generierte Bild, welches schließlich dem Zuschauer präsentiert wird, wird um den Aspekt der Sprache ergänzt. Dabei kann es sich um die Off-Stimme des Erzählers handeln, die über die Tier-Akteure gelegt, eine Geschichte erzählt, wie das bei Dokumentarfilmen mit realen Tieren häufig vorkommt. Allerdings kann durch die Lippenbewegungen der animierten Tierfigur auch suggeriert werden, dass die Stimme direkt aus deren Mund kommt.

Was das sprechende Tier in dem Genre des Animationsfilms[131] betrifft, besteht der Unterschied zu den literarischen Gattungen darin, dass sich dieses Tier bewegt und dass diese Bewegung mit Leben oder dem Lebendig-Sein assoziiert wird. Man hat nicht nur die Stimme eines Erzählers, einen Text oder eine Illustration, sondern ein scheinbar autonom agierendes Tier, dessen Lippen sich zum Rhythmus der Laute verformen, sodass die Illusion des Sprechens entsteht. Die Art, wie Buchstaben und Wörter ausgesprochen werden, ist so menschenähnlich, dass es nahezu unheimlich wirken könnte. Ob Bär, Hund oder Pferd, die Lippenbewegungen der Tiere können anatomisch exakt auf die menschlichen abgeglichen werden. Die Sprache und das Aussprechen sind rein menschlich, allerdings ist der Sprecher ein stummes Tier. Es formt einzig seinen Mund zu Lauten, sodass es nur so aussehen würde, als könnte es reden. Die Sprache kommt aber von anderswo und lenkt in Symbiose mit dem Tierbild, die Rezeption der Tierfigur.

Neben Aussehen, Fortbewegung und Umgebung, sowie anderen Faktoren entscheiden Klang, Rhythmus, Lautstärke oder Akzent des Sprechers über das zu vermittelnde Bild des Tieres. Das Gesagte bildet die Basis für die Art und Weise wie die Gesichtsmimik und auch die Körpersprache gesteuert werden. Eingebettet in den jeweiligen Tier-Charakter kann die menschliche Stimme ein breites Spektrum an Auffassungsmöglichkeiten bieten, von furchteinflößend bis humoristisch, aber auch stereotype Assoziationen mit der Identität des Sprechers können sich dabei auf die Tierfigur übertragen.

---

[131] Animationsfilm umfasst hier als Genre die Beziehung von individuellen Animationstechniken und der damit zusammenhängenden Ästhetiken. Animationsfilme, die mittels klassischer Animationstechniken wie Stop-Motion gemacht wurden, können dabei ebenfalls unter den Begriff fallen, wie computeranimierte 3D-Animationsfilme.

14.5.1. Der Akt des Sprechens in der Animation

Osipa erklärt in seinem Buch zur Animation des Gesichts, dass der Animator den Vorgang des Sprechens simplifizieren kann, indem er zunächst die Emotionen im Gesicht weglässt. Danach kommt es auf die Form des Mundes an, denn dieser trägt erheblich zur Illusion des Sprechens bei. Dabei bilden die Paare Mund offen/ Mund geschlossen und Mund weit/ Mund eng die Basis des Sprecheindruckes.[132] Lippen-Synchronisation stellt ein Schlüsselelement in 3D-Filmen dar, da sie die Glaubhaftigkeit der Figuren bestärken kann. Neben dem emotionalen Ausdruck im Gesicht des Sprechers, entscheidet die Aussprache darüber, wie die Figur wahrgenommen wird. Dabei ist zu beachten, dass sich erstens der Mund schon formt, bevor der Ton herauskommt und zweitens kann diese Mundform dann dazu benutzt werden, um zum Beispiel in Kombination mit Augen und Augenbrauen einen spezifischen Gesichtseindruck entstehen zu lassen.

14.5.2. Mundbilder

Ein Schnabel eines Vogels oder ein Gebiss eines Krokodils oder eines Löwen sind anatomisch nur schwer mit dem menschlichen Mund zu vergleichen. Dennoch sprechen all diese Tiere in Animationsfilmen die menschliche Sprache. Es gibt verschiedene Techniken wie Motion-Capture oder Keyframing um die Figur zum Sprechen zu bringen. In Computeranimation muss dabei nicht unbedingt der Grad an Detailliertheit den Eindruck des Sprechens vermitteln, sondern es kommt auf das Mundbild („viseme“)[133] an, welches das visuell sichtbare Bild des Lautes ist. Das Mundbild ist nicht sehr eindeutig, weil sich bestimmte Laute darin nicht einwandfrei ablesen lassen. Da das Augenmerk an der Stellung der Lippen liegt, können dabei Töne, die durch gewisse Zungenpositionen oder aus dem Kehlkopf kommen, nur schwer bis gar nicht im Mundbild selbst erfasst werden. Bei der Aussprache von den Wörtern „Mama“ oder „Papa“ wird diese Diskrepanz zwischen Mundbild und Ton erkennbar.[134]
Wenn man den Sprechakt als Bewegung in 24 Frames zerstückelt und anschließend die einzelnen Frames analysiert, dann wird man je nach Fall feststellen, dass auf der Bildebene nur das Sprechen suggeriert wird, das heißt, dass die Position der Lippen nicht

---

[132] Osipa, Jason, *Stop staring. Facial modeling and animation done right.* Indiana: Wiley Publishing Inc. 2010, S. 4f.

[133] Ibid., S. 8.

[134] Ibid., S. 6.

exakt zum dazugehörigen Ton passt. Dies muss mitunter nicht zwangsläufig für traditionelle handgemalte Frames stimmen, da dort jedes Bild händisch gezeichnet werden musste und man daher die Lippenposition auch gleich korrekt malen konnte, da es keinen drastischen Unterschied machte, ob man das Mundbild nun realitätsgetreu darstellt oder nur annähernd realistisch zeichnet, um den Eindruck des Sprechens zu vermitteln. Bei der 3D-Computeranimation muss ein komplett realitätsgetreues Aussprechen der Laute nicht unbedingt zum Vorteil der Rezeption der Charaktere sein, da man immer auch beim möglichst realistischen Animieren der Gefahr gegenüber steht, in die *Uncanny Valley* abzurutschen. Bedeutender als der Grad der Exaktheit der einzelnen Konsonanten und Vokale ist das einzelne Wort. Wenn dieses schnell ausgesprochen wird und an andere Worte gereiht wird, ist die Position des Mundes dabei für den Eindruck des Sprechens ausschlaggebender als die Mundform der einzelnen Buchstaben.
Wurde das Tier so animiert, dass eine Menschenähnlichkeit im Sprachgebrauch entstanden ist, bleibt als ein entscheidender Faktor aber noch offen, welchen Effekt der Laut, der in die Mundform gesetzt wird, auf das Tier-Bild haben kann. Dabei kann vor allem die Synchronsprecher-Stimme einen starken Einfluss darauf nehmen, wie die Figur wahrgenommen werden soll.

14.5.3. Stereotype Sprache

Auf der Ebene der Sprache werden durch die menschliche Stimme kulturelle, geschlechterstereotype und politische Eigenschaften in das Tier eingeschrieben.
Bei Big Budget 3D-Animationsfilmen von *DreamWorks, Disney* oder *Pixar* erfolgt zumindest eine partielle Übertragung der Persönlichkeit des Synchronsprechers auf die jeweilige Tierfigur. Meridas Mutter Elinor, die sich im Verlauf der Geschichte in eine Bärin verwandelt, wird von der Oscarpreisträgerin, Golden-Globe-Gewinnerin und renommierten Schauspielerin Emma Thompson gesprochen. Das skandalfreie Image und das positiv besetzte öffentliche Erscheinungsbild des Stars matchen mit dem königlichen Ansehen und der souveränen Position von Meridas Mutter, und dies sowohl im Frauen-, als auch im Bärenkörper. Die Sprache fungiert hierbei als Bindeglied zur Übertragung vom Image des Sprechers auf den Tier-Charakter.
Auch Lippit beschreibt das Übermitteln der menschlichen Persönlichkeit auf das Tier anhand von Animationsfilmen. Er bezieht sich auf Filme wie *Findet Nemo*, wo durch die Stimmen von Albert Brooks und Ellen Dangers jüdische und lesbische Persönlichkeiten in die Tier-Figuren eingeschrieben werden. Ebenso verkörpern die sprechenden Affen aus

Hayao Miyazakis Film *Prinzessin Mononoke*[135] aus dem Jahr 1997 durch das gebrochene Japanisch ihre Andersartigkeit und Fremdheit. Die Ethnizität des Synchronsprechers kann gekoppelt mit dem Tierbild zu stereotypen Assoziationen führen. Darüber hinaus stellt Lippit ausgehend von den *Shrek*[136] und *Ice Age*[137] Filmen fest, dass sich das sprechende Tier im Animationsfilm meistens mit anderen Lebewesen, die nicht die seinesgleichen sind, verbinden muss, da es durch seinen Sprachexzess von seinen Artgenossen abweicht.[138]

> „The identities of Jew, Latino and African American are conveyed by the non-diegetic presence of the comic personalities that provide the voices, but they are also generated as an effect of the excessive speech that they perform. Each animal or insect is marked by a stereotyped ethnic trait — physical weakness, [...] laziness, [...] for example — and comes to represent an anomaly, an outcast from its proper community. The anomalous quality of each [animal] is the result of an excessive trait [...]. Each excess is manifested by excess speech: each animal talks too much. [...] [the] anomalous animal [...] must form alliances not with those of its kind, of its pack, but with an other, outside animal.“[139]

Wie die Identität des Tieres wahrgenommen wird, hängt neben anderen Faktoren, wie etwa dem Geschlecht auch stark von der Sprache ab. Ob in etwa Englisch in einem britischen Akzent oder in einem urbanen Slang gesprochen wird, färbt sich auf die Rezeption der Figur ab. Im Film *Der König der Löwen*[140] aus dem Jahr 1994 von *Disney*, wird die Zugehörigkeit der Charaktere zu der „guten Seite“ sowie der „bösen Seite“ nicht nur durch physikalische Attribute gekennzeichnet, sondern auch durch den Einsatz der Sprache. Die königlichen Tiere kommunizieren mit einem ausgesprochen britischen Akzent, während die Hyänen in ihrer Sprache an die urbane schwarze und lateinamerikanische Bevölkerung angelehnt sind. *Shenzi,* die Hyäne, welche von Whoopi Goldberg gesprochen wird, reflektiert eine stereotype und sogar rassistische Opposition zwischen weiß und schwarz oder reich und arm in Form von den Löwen als königlichen Tieren und den Hyänen als deren rangniederen Rivalen. Deutlicher werden die Gegensätze neben der Sprache auch durch die Territorien markiert, da der Löwe auf einer

---

[135] *Mononoke HIme* (もののけ姫), Regie Hayao Miyazaki, Japan 1997.

[136] *Shrek,* Regie: Andrew Adams/Vicky Jenson, USA 2001.

[137] *Ice Age,* Regie: Chris Wedge/Carlos Saldanha, USA 2002.

[138] Lippit, Akira Mizuta, „The parable of animals“, in: *Tiere im Film. Eine Menschheitsgeschichte der Moderne,* S. 24.

[139] Ibid., S. 21, S. 24.

[140] *The Lion King,* Regie: Roger Allers/Rob Minkoff, USA 1994.

bühnenähnlichen Plattform am Berg über die Untertanen wacht und die Hyänen in einer vegetativ kargen Landschaft ihr Dasein fristen.[141]

Ferner wird das sprechende Tier im Animationsfilm bereits anthropomorphisiert, sobald sich sein Maul, Schnabel oder Mund so verformt, dass anscheinend Wörter der menschlichen Sprache dadurch nachgeahmt werden sollen. Die Vermenschlichung vollzieht somit sich schon bevor die Bildebene mit der Tonebene synchronisiert wird. Nicht nur die Tatsache, dass das Tier im Animationsfilm spricht, sondern wie es das tut, ist ausschlaggebend für den Anthropomorphismus. Es wird neben der Sprache, die nur hörbar ist, eine visuelle Instanz durch das Mundbild hinzugefügt, welche die Menschenähnlichkeit verstärken soll. Diese kann noch um einen weiteren Schritt abgerundet werden, und zwar, indem schließlich die menschliche Mimik auf das Tiergesicht kopiert wird, um dadurch einen, dem Menschen entsprechenden Gesichtsausdruck zu erschaffen.

14.5.4. Der Gesichtsausdruck beim Sprechen am Beispiel vom verniedlichten Tier

Je näher der Gesichtsausdruck des Tieres dabei an einen menschlichen, und vor allem kindlichen erinnert, desto eher fühlen wir uns von solch einem Tier emotional ergriffen. Dieses Kindchenschema[142] in Tierform wird als „Bambi-Effekt“ bezeichnet.[143] Der Bambi-Effekt wurde deshalb gewählt, da er nicht nur bei kindlichen Tier-Charakteren eingesetzt wird, sondern auch bei anderen Tier-Charakteren vorkommen kann, wenn es darum geht diesen eine jugendlich-sympathische oder anziehende äußere Erscheinungsform zu geben. Bei erwachsenen Figuren, die als süß oder niedlich wahrgenommen werden, überschneiden sich die Features des Gesichts und des -ausdrucks meistens mit denen infantiler Charaktere. Durch diesen Verniedlichungs-Prozess der Tier-Figur entsteht ein emotional aufgeladenes Bild, durch welches sich die Zuschauer schnell als fürsorglicher Beschützer dieser unschuldig blickenden Wesen adressiert fühlen können.

Dem Menschen eröffnet sich durch das „bambiisierte“ Bild eines putzigen, harmlosen, auf Hilfe angewiesenen Tieres ein Portal zu einer revidierten Sicht auf sich selbst und auf die

---

[141] Milekic, Slavoljub, „Disneyfication“, in: *Encyclopedia of animal rights and animal welfare,* Hg. Marc Bekoff/ Carron Meaney, Fitzroy Dearborn Publishers 1998, S. 133.

[142] Der Begriff wird auf den Verhaltensforscher Konrad Lorenz zurückgeführt. „Es besteht eine gewisse Parallele zwischen den ins Kindchenschema fallenden Merkmalen und den Jugendmerkmalen von Tieren [...]. Erwachsene verhalten sich gegenüber Individuen, die Merkmale des Kindchenschemas tragen, stärker beschützend, fürsorglicher und weniger aggressiv, als sie sich gegenüber Merkmalen älterer Individuen verhalten.“, in: Begall, Sabine [u.a.], *Evolution. Ein Lese-Lehrbuch.* Berlin: Springer-Spektrum 2013, S. 21.

[143] *Bambi,* Regie: David Hand, USA 1942.

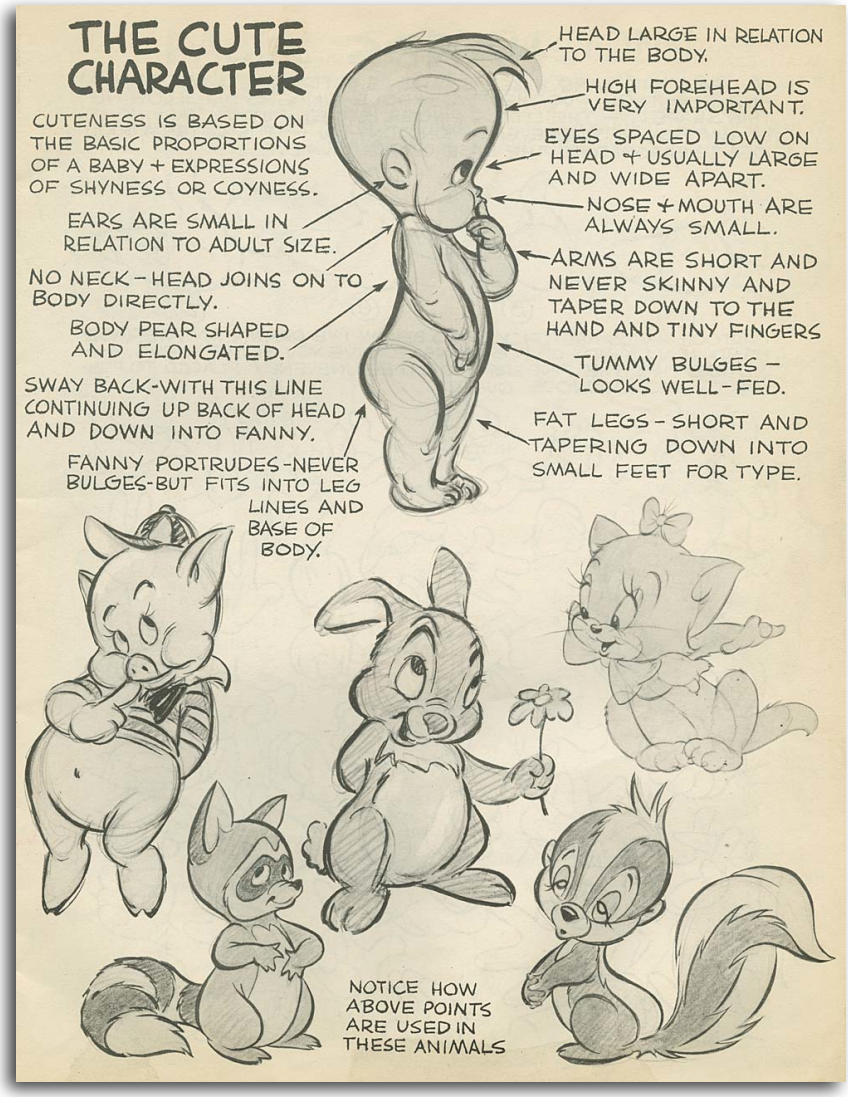

Abbildung 8: Design einer niedlichen Figur von Preston Blair

Menschheit im Allgemeinen. Durch die Projektion dieses kindlichen hilfsbedürftigen Tieres kann beim Menschen ein Beschützerinstinkt geweckt werden. Die Empathie für das Tier kann damit auch in einem positiv besetzten Menschenbild in Hinblick auf den Umgang mit der Natur und der Beziehung zum Tier resultieren, da sich der Mensch davon als ergriffenen Sympathisanten vorfinden kann. Die Rolle des Zerstörers der natürlichen Umwelt dieser Tiere oder des maßlosen Konsumenten, der durch seine Kaufgewohnheiten dazu beiträgt, dass das gezeigte Tier außerhalb des filmischen Kontexts, im schlimmsten Fall leiden oder sterben muss, kann in diesem Prozess leicht verdrängt werden.

Bambi ist das rekonstruierte Tierbild eines verwaisten Menschenkindes, dessen sich der Zuschauer annehmen möchte.[144] Dies ist problematisch, weil das falsche Tierbild zu einer Fehlinterpretation des Menschen über sich selbst und über dessen Verhältnis zum Tier führen kann. Vor allem aber reißt dieses süße Tierbild eine Kluft in der Rezeption zwischen dem realen Tier und der Animationsfigur auf. Bambi ist ein hervorragendes, aber bei weitem nicht das einzige Beispiel, um dieses trügerische Bild etwas ausführlicher zu betrachten. Trügerisch ist es deshalb, da, wie Derrida schon bei den Fabeln schrieb, der Mensch thematisiert wird und das Tier nur die Hülle für den Diskurs des Menschlichen bereitstellt.

---

[144] Ferreday, Debra, „Affect, fantasy and digital cultures“, in: *Digital cultures and the politics of emotion. Feelings, affect and technological change,* Hg. Athina Karatzogianna/ Kunstman Adi, New York: Palgrave Macmililian 2012, S. 89.

Das Gesicht und der Gesichtsausdruck von Bambi, vor allem noch in Koppelung mit der Sprache, erinnern eher an ein Kind als an ein Tier. Preston Blair, der unter anderem für Walt Disney als Character-Animator gearbeitet hat, verfasste 1947 das Buch *Advanced Animation,* in welchem er die Kunst der Animation durch den Einsatz verschiedener Techniken beschreibt. In *Abbildung 8* ist die Seite 15 des Buches zu sehen, auf welcher er auf niedliches Character-Design eingeht.[145] Dabei sind eine hohe Stirn, ein kleiner Mund, ein stupsiges Näschen, winzige Ohren, weit auseinander stehende Augen und, in Proportion zum Körper, ein überdurchschnittlich großer Kopf die charakteristischen Merkmale eines niedlichen, infantilen Charakters.

Marc Davis, der zu *Disney's Nine Old Men*[146] gehörte, entwickelte bereits 1939 das Gesicht und die Gesichtsausdrücke der Bambi-Figur in einer ähnlich niedlichen Weise.

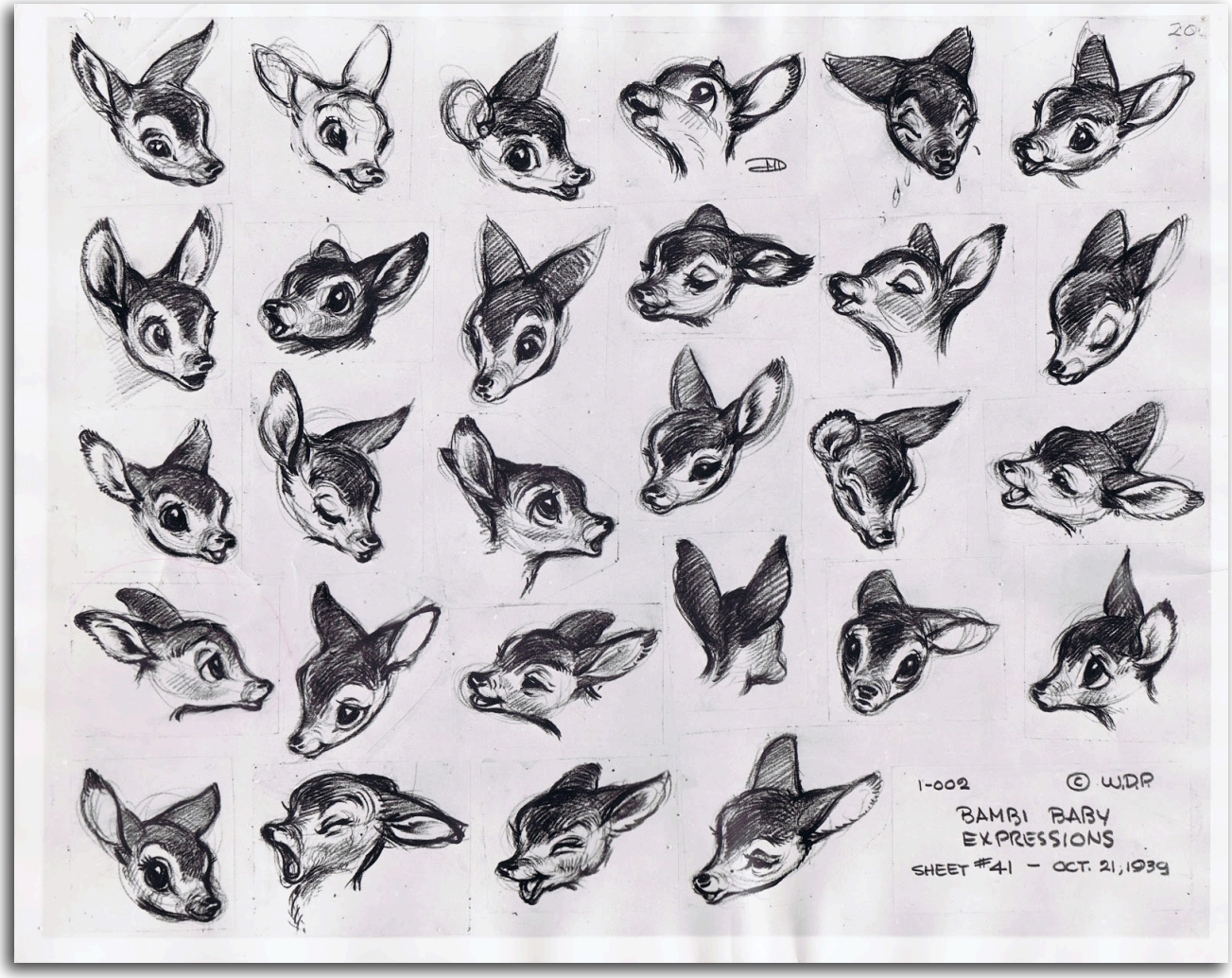

Abbildung 9: Gesichtsausdrücke von Bambi von Marc Davis

[145] Blair, Preston, *Advanced Animation,* CA: Walter Foster 1947, S. 15.

[146] Zu *Disney's Nine Old Men* gehörten neun Männer, die sich auf dem Gebiet des Animationsfilms in den 1930er Jahren profiliert hatten. Sie waren auch prägend für den Walt Disney Stil vieler Animationsfilme, wie den 1942 erschienen Film *Bambi,* der auf der Geschichte des österreichisch-ungarischen Schriftstellers Felix Salten beruht. Darüber hinaus entwickelten sie Pionier-Techniken, die auch noch in gegenwärtigen Animationsfilmen eingesetzt werden.

Ausgehend von einem kindlichen Aussehen und Ausdruck entwarf er den Kopf des Rehs. „These were all expressions interpreted into the little deer's head that were on human babies," erklärt Davis in Bezug auf *Abbildung 9* und führt auch aus, dass er dazu Verhaltensbücher von Menschenkindern studiert hatte.[147] Die extreme Menschenähnlichkeit im Gesichtsausdruck durch die Fähigkeit zu weinen, zu lachen, Müdigkeit oder andere Emotionen durch das Gesicht zu vermitteln, kann zu einer erhöhten Empathie auf der Seite der Zuschauer in Bezug auf die Tierfigur führen. Dies wird dann kompliziert, wenn der Zuschauer solch einen Ausdruck im Tier für möglich hält, was auf sehr junge Filmrezipienten durchaus zutreffen könnte. Fisher hält fest, dass es bei anthropomorphen Charakteren in fiktionalen Filmen grundsätzlich zwei verschiedene Ebenen der Glaubwürdigkeit gibt. Der Zuschauer hält die bestimmten Individuen oder Gegebenheiten für real existierend oder er hält sie für möglich.

> „[...] we can say that fictions are anthropomorphic when they represent animals as more like humans than in fact they are. [...] Spectators are guilty of anthropomorphism only when they accept that the false nearness to humans is possible. [...] imaginative representations play an important role in how we understand animals commonsensically."[148]

Mensch und Tier leben zwar in derselben Welt, nehmen diese aber anders wahr. Das Tier kann dem Menschen nicht durch Sprache kommunizieren, was es will oder wie es sich fühlt oder warum es etwas nicht mag. Ebenso können die meisten Tierarten dem Menschen durch den Gesichtsausdruck nicht unmittelbar signalisieren, dass sie traurig, bedrückt, ängstlich, wütend oder glücklich sind. Einige Tierarten haben gar keine Augen und andere wiederum können ihr Maul nicht zu einem Lächeln arrangieren. Da die menschliche Mimik den Menschen näher vertraut ist, lässt sich der Gemütszustand daraus im Gegensatz zum tierischen Ausdruck auch ohne größere Schwierigkeiten ablesen.
Im anthropomorphen Tiergesicht werden die humanen Züge dann wie leicht zu erkennende Zeichen integriert, um bestimmte Emotionen zu signalisieren.
Wenn man nun bei der Sprache der 3D-Tierfigur die Option hat nur ungefähr statt exakt zu arbeiten, da das Mundbild oftmals nur den Eindruck des gesprochenen Wortes wiedergeben kann und die Aneinanderreihung einzelner Wörter dadurch für den Gesamteindruck des Sprechaktes relevanter als die korrekte Aussprache jedes Wortes wird, stellt die Sphäre der Mimik eine ganz andere Herausforderung dar. Denn auch bei

---

[147] *Marc talks about Bambi,* Benutzer: Andreas Deja, Hochgeladen am 27.03.2013, http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=OWQhX91mjCQ, Zugriff: 07.11.2014, 0h00'25-0h00'41".

[148] Fisher, John Andrew, „Disambiguating anthropomorphism. An interdisciplinary review", S. 74.

Sprachlosigkeit, zeichnet sich in ihr eine Gemütsregung ab. Vor allem im filmischen Bild kann das Gesicht durch Techniken, wie die Großaufnahme porträthaft so dargestellt werden, dass auch die kleinsten Regungen in ihrer Wirksamkeit durch die Kamera noch verstärkt werden, egal ob der Schauspieler nun ein Mensch oder ein anthropomorphes Tier ist. Anstelle exzessiver Darstellungen tritt eine „Mikrophysiognomik“.[149] Daher können menschenähnliche oder dem Menschenkind ähnliche Gesichtsformen und -ausdrücke den Anthropomorphismus noch wesentlich verstärken, wenn sie die Sprache durch die Mimik unterstreichen.

14.6. Relevanz der sprechenden Tiere

Da in diesem Abschnitt der Fokus der Anthropomorphisierung auf der Gesichtsmimik und der Sprache lag, soll dadurch nicht der Eindruck entstehen, dass dies die entscheidenden Merkmale sind um ein Tier vermenschlicht darzustellen. Wie bei der Sprache beziehungsweise der Aussprache, kommt es auf den Gesamteindruck an. Der Anthropomorphismus der Tiere äußert sich meist auf unterschiedlichen Ebenen und Subebenen. Daher soll in diesem Zusammenhang auch auf Form und Fortbewegung hingewiesen werden, die ebenfalls eine wichtige Rolle bei der Darstellung des Tieres spielen. Da kein anderes Merkmal die Trennung zwischen Mensch und Tier so sehr verfestigt hat, wie die Sprache sollte diese etwas ausführlicher anhand des sprechenden Tieres in narrativen Medien erfasst werden. Weil sich das Tier vor allem in Erzählungen, von Fabeln über Märchen bis hin zu 3D-Animationsfilmen, als sprechendes wiederfindet, war es wichtig zu hinterfragen, warum narrative Medien Tiere sprechen lassen und welche Auswirkungen das auf die Mensch-Tier-Beziehung haben kann.

Zu Äsops Zeiten und auch noch Jahrhunderte danach dienten tierische Sprecher in Fabeln dazu eine lehrhafte Botschaft an das Volk zu vermitteln. Indem der Mensch durch das Tier ausgetauscht wurde, bestand ein gewisser Schutz vor Strafen, wenn heikle Themen angesprochen wurden. Wie Derrida es aber bereits klar machte, waren und sind solche Tiere nur zur Thematisierung des Menschen da. Die Vielfältigkeit der Tierwelt, auf welche Derrida in *animot* hinweist, bleibt dann nicht nur in Fabeln, sondern auch in Animationsfilmen auf der Strecke, wenn das Tier vorwiegend eingesetzt wird, um menschliche Botschaften zu vermitteln.

---

[149] Roterberg, Sönke, *Philosophische Filmtheorie,* Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann GmbH 2008, S. 32.

Ebenfalls kann das sprechende Tier im Film oder in den literarischen Gattungen als eine Metapher dienen. Art Spiegelmanns Comic *Maus. Die Geschichte eines Überlebenden* ist so ein Fall, wo bestimmte Volksgruppen durch Tiere dargestellt werden. Mit den Juden als Mäusen und den Deutschen als Katzen wird schon im Vorhinein durch die Tiere eine kulturelle Assoziation von Jäger und Gejagten impliziert. Bestimmte Tierpaare wie Katze und Maus, Hase und Schildkröte, Wolf und Schaf lösen beim Rezipienten bereits stereotype Ansichten, wie Täter und Opfer, schnell und langsam oder hinterlistig und unschuldig aus. Daher lassen sich solche Tierfiguren-Paare effizient einsetzen, um eine Geschichte zu erzählen, ohne im Vorhinein allzu viel Wissen über die Charaktere generieren zu müssen.

Ein Aspekt des sprechenden Tieres, welches auch noch die menschlichen Gesichtsausdrücke zur Unterstützung der Sprache und der Emotionen beherrscht, ist, dass ein fiktives Tierbild entworfen ist. Der Zuschauer muss diese Fiktion nicht glauben, aber, wenn er sie als möglich auffasst, anthropomorphisiert er das Tier. Dies kann in einer Enttäuschung oder einer falschen Annahmen über das real existierende Tier resultieren. Wie anhand des Bambi-Effekts erklärt, kann die Verniedlichung des sprechenden Tieres zu einer Empathie und emotionalen Ergriffenheit auf Seiten des Zuschauers führen, die sich sogar darin äußern kann, dass er die Mensch-Tier-Beziehung in einem falschen Licht sieht, weil er möglicherweise Aspekte ignoriert, die das gezeigte Tier bedrohen und andere, die aber von der fiktiven Figur ausgehen, hervorhebt.

Der wohl bedeutendste Punkt an der Sprache liegt darin, dass sie nicht Mensch und Tier trennt, sondern eine Trennung innerhalb des Menschen vollzieht. Das anthropozentrische Argument der Sprache als Besonderheit des Menschen und Defizit des Tieres wird ins Wanken gebracht. Agamben gab den Denkanstoß dazu den Sprach-Dualismus zwischen Mensch und Tier zu überwinden, indem sich der Mensch klar macht, dass die Trennung bereits in ihm selbst innerhalb der Sprache verankert ist. Für das Selbstverständnis des Menschen bedeutet das, dass er den Diskurs der menschlichen Sprache innerhalb des Humanen aushandeln sollte, ohne dabei Vergleiche mit dem Tier zugunsten seiner selbst zu ziehen.

Was den Anthropomorphismus betrifft, kann dieser auch kurzzeitig während der Metamorphose in den literarischen Gattungen oder im Animationsfilm (auch innerhalb des *Morphing*-Prozesses im Animationsfilm) ausgeschaltet werden, wenn eine Transformation stattfindet, die physikalisch im Grunde unmöglich ist. Wenn weder zu erkennen ist, wo Mensch aufhört und Tier anfängt oder Tier-Sein endet und Mensch-Sein beginnt, wird für

einen kurzen Augenblick auch der Dualismus zwischen Mensch und Tier still gelegt, da nicht mehr eindeutig sichtbar ist, ob die Lebensform nun ein Mensch oder ein Tier ist.

IV. Animation

15. Begriffskomplexität von „Animation“

Man könnte die Problematik des Wortes Animation mit der des Wortes Tier vergleichen. Spricht man von dem Tier, dann ist damit nicht eindeutig, ob man ein ganz bestimmtes Tier oder eine Vielzahl an Tieren im Sinn hat oder ob damit die Vielfalt der Tierwelt angesprochen wird. Das *TierWort* macht auf diese Problematik des Plurals aufmerksam, aber bei dem Begriff Animation gibt es kein Äquivalent, dass sich nur auf eine bestimmte animierende Praktik bezieht und aber gleichzeitig auch die Möglichkeit diverser anderer Varianten von Animationen damit nicht ausschließt. Der Terminus Animationsfilm mag eventuell fälschlicherweise als eben dieses Äquivalent des *TierWortes* vernommen werden. Da Animation hier mit dem Film verbunden wird, könnte der Eindruck entstehen, dass schon von einer speziellen Gattung die Rede ist. Wenn man in diesem Zusammenhang beim Tier ansetzt, wird eventuell etwas klarer, dass dort die Abgrenzung des Begriffes in Form von dem Wort Säugetier nicht zwangsläufig die Erkenntnis darüber liefern muss, welches Säugetier gemeint ist. Macht man sich wiederum bewusst, wie umfassend der Filmbegriff an sich ist, dann ist der abgegrenzte Ausdruck Animationsfilm in seiner Definierbarkeit keineswegs geringer problematisch als der des Säugetiers. Da der Filmbegriff an sich schon komplex zu beschreiben ist, kann der Ausdruck Animationsfilm, wie noch im Folgenden erläutert wird, im Gegensatz der Klärung der Thematik eher zur Verwirrung beitragen, weil darin ein diffuses breites Spektrum an filmischen und animierenden Techniken verschmolzen wird.

16. Die vielen Facetten des Animationsfilms

Den Animationsfilm als all-umfassenden Ausdruck für verschiedenartige animierte filmische Formate zu benutzen, ist sehr einschränkend, da ähnlich wie beim Tier-Begriff kaum die individuellen Ausprägungen darin erfasst werden können. Wie auch bei dem Tier, gibt es bei dem Animationsfilm ebenso wenig den einen einzigen repräsentativen Animationsfilm. Was unter Animationsfilm zu verstehen ist, wird häufig nur vage definiert, weil dieser Terminus animierende Techniken und Praktiken, Kunstformen aus Museen,

massenmediale kommerzielle Formate oder prekinematografische Sinnestäuschungen[150] verknüpfen kann. Damit steht ein beachtliches Bilderrepertoire in Bezug auf animierte Filme zum Abruf bereit.

16.1. Animation als Diversifikation

Man ist also mit der Schwierigkeit konfrontiert, dass Animation einen Plural beziehungsweise eine Diversifikation animierter filmischer Zustände zusammenführt, ohne dass es einen expliziten Hinweis darin enthalten gibt, welche der vielen Animationsmöglichkeiten nun genauer darunter thematisiert werden. Darüber hinaus können Formen, wie *Limited Animation* gegenüber der *Full Animation* als minderwertiger gesehen werden, wenn nicht erkennbar ist, warum die Fokussierung hin zu einer Art der Animation geht, und weg von einer anderen führt. Schließlich kann es auch passieren, dass Bereiche der Animation komplett exkludiert werden, ohne dass es ersichtlich wäre, warum.

Wenn Animation ganz breit gefasst wird, dann würde Animationsfilm auch das Animieren des Filmbildes beinhalten. Diese Definition würde folglich auf eine immense Anzahl animierter Filme zutreffen. Der digitale Film bewegt sich Frame für Frame weiter und auch der analoge Film setzt sich Filmrahmen für Filmrahmen fort, wobei das Licht ebenfalls so animiert werden muss, dass es den Film vor dem Zuschauerauge „bewegt". Somit gäbe es aber in dieser Masse an animierten Filmen wohl einige Konflikte, auf die man in der Auseinandersetzung stoßen würde, da die Unterschiede in der Animation, etwa zwischen fotografischen Bildern und abstrakten Zeichnungen alle unter derselben Bezeichnung gefasst wären.

Suzanne Buchan macht auf die Problematik der bisweilen nicht eindeutig definierten oder definierbaren Benennung aufmerksam. Als Kategorie vergleicht sie den Ausdruck mit dem des Experimentalfilmes, welcher als eine Art „catch-all", das als Auffangbecken für zahlreiche geschichtliche und künstlerische Werke dient, dem Terminus Animationsfilm entgegen gestellt werden kann.

---

[150] 3D lässt sich nicht nur auf die Computeranimationen der 3D-Computerbilder beschränken, sondern taucht in verschiedenen geschichtlichen Etappen des Films auf:
„Once one traces 3-D back not only to the 1950s (or 1920s, or the Lumière brothers around 1900) [...] but takes the longer view and recalls the extensive practice of stereoscopic images in the nineteenth century, [...] one is quickly led back to the phantasmagorias of the late eighteenth century, the panoramas, dioramas, and other spatial projection methods that for centuries have existed in parallel to the history of monocular perspecitive. [...] Rather than speaking of a return of 3-D, it is best to once more invoke the logic of the supplement, with 3-D remaining invisible or un(re)marked because of particular historical or ideological pressures but always already inherent in both still and moving pictures."
Elsaesser, Thomas, „The ‚Return' of 3-D. On some of the logics and genealogies of the image in the twenty-first century", Critical Inquiry, Vol. 39, No. 2, Winter 2013, S. 228f.

„[...] animation's widely divergent pro-filmic materials (objects, drawings, sand, painting, puppets), can be allocated to almost all film genres; besides shared use of animation techniques, determining a unifying feature applicable to all it [sic!] forms is questionable. The Library of Congress Moving Image Genre-form Guide allocates animation to a sublist, as one of three appendices (the others are experimental and advertising), that is classified in 10 subdivisions solely according to techniques and technologies. Other genres are described with historical, ideological, aesthetic, or content-based terminologies. In libraries, titles on animation are often cataloged under ‚Genre', sharing shelves with the western, the horror film and film noir. Others classify these texts within film studies, while still others allocate them to sections on graphic design, illustration or comics. This indicates another symptom of the problem of definition (both genres themselves and of animation film): Is animation a genre?—A technique?—A mode of film?—An art form?"[151]

Die Herausforderung liegt also nicht nur darin zu beschreiben, was Animation ist, sondern auch festzulegen in welchem Bereich es anzusiedeln ist. Gehört es nun zu Filmwissenschaften oder Designstudien, ist es ein eigenes Genre oder ein Subgenre des Experimental- oder doch des Live-Action Filmes? Ist Animation primär als Character-Animation zu verstehen oder werden Compositing sowie animierte Partikeleffekte auch noch darunter erfasst? Zwischen extrem ausführlicher, detaillierter, umfassender Beschreibung und schwammigen Überbegriff ist ein schier unerschöpfliches Spektrum an Definitionsmöglichkeiten für diesen Terminus gegeben.

16.2. Animation als Opposition

Chuck Jones beschrieb in einem Bulletin der ASIFA im Jahr 1965, was als Ziel der Animation ausgemacht werden kann:

„The camera, colour, costume, music and cutting are certainly very important to the animator, but that is no more necessary for his basic talent than it would be for an actor - and that is the most exact explanation that can be given, of the animator's profession: he is the actor of graphic art; just as the actor brings life, personality, and meaning and gives consistency to the events by the mechanisms of his body, its rhythm and its movement, so too the animator succeeds in creating life between his fingers with his pencil.
Life in fact is the supreme aim of the animator's art, usually a special kind of life, which one cannot attain by another means. Animation, in the general sense of the term, has the extraordinary power of giving life and movement to things which never lived, will never life and could not live otherwise; animation is the art of realizing the impossibe."[152]

---

[151] Buchan, Suzanne, „Introduction. Pervasive animation", in: *Pervasive animation*, Hg. Buchan Suzanne, New York: Routledge 2013, S. 3.

[152] Jones, Chuck, „Tracings and the dinosaur", *ASIFA. Two-monthly Liaison Bulletin, No. 9,* Februar 1965, S. 1f, http://www.michaelspornanimation.com/splog/wp-content/i/jones1.jpg; http://www.michaelspornanimation.com/splog/wp-content/i/jones2.jpg, 22.12.2014.

Der Animator erhält hier einen gottgleichen Status, der möglicherweise damit zusammenhängt, dass Animation mit Bewegung einer Figur oder eines Objektes assoziiert wird, was eine sehr einschränkende und zugleich problematische Sichtweise über Animation ist. Quer über die Filmgenres verteilt, findet man Animationen verschiedenster Art vor, die sich nicht nur auf das „Beleben“ von Figuren begrenzen. Hier gibt es wiederum eine Parallele zwischen „Animation“ und „Tier“, denn da unter den jeweiligen „Sammelbegriffen“ im ersten Fall singuläre Techniken und Praktiken der Animation oder im zweiten Fall diverse Arten von Tieren subsumiert werden können, lassen sich somit auch Tiere oder Tierdarstellungen in nahezu allen Genres aus der Filmgeschichte festmachen:

> „Animals appear, with greater or lesser significance, in all genres of moving film throughout its history: from wildlife films to Hollywood blockbusters, from scientific films to animation, as well as occurring in surrealist, avant-garde and experimental film, all of which use a multitude of different formats and technologies. Indeed, it is striking how many animals announce film: Pathé's crowing rooster; MGM's lion, [...] Metro's parrot, which threw the company letters onto the screen; and more recently the flying horse of TriStar.“[153]

Aber nicht nur in ihrem Vorkommen, sondern auch in beiden Begriffen „Animation“ und „Tier“, wird die ontologische Differenz zwischen Körper und Geist wieder aufgerollt. Animation kann sich nämlich auf beides, das Mechanische im Sinne der eingesetzten Animations-Technologie, oder auch auf die Seele in Bezug auf das lateinische Wort *anima* beziehen. In ähnlicher Weise findet sich diese Teilung beim Tier wieder, das durch Absprache der Seele oder eines Bewusstseins bloß auf das Körperliche herunter gebrochen wurde und dadurch nahezu mit einer Maschine gleichgesetzt werden konnte.

16.3. Animation als Illusion

Indem Animation als das „Einhauchen einer Seele“ interpretiert wird, entfalten sich darin Dualismen, und zwar vor allem solche, die mit Bewegung und Stillstand zusammenhängen.

> „Animation falls especially on the transition from stasis to movement, which is taken as an instance of the inanimate becoming animate, of a coming to life. What characterizes the illusion-of-life paradigm is its interpretation of this situation. It concludes that this coming to life is an illusion of life, because normally teapots don't sing [...]. Their movement or life is thus taken as an illusion. Thus the contrast between motion and stillness is gradually mapped onto a dualist opposition between false or illusory experience, which in turn brings into play a divide between nature versus culture and between organism versus mechanism. This series of dualisms is built

[153] Burt, Jonathan. *Animals in Film,* London: Reaktion Books Ltd 2002, S. 17ff.

> on exaggerating a situation: focusing attention on the moment of coming to life encourages the illusion-of-life paradigm to think of animation in terms of *adding* movement to objects."

Durch dieses Paradigma wird Animation als Illusion des Lebens abgetan und steht im Kontrast zum realen Leben. Diese starre Begrenzung ist aber wenig sinnvoll, da nicht nur Illusion erzeugt wird, sondern auch Realismus in Animationen mit einfließt. Eine weitere interessante Definition, die sich im Kontext von Animation durchaus als progressiv festmachen lässt, kommt ebenfalls wie die Kritik an den Oppositionen durch das Paradigma der Illusion des Lebens, von Thomas Lamarre. Im Gegensatz zu den zahlreichen Interpretationen, die Animation mit der vermeintlichen Kreation von Leben in Bezug setzen, enthält diese Aussage eine Infragestellung dieser Denkweise.
Lamarres Beschreibung von Animation, sagt im Grunde aus, was Animation nicht ist und stellt sich damit in einen Gegensatz zu etablierten Ansichten, wie der von Chuck Jones.

> „We must instist: animation is not a matter of deceiving subjects by skillfully adding movement to non-living objects or images, by imposing active form on passive material. Movement in animation is not a matter of illusion or representation. Animation does not represent movement any more than it fakes it. [...] Even when the animated film highlights the movement, of ordinarily inert objects or the coming to life of something pronounced dead, animation is not a matter of adding movement to objects."[154]

Dadurch wären Assoziationen von Animation als Attribution von Bewegung und damit zusammenhängend als Hervorbringung einer Illusion des Lebendigen zerrüttet. Das Bemerkenswerte an dieser Definition ist, dass sie sich nicht an der Character-Animation festhaftet. Lamarre veranschaulicht, dass animieren weitaus mehr bedeutet, als ein Objekt oder eine Figur mit Bewegung zu versehen, sodass sie dadurch scheinbar lebendig wirken.
Er führt weiter sehr bildhaft aus, warum Bewegung nicht synonym mit dem Lebendigen gesetzt werden kann. Dazu nennt er ein Beispiel von einem Plastiksack, der durch den Wind getragen wird und schreibt, dass wir durch die Bewegung des Plastiksackes auch nicht unbedingt denken, dass dieser lebendig wäre. Des Weiteren werden nicht immer Puppen oder Charaktere und diverse Objekte animiert. Franziska Bruckner, die sich mit Hybriden des Animationsfilms beschäftigt, macht auf die Vielfalt von Animationen aufmerksam.

---

[154] Lamarre, Thomas, „Cartoon animals and natural philosophy", in *Pervasive animation*, Hg. Buchan Suzanne, New York: Routledge 2013, S. 127.

> „Beinahe unzählig sind schließlich die Beispiele, in denen Animationen in Form von Titelgestaltungen, kleineren und größeren Spezialeffekten oder trickreichen Blenden mit realfilmischen Elementen verbunden werden.“[155]

Physikalische Einheiten wie Regen, Schnee, Rauch, Wasser oder Feuer können ebenfalls animiert sein, auch wenn sie nicht sofort den Fokus einer Narration einnehmen müssen und auch wenn diese visuellen Effekte keine Objekte im Sinne einer statischen oder aktiven Figur sind. Wenn mittels *Matte Painting* Ebene für Ebene ganze Welten entstehen oder die Szene teilweise durch das digital gemalte Bild verändert wird, dann werden diese Ebenen gleicherweise mit dem dazugehörigen Hintergrundbild animiert und tragen das Geschehen fort. Lamarre verweist durch seine Sichtweise auf die Komplexität von Animation, ohne sie schon im Vorhinein bloß auf die Bewegung von Objekten oder die Illusion der Lebendigkeit einer Figur zu beschränken.

Mit seiner Beschreibung als Anstoß für die Beachtung der Vielfalt von animierenden Praktiken und Techniken, sowie Ausprägungen diverser ästhetischer Stilmittel und medialer Formate lassen sich Animationen auf unterschiedlichen filmischen Gebieten ausfindig machen. Über Animationstechniken, wie Stop Motion, Claymation, Cutout, kameraloser Animation bis hin zu CGI-Animationen gibt es zahlreiche Möglichkeiten Animationen herzustellen. Genauso sind die Kontexte, in die Animationen eingebettet werden, unterschiedlich und reichen von Veranschaulichungen medizinischer Prozesse, die dem menschlichen Auge ansonsten unsichtbare Vorgänge zeigen, über Projektionen von animierten Inhalten bei Live-Konzerten bis zu beweglichen Emoticons auf dem Handy. Die Ästhetik der Animation variiert auch stark und so findet sich auch hier eine Bandbreite an unterschiedlichsten Darstellungsweisen, von stilisiert über realitätsgetreu hin zu Hybridformen. Animierte statistische Infografiken im Bereich 2D-Motion Graphics, Filmbleichen und -kratzen oder -malen als Teil des Experimantalfilms, sowie animierte hyperrealistischen dreidimensionalen Welten aus Architekturvisualisierungen repräsentieren nur einige der Felder von Animation, in welchen divergente Stilrichtungen vorkommen können.

---

[155] Bruckner, Franziska, „Hybrides Bild, hybride Montage“, *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation. Animationsfilm,* 22.02.2013, S. 59.

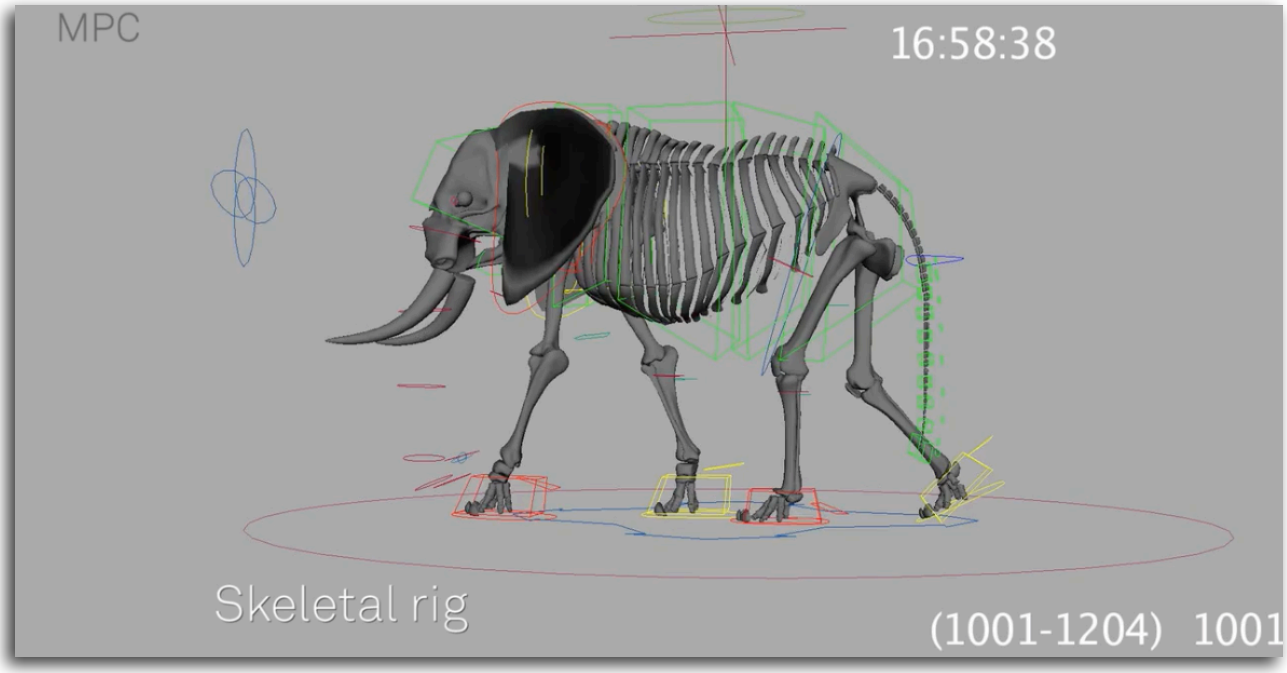

Abbildung 10: 3D-Skelett des Elefanten von der *Moving Picture Company*

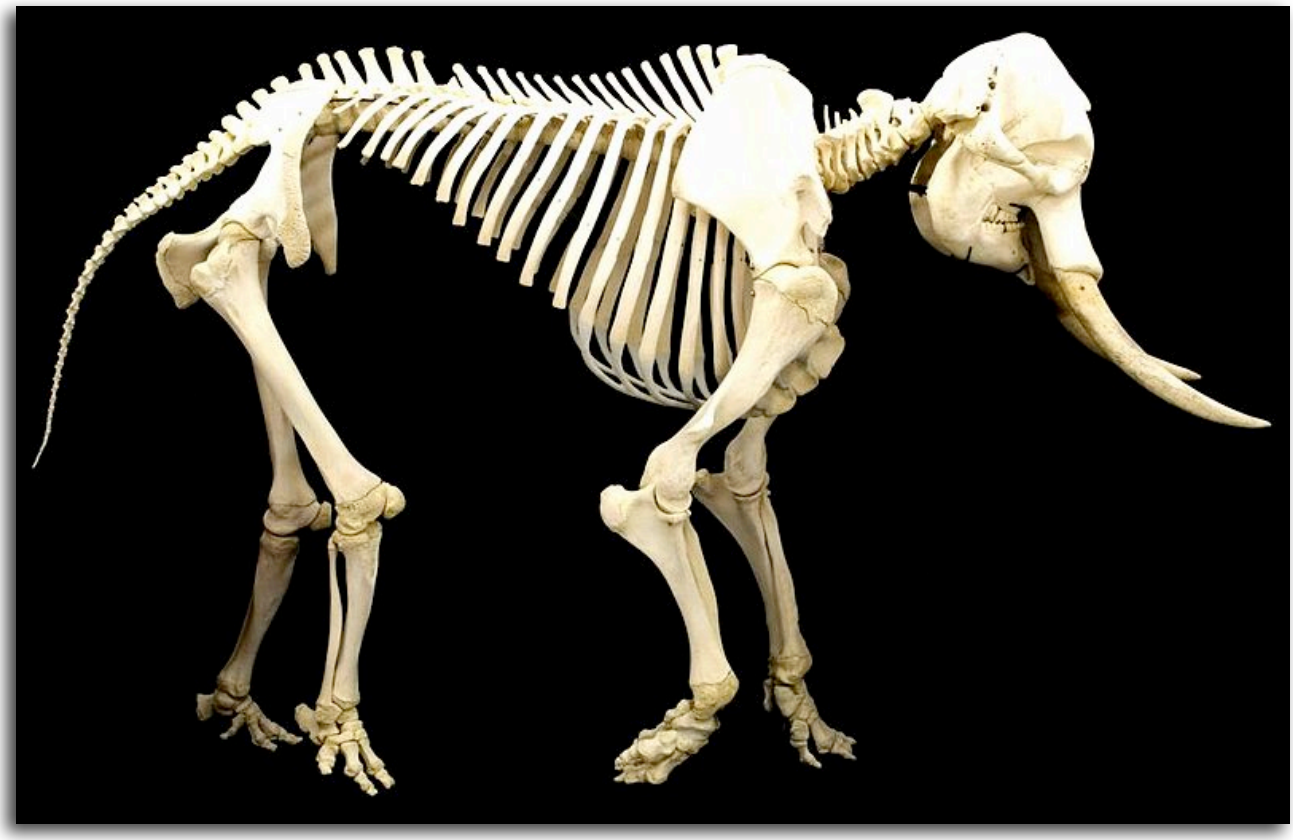

Abbildung 11: Skelett eines afrikanischen Elefanten

17. Digitale 3D-Tiere zwischen Fotorealismus und Stilisierung

Ausgehend von dem filmischen Kontext können Tier-Charaktere entweder realitätsgetreu oder auch stilisiert generiert und animiert werden. Relevant ist dabei stets, dass sie sich in der Welt, in der sie vorkommen, glaubhaft präsentieren. Wenn Fotorealismus[156] das Ziel ist, dann muss damit nicht synonym auch das realitätsgetreue Wiedergeben des Verhaltens eines Tieres verstanden werden. Im Gegenteil kommen in vielen Werbespots und Spielfilmen Tier-Charaktere vor, die im Aussehen komplett dem realen Tier nachempfunden wurden. Stilisierte Eigenheiten äußern sich dann entweder in der Bewegung, der Sprache oder auf anderen Ebenen. Der Elefant von MPC *(Moving Picture Company)* aus dem Werbespot *Epic Elephunk* für *Money Supermarket* aus dem Jahr 2014 ist in seiner äußeren Erscheinung fotorealistisch. Sein Skelett ist ebenfalls anatomisch sehr stark an das eines realen Elefanten angeglichen.[157] Gleichermaßen kommen Muskeln, Haut und Gewichtung bei den Bewegungen dem realen Abbild absolut nahe. Erstaunlich ist allerdings, dass bei dem 3D-Modell die Ohren auch zum Skelett zählen. Davon sieht man zwar im fertigen Bild nichts mehr, aber weil es sich um ein Computermodell handelt, sind anatomisch keine Grenzen gesetzt und da die Ohren *geriggt*[158] werden müssen um das *Mesh*[159] zu bewegen, werden sie als „Skelett" definiert. Man könnte somit bereits bei diesem Arbeitsschritt von einer anatomischen Stilisierung sprechen, die aber nur in der Aufschlüsselung der Arbeitsschritte am Bild, dem sogenannten *Breakdown* sichtbar wird, und im Endbild verschwunden ist.

---

[156] Fotorealismus wird von Sebastian Richter folgendermaßen definiert: „Fotorealistische Bilder simulieren den Realismus der Fotografie, teilen dessen technische Basis jedoch nicht: Es sind digitale Konstruktionen, die sich den Anschein von fotografisch abgebildeter Realität geben, ohne dass sie eine eigenständige Ästhetik entwickeln." Die Aussage über den Mangel an eigenständiger Ästhetik muss sich aber nicht unbedingt für die computergenerierten fotorealistischen Charaktere oder Welten bewahrheiten. Die Ästhetik kann bei fotorealistischen Tierfiguren, wie am Beispiel von *Elephunk* noch gezeigt wird auch in der stilisierten Bewegung liegen. Wenn man den Elefanten als ein Gesamtkunstwerk betrachtet, dann bietet CGI diverse Darstellungsmöglichkeiten, wobei sich Fotorealismus auch mit anderen ästhetischen Konzepten vermischen kann und anatomisch Unmögliches hervorbringen kann. Daher ist Fotorealismus im Fall von den CGI-Tieren aus den Beispielfilmen, die in Live-Action Footage eingebettet werden in Kombination mit dem digitalen Realismus zu denken: „Digitaler Realismus ist der Oberbegriff für sich wandelnde, ästhetische Formen und Stile hybrider Bildwelten. Digital-realistische Visualisierungen zeigen eine Kontinuität zum Fotografischen und überschreiten gleichzeitig den Möglichkeitsraum optischer Medien."
Richter, Sebastian, *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen,* Bielefeld: transcript Verlag 2008, S. 191.

[157] *MPC Advertising. VFX Breakdowns. Money Supermarket, Elephunk VFX Breakdown,* Studio: MPC, http://www.moving-picture.com/reels/vfx-breakdowns/money-supermarket-elephunk-vfx-breakdown, Zugriff: 10.12.2014, 0h00'17".

[158] *Rigging* bezeichnet in der 3D-Computeranimation das Erstellen eines Skeletts für ein *Mesh.*

[159] Das *Mesh* besteht aus Punkten („vertices"), Kanten („edges") und Flächen („faces").

Dennoch ist der Elefant, beides, nämlich fotorealistisch im Aussehen und stilisiert im Ausführen seiner Handlung. Somit können sich diese beiden ästhetischen Konzepte in diversen Produktionsstufen wiederfinden, sodass man nicht von einem vollkommenen Fotorealismus, aber auch vor keiner absoluten Stilisierung sprechen kann. Umgekehrt können äußerlich stilisierte Tierfiguren die Fortbewegung des realen Tieres mimetisch kopieren, wodurch wieder eine Art Stilbruch begangen wird, der aber nicht unbedingt auf den ersten Blick realisierbar sein muss, da er in das restliche Geschehen nahtlos einsetzt werden kann, um die Glaubwürdigkeit der Figur zu bekräftigen.

Herbert Schwaab hat einen sehr interessanten Beitrag zum digitalen Realismus in Bezug auf Animationsfilme verfasst. Durch seine äußerst frische und gleichzeitig kritischen Sichtweise auf die oft vorschnell getroffene Aussage des total vermenschlichten Tieres im 3D-Animationsfilm schafft er es bei der Analyse der Tier-Charaktere, diese nicht nur auf die anthropomorphen Merkmale zu reduzieren, sondern betont auch explizit die tierischen Züge, welche auf unterschiedlichen Ebenen trotz Anthropomorphismen erhalten bleiben. Damit umgeht er es die 3D-Tierfiguren als vollkommen anthropomorph zu klassifizieren, ohne dabei die anthropomorphisierenden Prozesse zu leugnen.

Manchmal passiert es aber auch, dass Anthropomorphismus sogar willentlich und bewusst als solcher kenntlich gemacht oder sogar aufgehoben wird, wie am Beispiel der *FedEx*-Werbung *Enchanted Forest*[160] aus dem Jahr 2012 veranschaulicht wird. Die Werbung thematisiert nachhaltige Businesslösungen und stellt dies auf humoristische Weise dar. Das Märchen, das anfangs vom Erzähler vorgetragen wird, erhält nach und nach realistischere Tendenzen. Die Tiere in der Werbung sind zwar stilisiert, aber durch das Weglassen fiktiver Elemente werden ihnen die menschlichen Attribute, wie Sprache oder Kleidung weggenommen, sodass sie sich wieder ein Stück zurück zu de-anthropomorphen Tieren entwickeln. Ferner wird der Übergang zwischen computergenerierten Bildern und Aufnahmen aus der Filmkamera kenntlich gemacht. Der *FedEx*-Kombi ist dem realen Fahrzeug nachempfunden und veranschaulicht dadurch einen Bezug der beiden Bildtypen aufeinander. Bevor das CGI-*FedEx*-Flugzeug in ein Realbild übergeht, weiß man noch nicht ob der Wald, hinter dem das CGI-Flugzeug vor seiner Transformation in ein reales Flugzeug verschwindet, noch mittels Computer erzeugt wurde oder schon eine reale Aufnahme ist. Die Bilder werden durch die zugrunde liegende Technologie eigenständig in ihrer Ästhetik umgesetzt, sind aber so aufeinander abgestimmt, dass sich keine Bildart der anderen unterwerfen muss, sondern sie viel eher eine Symbiose bilden.

---

[160] *FedEx Ad: Enchanted Forest,* Benutzer: Official FedEx YouTube Channel, Hochgeladen am 28.11.2011, https://www.youtube.com/watch?v=C6_4wfEmPpc, Zugriff am 26.01.2015.

17.1. Die Arbeit am computergenerierten Bild

Da bei Schwaab an einigen Stellen angemerkt, wird, dass das Computerbild aus dem „Nichts“ entstehen würde[161], soll dies als Impuls herangezogen werden, um hinter die Kulissen des computergenerierten Bildes zu blicken. Dadurch soll hinterfragt werden, ob es nicht in ähnlicher Weise, wie bei der *FedEx*-Werbung Bezüge zwischen den Realaufnahmen und den CGI-Shots gibt oder ob es sogar Parallelen in der Machart von Live-Action Filmen und CGI-Filmen gibt.

Nur weil das Bild mit Hilfe des Computers generiert wird, bedeutet das nicht, dass keine filmischen Methoden zur Anwendung kommen können. Bei 3D-Animationsfilmen werden einerseits die 12 Animationsprinzipien[162] der computerlosen oder traditionellen Animation durchaus auch angewendet. Andererseits werden die virtuellen Lichtquellen oder die virtuelle Kamera oft an die physischen Pendants angeglichen. Darüber hinaus ist die Bezeichnung „computergeneriert“ irreführend, da noch immer Menschen die Arbeit verrichten. Der Computer kann den Prozess bei bestimmten Arbeitsschritten wesentlich erleichtern, aber er übernimmt und berechnet hauptsächlich nur das, was vom Menschen eingegeben wird.

Scott Squires, der Visual Effects Superviser von *Star Wars*[163] trifft mit seiner Aussage die Problematik des Wortes „computergeneriert“ sehr gut:

> „It’s not done by the computer, it’s done by a lot of people. And there’s [sic!] a lot of people in the background working [...] night and day to get the projects done.“[164]

---

[161] „Die Bilder dieses Kinos scheinen nicht nur deswegen aus einer anderen Welt zu stammen, weil sie gezeichnet oder am Computer geschaffen sind und keiner vorfilmischen Realität bedürfen, sondern auch, weil sie wenig mit den sozioökonomischen Beziehungen des restlichen Hollywoodkinos zu tun haben. Filmphilosophisch ließe sich hier also argumentieren, dass es sich um Bilder handelt, die aus dem Nichts heraus entstehen [...].
In Anlehnung an *Fantastic Mr. Fox* von Wes Anderson fällt nochmals die Aussage, das computergenierte Bilder aus dem Nichts entstünden: „Digitale Filmtechnologien ergänzen nur die Stop-Motion-Technik, mit der die Puppen bewegt werden. Das bedeutet, dass die gezeigte Welt im Prinzip vor der Kamera existiert und abgebildet wird, dass es sich nicht um Bilder handelt, die aus dem Nichts heraus am Computerbildschirm entstehen.
Schwaab, Herbert, „Erwachsene Tiere und infantile Zuschauer. Der digitale Realismus und das Unterhaltungskino“, in: *Der Film und das Tier. Klassifizierungen, Cinephilien, Philosophien,* Hg. Sabine Nessel [u.a.], Berlin: Bertz + Fischer GbR 2012, S. 118; S. 124.

[162] „1. Squash and Stretch, 2. Anticipation, 3. Staging, 4. Straight Ahead Action and Pose to Pose, 5. Follow Through and Overlapping Action, 6. Slow In and Slow Out, 7. Arcs, 8. Secondary Action, 9. Timing, 10. Exaggeration, 11. Solid Drawing, 12. Appeal“
Johnston, Ollie/Frank Thomas, *The illusion of life. Disney animation,* S. 47.

[163] *Star Wars. Episode I. The phantom menace,* Regie: George Lucas, USA 1999

[164] *Life after Pi (Official),* Benutzer HollywoodEndingMovie, Hochgeladen am 25.02.2014, https://www.youtube.com/watch?v=9lcB9u-9mVE#t=223, Zugriff: 11.12.2014, 0h03‘36“-0h03‘46“.

Der Ausdruck könnte in einer Hinsicht auch die Arbeit an dem digitalen 3D-Bild unsichtbar machen oder banal erscheinen lassen, da der Anschein erweckt wird, dass der Computer die ganze Arbeit machen würde. Umgelegt auf Live-Action Filme wäre es aber etwas ungewöhnlich den Ausdruck „filmkameragenerierten“ Bild zu benutzen oder den Film so anzupreisen, dass er komplett mit „filmkameragenerierten“ Bildern erzeugt wurde. Dies könnte wohl Verwirrung darüber entstehen lassen, was denn so faszinierend oder innovativ an dieser Kamera wäre, dass man sie explizit erwähnen müsste. Womöglich liegt hier die Differenz, warum die Bezeichnung computergeneriert oder CGI häufig benutzt wird, wenn dreidimensionale animierte Computerfilme beschrieben werden. Da die Software noch ständig erweitert wird, ist der Einsatz neuer oder aktualisierter Programme bei den großen CGI-Filmproduktionen ungefähr damit zu vergleichen, als würde für jeden neuen Live-Action Film eine noch bessere Kamera mit noch mehr Features eingesetzt werden. Es muss also nicht bedeuten, dass die Arbeit des Menschen dadurch negiert wird, sondern es kann auch als eine Art Referenz an die ständige Weiterentwicklung von Computersoftware für 3D-Animationsfilme betrachtet werden.

Bei CGI kann die Herstellung des Filmes zu der eines Live-Action Filmes darin ähnlich sein, dass zum Beispiel auch eine Location, ein Drehbuch, Schauspieler oder Requisiten benötigt werden, aber auch, dass das Material häufig noch geschnitten und montiert werden muss oder mit Hintergrundmusik belebt wird. Der größte Unterschied liegt im Werkzeug, also Computer oder Kamera, und der damit einhergehenden Ästhetik. Fällt die Entscheidung auf den Computer, werden dennoch viele der Komponenten, die in Live-Action Filmen ebenfalls vorkommen, gebraucht. Diese können allerdings künstlich hergestellt werden, indem etwa Orte oder Figuren nach Vorlage erzeugt werden.

Betrachtet man die Arbeit von *Pixar,* gibt es massenhaft Referenzmaterial zu der Welt, in der sich die Charaktere befinden oder zu Farben, die bestimmte Atmosphären hervorrufen sowie auch zu der Gestaltung der Charaktere. Von Fotografien über Collagen, Animatics oder Zeichnungen, 3D-Prints und Skulpturen wird mit verschiedensten Mitteln gearbeitet. Daher liegt besonders bei großen Produktionen von 3D-Animationsfilmen schon etwas Greifbares, Sichtbares vor. Ein klar durchdachtes und ausgearbeitetes Konzept wurde meistens schon erstellt bevor die Arbeit an dem computergenerierten Bild beginnt. CGI entsteht also nicht aus dem Nichts. Es kann in den Arbeitsschritten durchaus Ähnlichkeiten zum Live-Action Film haben. CGI-Filme bedienen sich traditioneller Animationstechniken oder filmischer Montagetechniken, sie haben eine Geschichte, die Technik und Ästhetik verbindet und damit im Kern vielen vorfilmischen Methoden nahe kommt.

17.1.1. Pixel-Gypsies, Steuerbegünstigungen, kaputte Business-Modelle: Die VFX[165]-Krise

Abbildung 12: Richard Parker von *Rhythm & Hues*

Zu behaupten, das computergenerierte Bild würde aus dem Nichts entstehen, löscht die komplette Geschichte der Computergrafik und -animation aus und marginalisiert damit einerseits die Jahrzehnte lange aufwendige technische Arbeit der Softwareentwickler und der Hersteller der Hardware, und andererseits auch die kreative Arbeit der Künstler wie beispielsweise der Erschaffer, die sich mit Konzept und Hintergrundbildern befassen, der Character-Designer, der Animatoren, der Schöpfer des Storyboards, der 3D-Modellierer oder 3D-Rigger, der Licht- oder Sounddesigner, der Supervisor aus den einzelnen Abteilungen, der VFX Kreativköpfe oder des Digital Compositing Teams und vieler mehr, die in den Prozess rund um digitale Kunst involviert sind.

Womöglich wollte Schwaab gar nicht darauf hinaus, die Arbeit an dem computergenierten Bild als wertlos abzutun. Dennoch zeigt sich am computergenerierten Bild auch manches Mal die mangelnde Wertschätzung auf Seiten einiger Filmschaffender gegenüber CGI-Inhalten. Wie wichtig die Arbeit am 3D-Computerbild ist, zeigt sich an den Top-Filmen der Jahre 2013 und 2014, die nach den Einnahmen gemessen wurden. Ohne CGI würden die gegenwärtig umsatzstärksten Filmstudios wie *DreamWorks Pictures, The Walt Disney*

[165] Zum Bereich der computergenerierten visuellen Effekte (VFX) zählt auch animiertes CGI.

Company, Universal Studios oder *Paramount Pictures* kaum noch bei der Produktion ihrer Blockbuster-Filme auskommen.[166]

Wenn es nicht gerade ein komplett animierter computergenerierter 3D-Film ist, dann tauchen die Positionen, die in Bezug zum computergenerierten Bild stehen, bei dem Abspann von Live-Action Filmen meistens auch ziemlich an den letzten Stellen auf. Ohne dabei die anderen Tätigkeitsfelder, die bei der Herstellung eines Filmes notwendig sind, als minderwertiger kategorisieren zu wollen, ist es aber rein vom Arbeitspensum und -aufwand oft so, dass die Menschen hinter dem Computer mindestens genauso viel, wenn nicht sogar viel mehr zu tun haben, als ihre Kollegen vor und hinter der Kamera, aber oftmals weniger Wertschätzung für ihre Arbeit bekommen. Bei dem Abspann ganz am Schluss erwähnt zu werden, muss zwar nicht damit gleichgesetzt werden, dass diese Positionen bei der Produktion eines Filmes weniger wichtig wären, aber leider stehen die Professionellen aus dem CGI-Bereich nicht nur beim Abspann oft an letzter Stelle. Die geringschätzige Attitüde mancher Hollywood-Größen gegenüber der VFX-Industrie zeigte sich bei den Dankesreden von Bill Westenhofer und Ang Lee bei den Oscars 2013. Nachdem *Rhythm & Hues,* welches die computergenerierten Bilder für Richard Parker aus *Life of Pi* [167] hergestellt hat, kurz nach dem Release des Filmes Bankrott ging, erhielt es dennoch einen Oscar für die herausragende Arbeit. Die Dankesrede Westenhofers von *Rhythm & Hues* wurde aber schon nach nicht einmal einer Minute unterbrochen, was angesichts der Strapazen, welche das Unternehmen durchgemacht hatte, um eine der bis dato wohl realistischen CGI-Tierfiguren in einem Blockbuster zu erzeugen, respektlos genug gewesen wäre. Der Regisseur Ang Lee hingegen wurde nicht unterbrochen und hat es auch verabsäumt den Leuten zu danken, ohne die der Film wohl so aussehen würde, wie in der *Abbildung 12.*[168] Dies löste nicht nur auf Seiten der Künstler ein Empören aus, sondern führte dazu, dass sich Filmfans sowie Professionelle der Industrie auf der ganzen Welt mit deren Situation solidarisierten, indem sie ein kleines grünes Quadrat auf sozialen

---

[166] „While effects-driven films often generate big box office — the top 10 films of 2013 either contained a sizable amount of VFX or were animated productions [...]"
Giardina, Carolyn, „L.A.'s visual effects community fears grim future", *The Hollywood Reporter,* 13.02.2013, http://www.hollywoodreporter.com/news/las-visual-effects-community-fears-421201, Zugriff: 14.12.2014.
Die Top 10 umsatzstärksten Filme aus dem Jahr 2014, nämlich *Guardians of the Galaxy, The Hunger Games. Mockingjay. Part 1, Captain America. The Winter Soldier, The LEGO Movie, Transformers. Age of Extinctions, Maleficent, X-Men. Days of Future Past, Dawn of the Planet of the Apes, The Amazing Spider-Man 2 und Godzilla (2014)* verfügen jeweils CGI-Inhalte.
O.N., „2014 Domestic grosses. Total grosses of all movies released in 2014", *Box Office Mojo,* 14.12.2014, http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2014, Zugriff: 14.12.2014.

[167] *Life of Pi,* Regie: Ang Lee, USA 2012.

[168] *Life after Pi (Official),* Benutzer HollywoodEndingMovie, Hochgeladen am 25.02.2014, https://www.youtube.com/watch?v=9lcB9u-9mVE#t=223, Zugriff: 11.12.2014, 0h22'31"-0h23'54".

Netzwerken wie *facebook* als Profilbild einstellten, um darauf hinzuweisen, wie eine Menge an Filmen ohne visuelle computergenerierte Effekte aussehen würden.

Auf der ökonomischen Seite ist es das unwirtschaftlichen Business-Modell in den USA, welches dazu führte, dass schon zahlreiche Studios, die computergenerierten Inhalt herstellen, zusperren mussten. Das Modell ist so ausgelegt, dass Studios für eine Arbeit fixe Gebote abgeben. Wenn sie den Zuschlag für den Job bekommen, dann bedeutet das, dass sie eine festgelegte Summe für eine Nummer an Einstellungen erhalten. Im Fall von *Rhythm & Hues* waren das 10 Millionen Dollar für 500 Shots.[169] Das Besondere an der Arbeit am Computer gegenüber der Arbeit am Set ist, dass man Änderungen an der Szene leichter am Computerbild durchführen kann als an einem tatsächlich erbauten Set. Dies ist eigentlich ein Vorteil, da es in den meisten Fällen viel aufwendiger wäre ein physisches Setting umzubauen, als eine Szenerie am Computer umzugestalten. Es erweist sich aber dann als problematisch, wenn die Produktionsfirma des computergenerierten Inhalts „nur" für die Shots bezahlt wird und viele Änderungen beantragt werden. Diese Firma zahlt ihre Angestellten im Normalfall nämlich pro Stunde und wenn es reichlich Änderungen gibt, dann müssen in vielen Fällen einige Überstunden gemacht werden, damit alles noch rechtzeitig zur Deadline fertig wird. Kommen Anfragen für gravierende Änderungen erst recht spät im Produktionsprozess, dann sind die bis dahin geleisteten Stunden beinahe nutzlos gewesen. Das ist eine Erschwernis, die viel Geld kostet.

Eine andere knifflige Angelegenheit sind die Steuerbegünstigungen, die Professionelle aus der Branche dazu veranlassen, von Projekt zu Projekt in verschiedene Länder zu ziehen und dort zu arbeiten bis das Projekt fertig ist. Da es sich in Amerika jedenfalls noch nicht wirklich durchgesetzt hat, dass steuerliche Begünstigungen für Film-Produktionsstudios vergeben werden, ist es so, dass meistens jenes Animations- oder VFX-Studio den Zuschlag bekommt, welches die Shots zu einem günstigeren Preis anbietet. Ein solches Studio, das in einem Land angesiedelt ist, wo die Produktionsfirma einen Teil ihrer Millionen-Ausgaben rückerstattet bekommt, ist dabei bei gleicher Qualität der Arbeit wesentlich attraktiver. Angenommen, die Produktionsfirma hat ein Budget von 5 Millionen Dollar und bekommt in Kanada oder Neuseeland 1,5 Millionen Dollar an Steuerbegünstigungen, dann muss das Studio in Amerika die gleiche Arbeit zu 3,5 Millionen Dollar anbieten, um noch wettbewerbsfähig zu sein. Dies ist unter anderem ein

---

[169] *Life after Pi (Official),* Benutzer HollywoodEndingMovie, Hochgeladen am 25.02.2014, https://www.youtube.com/watch?v=9lcB9u-9mVE#t=223, Zugriff: 11.12.2014, 0h30'01".

enorm wichtiger Faktor, der dazu führte, dass einige große Studios ihre Pforten außerhalb Amerikas öffneten, und sich vor allem in Vancouver ansiedelten.

> „In recently [sic!] years, effects houses including Rhythm & Hues, as well as Digital Domain, Industrial Light + Magic, Sony Pictures Imageworks and others have moved to the popular destination of Vancouver, where productions enjoy generous incentives.“[170]

Als weiteren Punkt des schlecht durchdachten Business-Modells könnte auch erwähnt werden, dass das CGI-Unternehmen nicht am Erfolg des Filmes beteiligt ist. So hat *Life of Pi* insgesamt schon über 600 Millionen Dollar eingespielt, wovon *Rhythm & Hues* aber keinen Anteil bekommen haben, obwohl der Tiger Richard Parker einer der Hauptcharaktere war und viele andere Parts, wie der Schwarm an Erdmännchen, die menschenfressende Insel oder das Meer unter Einsatz von CGI kreiert wurden.[171]

17.2. Symbiose aus Filmbild und computergeneriertem Bild

Wie fortschrittlich der computergenerierte Tiger von *Rhythm & Hues* in Bezug auf Realitätsnähe kreiert und auch animiert wurde, zeigt sich daran, dass es für das Zuschauerauge kaum bemerkbar ist, welche Aufnahmen aus dem Computer und welche aus der Kamera stammen. Darüber hinaus bestand die große Herausforderung darin, das Tier situationsbedingt auch realistisch im Verhalten darzustellen. Dazu brauchte es wiederum filmisches Referenzmaterial. Durch die serielle Zerstückelung der Bewegung des Tieres liefert das Einzelbild eine detaillierte Analysemöglichkeit für eine bestimme Körperhaltung während des Bewegungsprozesses, woraufhin vermeintlich spontane instinktive Reaktionen des Tigers dann mittels CGI glaubhaft vermittelt werden können. Hier wird erkenntlich, dass CGI, und vor allem realistisches CGI, nicht aus dem Nichts kommt, sondern sich oft auf die Fotografie oder die filmische Aufnahme bezieht. Es gilt an dieser Stelle auch zu erwähnen, dass es ebenso andere Möglichkeiten gibt, die Bewegung des Tieres einzufangen, wie beispielsweise mit dem Motion-Capture Verfahren und auch was das 3D-Modell betrifft, können 3D-Scanner mittlerweile schon unglaubliche Ergebnisse erzielen. Dennoch bleibt die Interaktion zwischen dem Bild aus dem Computer und dem aus der Filmkamera in vielen Fällen essentiell, da sie oftmals einander bedürfen,

---

[170] Giardina, Carolyn, „L.A.'s visual effects community fears grim future“, *The Hollywood Reporter,* 13.02.2013, http://www.hollywoodreporter.com/news/las-visual-effects-community-fears-421201, Zugriff: 14.12.2014.

[171] O.N., „Life of Pi“, *Box Office Mojo,* 14.12.2014, http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=lifeofpi.htm, Zugriff: 14.12.2014.

um in Symbiose einen Film entstehen zu lassen. Der Film braucht, wie am Beispiel von dem Tiger Richard Parker ersichtlich wird, das computergenerierte Bild, um etwas zu zeigen, das man in der Art und Weise wohl gar nicht oder nur unter enormen Aufwand so filmen könnte. Das computergenerierte Bild ist hingegen auf das Filmbild angewiesen, um das realistische Tier in seinem Aussehen und seiner Fortbewegung optimal zu imitieren. Es braucht im Fall vom CGI-Tiger den Filmkader um über diesen als Brücke einen Bezug zum realistischen Tier herzustellen. Das Tier wird zunächst mit der Filmkamera eingefangen, damit das, vor dem menschlichen Auge ansonsten Unsichtbare oder Unerklärbare visualisiert werden kann.

Dabei können verdeckte Kontrollmechanismen aktiv werden. Winfried Pauleit führt dies einleuchtend aus, wenn er sich auf die Chronofotografien von Muybridge und Marey bezieht. Bei Muybridge findet die analytische Überwachung der Bewegung in Form von „Posen“ und stereotypen Gestiken statt, bei Marey hingegen gibt es Methoden, um das Tier zu fixieren, während die Bewegungen studiert werden. Dadurch entsteht eine „visuelle Kontrolle der Objekte“ und der Zuschauerblick wird bewusst gesteuert.

> „Muybridge und Marey gemeinsam ist, dass sie die Eigenbewegungen - insbesondere der Tiere - jenseits der von ihnen erwarteten oder zugelassenen Vorgaben durch das Dispositiv auszuschließen versuchen. Doch gerade in diesen Eigenbewegungen würden sich die Tiere als singuläre Wesen zeigen.“[172]

In Bezug auf die Tierfilme in der *Encyclopaedia Cinematographica* nennt Pauleit diese in Anlehnung an Gotthard Wolf als „Bewegungs-Dauerpräparate“.[173] Solche „Bewegungs-Dauerpräparate“ sind enorm hilfreich, wenn es darum geht ein Tier zu studieren, egal ob es im Endeffekt realitätsgetreu oder stilisiert dargestellt werden soll. Schon bei diversen früheren Filmen von *Disney,* wie *Bambi* oder *Cinderella*[174] wurden echte Tiere studiert.

> „When learning to draw anything, it is important that the artist go [sic!] to the source. [...] If Disney artists were going to animate a fox, they would try to get a real fox to study and photograph, and, if possible, feel. Nothing matches the learning that comes from feeling an animal’s bones, and muscles and joints, to discover how they are put together and how far they can move in any direction [...]. The artists would get illustrations of fox skeletons to help in understanding why a fox looks like a fox. [...] Nearly always, film was available on virtually any animal, because of the studio’s great live-action series, *True Life Adventures.* The animators

---

[172] Pauleit, Winfried, „Encyclopaedia Cinematographica. Tiere im wissenschaftlichen Film und ihr Reenactment in der bildenden Kunst“, in: *Der Film und das Tier. Klassifizierungen, Cinephilien, Philosophien,* Hg. Sabine Nessel [u.a.], Berlin: Bertz + Fischer GbR 2012, S. 17.

[173] Ibid., S. 18.

[174] *Cinderella,* Regie: Clyde Geronimi/Wilfred Jackson/Hamilton Luske, USA 1950.

> drew from this film, traced off bits of action and timing to study, and then went back to study some more. They found that the amazing photographs made by Eadweard Muybridge [...] were good for reminding them of what the animal does, but his cameras did not always catch the extremes or details [...]. Since it is always hard to figure out the bumps and shapes in still photographs, live action film is more useful [...].[175]

Daher ist bei Richard Parker auch zu bedenken, dass egal, wie realistisch sein Auftreten in *Life of Pi* erscheinen mag, auch filmisches Referenzmaterial beziehungsweise ein Bildrepertoire von dressierten Tigern verwendet wurde, was wiederum stereotype Verhaltenszüge markieren könnte, die sich dann im CGI-Tier widerspiegeln. Da die meisten Zuschauer nicht täglich direkten Kontakt zu einem lebendigen wilden Tiger haben, bleibt es fraglich, ob diese Stereotype überhaupt als solche aufgedeckt werden können. Selbst wenn andere Techniken wie Motion-Capture angewendet werden, muss auch dabei die Bewegung des Tieres nicht authentisch sein, da sie vom Menschen gelenkt werden kann. Ferner kann es auch zu einer Übertragung der menschlichen Bewegung auf das computergenerierte Tier kommen, wobei der Schauspieler bloß glaubhaft agieren muss, damit das Tier lebendig und real wirkt. Außerdem kann diese Art von Animation mittels Motion-Capture sehr spezifisch sein, weil die Bewegung darin enorm detailliert wieder gegeben wird, sodass dann wenig Freiheit für Flexibilität bleibt. Auch, wenn das Tier fotorealistisch im Aussehen ist und in der Bewegung dem realen Tier ähnelt, können dennoch kulturelle Markierungen im Gangbild, wie das bei dem Elefanten aus der *Money Supermarket* Werbung der Fall ist, eingeschrieben sein. Die Kombination von filmischen Methoden, fotografischen Bildern und Bildern aus den Computerprogrammen können das Tier aber so real erscheinen lassen, dass man es mit seinem lebensechten Pendant verwechseln könnte.

18. Das Unheimliche im computergenerierten Bild

Nicht immer gelingt es eine computergenerierte Figur lebensecht erscheinen zu lassen. Es ist ein schmaler Grat zwischen einem unheimlich wirkenden und einem realistischen Charakter. Der Einsatz visionärer neuartiger Technologien muss sich dabei nicht proportional in der ästhetischen Erfahrung wieder spiegeln. Hier wäre das Beispiel von *Pixars* Kurzfilm *Tin Toy*[176] aus dem Jahr 1988 zu nennen, an dem die damals neue

---

[175] Johnston, Ollie/Frank Thomas, *The illusion of life. Disney animation,* New York: Walt Disney Productions 1981, S. 332f.

[176] *Tin Toy,* Regie: John Lasseter, USA 1988.

Software *PhotoRealistic RenderMan*[177]*,* oder kurz *RenderMan* getestet wurde. *RenderMan* gehört mittlerweile zum Industriestandard und wurde in Filmen wie *Avatar*[178] *oder Der Hobbit. Smaugs Einöde*[179] eingesetzt.[180] Trotz dieser innovativen Software und dem ersten Oscar für einen computeranimierten Film in der Kategorie *Bester animierter Kurzfilm* 1989, wirkte Billy, das Baby unheimlich auf die Zuschauer. Dies kann man zusammenhängend mit dem Grad an Realismus und der von Samuel Taylor Coleridge beschriebenen *willentlichen Aussetzung der Ungläubigkeit* erklären.

Betrachtet man Billy, dann wird auffällig, dass sich in seiner Mimik und seiner Bewegung etwas Robotisches oder Unmenschliches erkennbar macht. Dies ist nicht nur am Körper ersichtlich, wenn die Bewegungen etwas steif wirken, so als ob die menschliche Figur keine flexiblen Gelenke hätte, die ein problemloses Verbiegen der Arme und Beine möglich machen könnten. Dieses Unheimliche an dem Baby manifestiert sich auch im Gesicht, wenn sich der Mund manchmal merkwürdig verformt oder die obere Partie des Gesichtes mit der unteren nicht korrespondiert, sodass das Baby unglaubwürdig wirkt. Bei dem Spielzeug Tin Toy hingegen wirken diese unheimlichen Gefühle nicht. Es hat fließende Bewegungen und fügt sich nahtlos in die computergenerierte Welt ein. Dies kann unter anderem auf den Einsatz einiger der 12 Animationsprinzipien zurückgeführt werden. Billy wiederum ist in seinem Aussehen zwar an ein realistisches Baby angelehnt, transportiert aber nicht das Verhalten eines solchen, da es in der Bewegung mechanisch wirkt. Das Motion Design korrespondiert hier nicht mit dem Image Design.[181]

---

[177] „Pixar's *PhotoRealistic RenderMan* renderer is an implementation of a scanline rendering algorithm known as the *REYES* architecture. REYES was developed in the mid-1980s by the Computer Graphics Research Group at Lucasfilm (now Pixar) with the specific goal of creating a rendering algorithm that would be applicable to creating special effects for motion pictures. [...] They developed this novel rendering algorithm because they felt that the other algorithms generally in use at the time [...] had various flaws and constraints that really limited their use in this venue. Images used in motion picture special effects need to be photorealistic - that is, appear of such high quality that the audience would believe they were filmed with a real camera. All of the image artifacts that computer graphics researchers had to live with up to this point were unacceptable if the images were going to fool the critical eyes of the movie-going masses."
Apodaca, Anthony A./Ronen Barzel/Larry Gritz/, *Advanced RenderMan. Creating CGI for Motion Pictures,* San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers 2000, S. 135.

[178] *Avatar,* Regie: James Cameron, USA 2009.

[179] *The Hobbit. The desolation of Smaug,* Regie: Peter Jackson, USA [u.a.] 2013.

[180] Eine Auflistung aller Filme, bei welchen die Software zum Einsatz kam, findet sich unter: http://renderman.pixar.com/view/movies-and-awards

[181] „When an agent looks like a human, based on a lifetime of experience, the brain generates a prediction that his appearance will be associated with a particular kind of behavior (e.g. movement kinematics). When the behavior of the agents violates the prediction, an error is generated [...] although to be clear, prediction error is not the same thing as consciously experienced surprise [...]."
Chamindae, Thierry/Jon Driver/Chris Frith/Hiroshi Ishiguro/Ayse Pinar Saygin, „The thing that should not be. Predictive coding and the uncanny valley in perceiving human and humanoid robot actions", *Social cognitive and affective neuroscience* (2012) 7, 22.04.2011, S. 415, http://scan.oxfordjournals.org/content/7/4/413.full.pdf+html, 26.12.2014.

„Rather than being perceived as cute and inquisitive, the baby was perceived as creepy and disturbing with Machiavellian traits. Billy's peculiar facial expression and behavior prevented some from engaging and empathizing with him. [...] The baby's awkward mouth movements and creepy smile lacked the innocence and naivety that one may expect in a a baby. Instead of considering what perceptual, emotional and cognitive skills a young infant should portray at that age and its innate behavior to forge attachments with others, [...] Billy's crude facial expression was criticized for uncanniness in that it appeared older than the baby's chronological age, hence depicting abnormal and strange behaviors in Billy that went against his younger, physical appearance."[182]

18.1. Fantasie und Realismus

Es bleibt zu bedenken, dass, wenn total überzeugender Fotorealismus mit Computersoftware hergestellt wird, gerade fotorealistisches CGI das auslöschen könnte, wofür sich eine Generation an Wissenschaftlern, Theoretikern und Philosophen sowie Animatoren auf dem Gebiet des Animationsfilms bemüht haben, nämlich die Marginalisierung dieses Bereichs aufzuheben und es für die Filmtheorie als eine eigenständige filmische Form sichtbar zu machen. Wenn nicht mehr zu erkennen ist, ob das Bild computergeneriert und -animiert wurde oder ob es sich um eine filmische Aufnahme handelt, dann könnte womöglich das Streben nach Realismus dazu führen, dass Animation der Ästhetik des Live-Action Filmes unterliegt. Paul Wells hat bereits vor ungefähr 10 Jahren ein Bedenken gegenüber zu realistischem CGI geäußert:

„In many senses, CGI could once again make the art of the animator invisible, using animation within live-action contexts in a way that makes it indistinguishable from its context. All this after many years in which animators, critics and lobbyists have fought for its elevation, and the recognition that animation operates as a distinctive art-form in its own right."[183]

Auch Kracauer hat schon hinsichtlich der Grenze zwischen Fantasie und Realismus an *Disneys* Arbeiten hervorgehoben, dass sich das Bemühen um Realismus gegen die kreative Freiheit und die nahezu unbegrenzten Möglichkeiten wenden kann, die Animation anbietet.

„Was für fotografische Filme gilt, trifft natürlich nicht auf Zeichentrickfilme zu. Anders als jene, sind sie dazu da, das Unwirkliche darzustellen, das, was nie geschieht. Unter dieser Voraussetzung sind die sich häufenden Versuche Walt Disneys, das Fantastische mit realistischen Mitteln zu vergegenwärtigen, gerade deshalb ästhetisch fragwürdig, weil sie der filmischen Einstellung zu entsprechen trachten. Von seinen ersten MICKEY-MOUSE-Filmen bis zu CINDERELLA (ASCHENBRÖDEL) und auch später noch hat Disney das Unmögliche mit der Imagination des Zeichners festgehalten, aber der Zeichner in ihm ist mehr und mehr

[182] Tinwell, Angela, *The uncanny valley in games and animation,* Boca Raton, FL: CRC Press 2015, S. 198.

[183] Wells, Paul, *Animation. Genre and authorship,* London: Wallflower Paperback 2002, S. 2.

> kamerabewußt [sic!] geworden. Die Tendenz zur Kamera-Realität macht sich in seinen späteren, abendfüllenden Spielfilmen immer stärker geltend. Mit ihren Nachahmungen realer Menschen und Landschaften sind sie nicht so sehr »verlebendigte Zeichnungen« [...] als durch Zeichnungen reproduziertes Leben."[184]

Abgesehen davon, dass in der *Theorie des Films* Animationsfilme kaum behandelt werden, wird bei der Erwähnung von Zeichentrickfilmen auch gleich eine abrupte Trennung zwischen dem Film, der bei Kracauer als eine Art Weiterentwicklung der Fotografie beschrieben wird, und den gezeichneten animierten Bildern, etabliert. Ebenfalls kann die Aussage, dass der Zeichentrickfilm dazu da wäre, um Unwirkliches darzustellen, als eine Unterstellung gelesen werden.

Es ist eine Beschränkung des Animationsfilms auf die Sphäre des Unwirklichen bzw. wird er auf das „was nie geschieht" reduziert. Er kann aber sehr wohl beides sein, nämlich „verlebendigte Zeichnung" , wie der Film *A man and his dog out for air*[185] von Robert Breer aus dem Jahr 1957 zeigt. Er kann aber auch „durch Zeichnung reproduziertes Leben" sein, wie Kracauer schon bei *Disneys Cinderella* aus dem Jahr 1950 einwandfrei bemerkt hat, denn bei diesem Film waren filmische Aufnahmen die Basis für die Bewegung der menschlichen Charaktere. Gerade weil Fotografien oder Filmbilder häufig das Material für die fotorealistischen Darstellungen in Zeichentrickfilmen lieferten und Fotorealismus ästhetisch durch die Mittel des Zeichentrickfilms umgesetzt wurde, können Filmbilder nicht radikal von den gezeichneten Bildern abgesondert werden, denn, wie Alan Cholodenko bereits sehr plausibel festgestellt hat, können Animationsfilme nicht länger als Stiefkinder der Filmtheorie gelten: „to theorize film without theorizing animation is to not theorize film."[186] Tom Gunning macht ebenfalls mit Bezug auf Lev Manovich darauf aufmerksam, dass eine andere Sichtweise möglich ist, wobei dann Live-Action ein Subgenre von Animation wäre, würde man darunter im weitesten Sinne auch das Animieren von fotografischen Bildern verstehen:

> „In recent years, a Copernican revolution has taken place in attitudes towards animation. I believe a polemical statement by Lev Manovich in his *The Language of New Media* exemplifies (and possibly even triggered) this reorientation. Manovich claimed that animation, far from being a marginal topic in media theory, of interest mainly to children and few devotees, should be

---

[184] Kracauer, Siegfried, *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit,* Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag 2012, S. 130f.

[185] *A man and his dog out for air,* Regie: Robert Breer, USA 1957.

[186] Cholodenko, Alan, „‚First Principles' of animation", in: *Animating film theory,* Hg. Karen Beckman, Durham und London: Duke University Press 2014, S. 99.

> recognized as the super-genre of moving image media, of which cinema, understood as the photographically-based form of moving images, could be seen as merely a subgenre."[187]

Da es hier nicht vorwiegend darum geht, zu argumentieren, ob Animationsfilm über dem Live-Action Film steht oder nicht, sollte diese Veranschaulichung lediglich zeigen, dass man die Hierarchie wenden kann, um Animationsfilme aus ihrer marginalisierten Position in so manchen filmtheoretischen Abhandlungen zu befördern.

Es bleibt vor allem festzuhalten, dass es essentielle Bezüge zwischen Filmen gibt, die man nicht einfach durch Zuweisen in ein „real/fantastisch"-Schema ignorieren kann. Fotografische Bilder oder filmische Aufnahmen spielen eine bedeutende Rolle, wenn es um Referenzmaterial des stilisierten sowie realistischen Animationsfilmes geht, und umgekehrt können Sketches, Fotografien, Zeichnungen von Szenerien oder Bewegungsabläufen und Posen sowie animierte Storyboard-Zeichnungen wichtiges Referenzmaterial für Live-Action Filme darstellen. Ohne Fotografien und ohne die serielle filmische Abfolge der Bewegung wäre beispielsweise die realitätsgetreue Mimesis bei der Darstellung der menschlichen oder tierischen Animationsfilm-Figur wohl ausgesprochen schwierig umzusetzen. Kracauer hat mit der Aussage, dass die *Disney* Filme zunehmend mehr Rücksicht auf physikalische Eigenschaften genommen haben, bestimmt nicht Unrecht, aber die strikte Unterscheidung von fotografischen Aufnahmen und Zeichentrickfilm, oder wenn man das auf gegenwärtige Diskurse verlegen will, von Live-Action Film und 3D-Computer-Animationsfilm ist so nicht zulässig, da der Bezug zwischen ihnen damit weitgehend eliminiert wird. Außerdem wäre es auch gerechter, jede dieser animierten Formen: animierte Fotografie, animierte Bilder der Filmkamera, animierte Bleistiftzeichnungen, animierte digitale Zeichnungen, computergenerierte und -animierte 3D-Bilder, usw. als eigenständig gelten zu lassen.

Aber auch das, was Kracauer als „durch Zeichnung reproduziertes Leben" nennt, kann vor allem in der Animation der Figuren, egal ob bei stilisierten oder bei fotorealistischen,

---

[187] Gunning, Tom, „The transforming image. The roots of animation in metamorphosis and motion", in *Pervasive animation*, Hg. Buchan Suzanne, New York: Routledge 2013, S. 52.

gerade deswegen zur Empathie auf Seiten des Rezipienten führen, weil physikalische Regeln beachtet werden.[188]

18.2. Die 12 Animationsprinzipien

Mit den 12 Animationsprinzipien, die von *Disney*-Mitarbeitern entwickelt wurden, konnte erreicht werden, dass die Charaktere und Welten glaubwürdiger wirken, indem sie in gewissen Aspekten realistischer erscheinen. Wie John Lasseter bereits mehrfach in seinen Filmen demonstrieren konnte und auch in seinem 1987 erschienenen Essay beschreibt, können diese weitgehend auch bei der Computeranimation angewendet werden. Für Lasseter ist das Verständnis der Animationsprinzipien grundlegend, da das alleinige Beherrschen der Software für Computergrafik und -animation noch nicht dazu führt, dass das Publikum die Charaktere und Welten durch die *willentliche Aussetzung der Ungläubigkeit* annimmt.[189] Eines der Prinzipien, das Lasseter als elementar für gute Animation nennet, ist *Quetschen und Strecken* („Squash and Stretch"). Anfänger in der Animation lernen dieses Prinzip durch das Beispiel des *Bouncing Balls.* Dabei stellt, wenn es sich um eine 2D-Zeichnung handelt, ein Kreis, und wenn es ein 3D-Modell ist, eine Kugel die Basis der Übung dar. Animiert wird der Ball so, dass er am Boden aufkommt und dann wieder von dort abprallt. Dabei spielen unterschiedliche Faktoren eine wichtige Rolle. Darunter sind etwa der Zeitpunkt des Abspringens vom und des Aufkommens am Boden, da diese über das Material, welches auf die Bewegung einwirkt, Auskunft geben. Ob es eine Eisenkugel oder ein Plastikball ist, wird erst realistisch vermittelt, wenn die physikalischen Gegebenheiten berücksichtigt werden, die mit dem Volumen des Balles in Verbindung stehen. Zu beachten ist auch, dass das Volumen des Objektes immer gleich bleibt. Wenn der Ball also beim Aufprall zusammengequetscht wird, dann muss einkalkuliert werden, dass er sich an den Seiten streckt, da die Proportionen sonst verzerrt

---

[188] Im Film *Merida. Legenden der Highlands* wird Meridas Wut und Unbeholfenheit erst durch die menschenähnliche Mimik im Gesicht und durch die aufbrausenden Körperbewegungen sowie die Stimmlage transportiert. Dazu wurden unter anderem die Live-Action Aufnahmen von Schauspielern herangezogen oder der Ausdruck in der Synchronsprecher-Stimme beachtet. Auch in der ästhetischen Erscheinung wurden die Haare in ihrer Bewegung, ihrer Licht-Reflexion oder ihrer Färbung an realistische Gegebenheiten angepasst. Jedes Haar wurde dazu einzeln modelliert, sodass es als singuläres Objekt eine eigenständige Bewegungsablauf haben konnte. Daraus wird ersichtlich, dass Animationsfilm nicht alleinig der Sphäre des Unwirklichen zuzuordnen ist, sondern beides fantastische sowie realistische Darstellungsmöglichkeiten kombinieren kann. Das Unwirkliche wird dabei nicht durch das Realistische verdrängt, sondern viel eher ergänzt. Anstatt das Unwirkliche als fundamental zu sehen, kann also beides, Unwirkliches sowie Realistisches als optional betrachtet werden.
Disney hat zum Character-Design von Merida ein Snippet veröffentlicht: https://www.youtube.com/watch?v=m4_Z4Sob_rU#t=96 .

[189] Lasseter, John, „Principles of traditional animation applied to 3D computer animation", *Computer Graphics, Volume 21, Number 4,* Juli 1987, S. 35f, http://www.cs.cmu.edu/~15462/lec_slides/Lesseter.pdf, 22.12.2014.

wären und das Volumen nicht mehr darin reflektiert wäre. Ein Objekt oder eine Figur muss bei dem Prinzip aber nicht immer deformiert werden. Animiert man einen erschrockenen Gesichtsausdruck bei einem Menschen, dann führt der weit geöffnete Mund dazu, dass die Wangen gestreckt werden und die Augenbrauen, die sich dabei nach oben ziehen, „quetschen“ die Stirn zusammen, sodass sie sich runzelt.

> „The animator must be very aware that he is working with forms—not lines. The mouth, the cheek, the lids, the eyeball, the nose, the forehead, the brows are all made up of cartoon flesh that is being moved about with a definite plan.“[190]

Die Prinzipien können aber nicht nur den Grad der realitätsbezogenen Darstellung erhöhen, sondern auch zu vermehrter Plastizität führen, wenn das Tier beispielsweise unmögliche Bewegungen hervorbringt.

18.2.1. Plastizität der 3D-Tierfiguren

Lamarre argumentiert, wie auch Burt schon zuvor, dass filmische Aufnahmen von Tieren dazu führen konnten, dass Zuschauer im Umgang mit Tieren sensibilisiert wurden. Außerdem konnten Tierrechte ebenfalls vermittelt werden. Die bildhafte Gewalt an Menschen in Filmen konnte laut Lamarre dabei vom Rezipienten eher toleriert werden als Gewalt an Tieren. Im Animationsfilm trifft man zwar auf ein ähnliches Zuschauerverhalten, dennoch kann gerade der Animationsfilm eine Art von Gewalt in der Deformation der animierten Tierfiguren vermitteln. Diese „Gewalt“ äußert sich in der Formbarkeit von Zeichnungen oder plastischer Masse beziehungsweise in der Modellierbarkeit von einem 3D-Mesh. Die Plastizität lässt die Charaktere unsterblich erscheinen. Deutlich veranschaulicht wird dies durch den Tiercharakter Wile E. Coyote von Chuck Jones. Trotz Steinschlägen, Bombenexplosionen, meterhohen Abstürzen scheint der Kojote jedes Mal wieder von Neuem aufzuerstehen.[191] Dies lässt ihn aber nicht nur unsterblich erscheinen, sondern auch in gewisser Art leblos wirken, da er wie ein Objekt behandelt werden kann, ohne, dass Rücksicht auf seine Körperlichkeit genommen werden muss. Plastizität äußert sich aber nicht nur in der Unzerstörbarkeit der Figur, sondern zeigt sich auch im aufrechten Gang mancher Tierarten. Im 2009 erschienen Film *G-Force. Agenten mit Biss*

---

[190] Johnston, Ollie/Frank Thomas, *The illusion of life. Disney animation,* S. 453.

[191] Lamarre, Thomas, „Cartoon animals and natural philosophy“, in *Pervasive animation*, S. 134.

[192]von *Disney Digital 3-D* stehen die Meerschweinchen hauptsächlich auf den beiden Hinterbeinen und bewegen sich auch großteils so fort.
Wenn auf anthropomorphe Tiere die menschliche Mimik übertragen wird, kann es ebenfalls dazu führen, dass die Proportionen im Gesicht verlagert werden, damit das Sprechen möglich wird, oder mit dem Gesichtsausdruck ganz bestimmte Emotionen ausgedrückt werden können. Dies kann zum Beispiel dadurch bewirkt werden, dass bei Tierarten mit seitlich angebrachten Augen, diese in das Zentrum des Gesichts verlagert werden, aber auch, dass kaum erkennbare Attribute beim echten Tier dann beim animierten Computertier verstärkt hervorgehoben werden.
Anatomische Verbiegungen wie bei den Meerschweinchen oder andere menschenähnliche Verformungen müssen aber nicht sofort als gewaltsam angesehen werden. Die anthropomorphen Züge stellen nicht unbedingt eine Vorherrschaft des Menschen über das Tier dar. Diese Lesarten sind zwar möglich, aber gerade beim Animationsfilm wäre es auch vorstellbar, dass die Deformationen auf eine Weise die Transformation markieren, indem sich das „cartoon flesh“ in ein anderes oder hybrides Lebewesen verwandelt, dass menschliche als auch tierische Features vereinen kann. Dies trifft gewiss nicht auf alle Tierdarstellungen in Animationsfilmen zu, aber anstatt vorschnell auf Anthropomorphismus zu schließen, sollte diese Möglichkeit auch noch in Erwägung gezogen werden.[193]

18.3. *DAS UNHEIMLICHE* BEI FREUD

Im Gegensatz zu der Befürchtung von Wells, dass Fotorealismus die Arbeit an den CGI-Aufnahmen unsichtbar machen könnte, kann auch der umgekehrte Fall eintreffen, sodass durch ein Zuviel an Realismus die Technologie sichtbar wird und der Zuschauer dadurch irritiert wird, indem bei ihm unter anderem das Gefühl des Unheimlichen hervor gebracht wird.
Freud hat 1919 auf der Basis von Ernst Jentschs Konzept *Das Unheimliche* zunächst von der linguistischen Perspektive beschrieben. Dabei wird deutlich, dass das Unheimliche nicht etwas Neuartiges ist. Es ist das Gegenteil von etwas Heimlichen, das uns vertraut und bekannt ist. Freud zieht die Überlegungen von Jentsch heran, für welchen das Unheimliche vor allem das Unvertraute und Fremdartige ist. Im Gegensatz zu Jentsch, der

---

[192] *G-Force,* Regie: Hoyt Yeatman, USA 2009.

[193] Ibid., S. 136.

das Unheimliche mit einer intellektuellen Unwissenheit des Betrachters zu erklären versucht, stellt Freud fest, dass das Unheimliche etwas ist, das dem Menschen gleichzeitig familiär ist, aber auch auf eine Weise nicht vertraut ist. Dies assoziiert Freud damit, dass etwas verdrängt wurde und bringt es mit der Kastrationsangst zusammen. Indem die Kastrationsangst getriggert wird, lebt das Gefühl des Unheimlichen auf. Er diagnostiziert bei E.T.A Hoffmanns *Sandmann* in der Angst Nathaniels seine Augen zu verlieren diese Kastrationsangst. Ferner kann sich dieses Gefühl laut Freud entwickeln, wenn man einen Realitätsglauben, den man beispielsweise als Kleinkind hatte nicht vollkommen überwunden hat. Wenn man also als Kind ein traumatisches Erlebnis hatte, wie Nathaniel als er dachte, dass ihm der Sandmann die Augen stehlen wollte, dann kann dieser kindliche Glaube in Erwachsenenalter trotz eines besseren Wissen durch gewisse Gegebenheiten wieder hochkommen, was dann unheimlich wirken kann.[194]
Was aber für das reale Leben zutreffen mag, muss sich nicht bei den fiktiven Erzählungen, wie etwa Märchen bewahrheiten, denn diese müssen nicht unheimlich sein. Da sie von Beginn an mit fantastischen Mitteln kreiert werden, kann dadurch schon im Vorhinein vermittelt werden, dass man es mit etwas Unmöglichen zu tun hat, das so in der Realität nicht vorkommen kann.

> „[...] ich wüßte [sic!] doch kein echtes Märchen zu nennen, in dem irgend [sic!] etwas Unheimliches vorkäme. Wir haben gehört, daß [sic!] es in hohem Grade unheimlich wirkt, wenn leblose Dinge, Bilder, Puppen, sich beleben, aber in den Andersenschen Märchen leben die Hausgeräte, die Möbel, der Zinnsoldat und nichts ist vielleicht vom Unheimlichen entfernter.“[195]

Freud erklärt auch, warum Märchen trotz Belebung seelenloser Objekte nicht unheimlich sein müssen, wenn der Rezipient es schafft sein Urteil über die fiktive Welt und die darin in der Realität unmöglich vorkommenden Charaktere anzupassen:

> „Die Welt des Märchens z. B. hat den Boden der Realität von vornherein verlassen und sich offen zur Annahme der animistischen Überzeugungen bekannt. Wunscherfüllungen, geheime Kräfte, Allmacht der Gedanken, Belebung des Leblosen, die im Märchen ganz gewöhnlich sind, können hier keine unheimliche Wirkung äußern, denn für die Entstehung des unheimlichen Gefühls ist, wie wir gehört haben, der Urteilsstreit erfordert, ob das Unglaubwürdige nicht doch real möglich ist, eine Frage die durch die Voraussetzung der Märchenwelt überhaupt aus dem Wege geräumt ist.“[196]

---

[194] Freud, Sigmund, „Das Unheimliche“, *Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften V (*1919), 06.11.2010, S. 305, http://www.gutenberg.org/files/34222/34222-h/34222-h.htm, 26.12.2014.

[195] Ibid., S. 318.

[196] Ibid., S. 321.

Gibt es aber im Gegensatz zur Akzeptanz der Fiktion und der damit zusammenhängenden Zusprache einer „vollberechtigten Existenz“ der erdachten Figuren durch den Rezipienten, eine Wende in der fantastischen Erzählung, die impliziert, dass das Beschriebene doch genauso in der Realität vorkommen könnte, dann wird das Gefühl der Unheimlichen wieder wach. Dazu sollte die Geschichte nicht schon zu Beginn „den Boden der Realität“ verlassen haben, sondern sich im Gegenteil auf diesem begründen, sodass sie zunächst für möglich bzw. realistisch gehalten wird.[197]

18.4. CGI UND DIE *UNCANNY VALLEY*

Der japanische Robotiker Masahiro Mori hat in den 70er Jahren in Bezugnahme auf Freuds Überlegungen zum *Unheimlichen* und den immer menschenähnlicher werdenden Designs von Robotern den Effekt des „unheimlichen Tals“ beschrieben. Ausgehend von einer Arm-Prothese erläutert Mori, wie es zu dem unheimlichen Gefühl kommen kann, wenn leblose Objekte in einem hohen Grad dem Menschlichen ähnlich werden:

> „But recently prosthetic hands have improved greatly, and we cannot distinguish them from real hands at a glance. Some prosthetic hands attempt to simulate veins, muscles, tendons, finger nails, and finger prints, and their color resembles human pigmentation. [...] But this kind of prosthetic hand is too real and when we notice it is prosthetic, we have a sense of strangeness. So if we shake the hand we are surprised by the lack of soft tissue and cold temperatue. In this case there is no longer a sense of familiarity. It is uncanny.“[198]

Moris Konzept wurde auch für CGI im Zusammenhang mit animierten menschenähnlichen 3D-Computercharakteren interessant, da es demonstriert, wie die Figuren schnell unheimlich wirken können. Wie in der *Abbildung 13* ersichtlich wird, kann ein Objekt als umso menschenähnlicher wahrgenommen werden, je mehr es in der Fortbewegung und der Erscheinung dem Menschen gleicht. Die Gleichung ist aber keine lineare, denn die Akzeptanz des künstlich Erzeugten sinkt ab einem Punkt ab und steigt erst bei einem hohen Grad des Anthropomorphismus wieder an.
Während die meisten Menschen von einem Industrieroboter emotional wenig ergriffen sind, steigt die Sympathie bei einem humanoiden Roboter an, der dem Menschen in bestimmten äußeren Merkmalen gleich ist und sich auch noch dazu bewegen kann. Bei

---

[197] Ibid., S. 322.

[198] Mori, Masahiro, „The uncanny valley“, *Energy, 7(4),* 1970, S. 34, http://www.comp.dit.ie/dgordon/Courses/CaseStudies/CaseStudy3d.pdf, 23.12.2014.

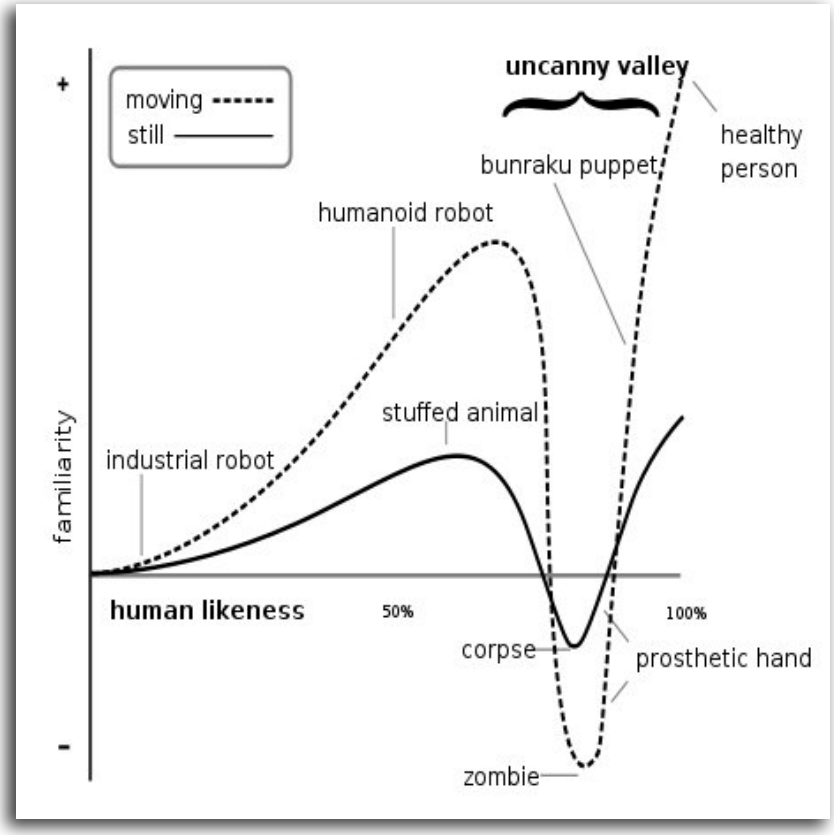

Abbildung 13: Die *Uncanny Valley*-Theorie von Masahiro Mori

einem Zombie hingegen setzt ein Gefühl der Aversion ein, da er zwar noch menschlich aussehen kann und sich auch fortbewegt, aber wenn die Bewegung stockt und Gesicht und Körper womöglich schon an Verwesung erinnern, wirkt die Familiarität im negativen Sinn. Genauso unheimlich wäre es, wenn eine menschliche Leiche plötzlich anfangen würde sich zu bewegen und die Mortalität des Menschen damit in Frage stellen würde. Im Bereich des CGI ist deshalb besonders bei realitätsgetreuen Charakteren darauf zu achten, dass sie nicht in die *Uncanny Valley* fallen, denn trotz Einsatz neuer technischer Verfahren, muss sich deren Verwendung nicht auf die positive Wahrnehmung der Figur auswirken. Wie bei Billy, dem Baby oder Charakteren aus dem computeranimierten Film *Der Polarexpress*[199] aus dem Jahr 2004 erkennbar ist, kann zu viel Fotorealismus in der Darstellung schon durch minimale Abweichungen zu realistischen Bewegen oder anatomischen Körperbau ein unangenehmes Gefühl bei dem Zuschauer hervorrufen.

18.5. Tiere und die *Uncanny Valley*

Anna Claydon schreibt, dass es nicht zwangsläufig auf sofort ersichtliche grobe Fehler ankommt, sondern, dass oftmals schon kleine Abweichungen in Form winziger Feinheiten in der Darstellung der Figur ausreichen, damit das Gefühl beim Menschen einsetzt, dass etwas nicht stimmt.

> „[...] when the spectator watches a realistic rendition of anything, what is triggered is a cultural contextualisation of those images within the brain [...] via memory and imagination in

[199] *The Polar Express,* Regie: Robert Zemeckis, USA 2004.

> conjunction with a physical judgement about the believability of characters through the relationship of image to movement. If the movement is not correctly matched to the image, however humanoid or alien, then the computer generated character is difficult to empathise with and suspend disbelief for. The spectator experiences this difficulty not through a conscious examination of the unity of reality and memory and motion but through the more generalised *feeling* that some aspect is out of sort.“[200]

Da Claydon bereits 2005 über das unheimliche Tal geschrieben hatte, findet sich bei ihr noch die Aussage, dass dieses Gefühl des Unheimlichen hauptsächlich beim Menschen manifest wird, wenn er mit humanoiden CGI-Charakteren konfrontiert wird.[201]
Wie aber eben erst kürzlich durch eine Studie der *Princeton University* bekannt wurde, können nicht nur Menschen, sondern höchstwahrscheinlich auch manche Tierarten eine negative Familiarität gegenüber tierischen CGI-Charakteren empfinden. Dabei ist es weniger relevant, dass sich das Tier etwa selbst im Spiegel erkennen kann, als dass es zum Beispiel durch soziale Interaktion weiß, wie seine Gefährten aussehen. Bei den Studien an der *Princeton University* wurden Makaken realistische computergenerierte Bilder ihrer Spezies gezeigt, die dazu führten, dass die Affen durch den Anblick der Bilder beunruhigt wurden.

> „In the experiments, the monkeys, which normally coo and smack their lips to engage each other, quickly avert their glances and are frightened when confronted by the close-to-real images. When asked to peer at the less close-to-real faces and real ones, however, they viewed them more often and for longer periods.“[202]

Abbildung 14: computergenerierte realitätsnahe Abbildung von Makaken

---

[200] Claydon, E. Anna, „Wanting to believe. CGI animation and the dilemmas of verisimilitude“, *Conference paper for cinema and technology conference, University of Lancaster,* April 2005, S. 4.

[201] Ibid., S. 3.

[202] MacPherson, Kitta, „Like humans, monkeys fall into the ‚uncanny valley‘„ *Princeton.edu, News at Princeton,* 13.10.2009, http://www.princeton.edu/main/news/archive/S25/53/99A37/index.xml, Zugriff: 26.12.2014.

Es bleibt hier jedenfalls abzuwarten, welche weiteren Ergebnisse Forschungen mit Tieren im Zusammenhang mit dem unheimlichen Effekt des computergenerierten Bildes bringen werden.

19. Resümee

Wie schwierig es ist, Animationsfilm zu definieren, ohne ihn dabei einzuschränken, aber auch ohne ihn dabei auf jegliches animierte Bild, sei es aus der Filmkamera, dem Fotoapparat oder den Computer auszuweiten, wird klar, wenn man sich vergegenwärtigt, was alles in einem Film, aber auch um einen Film herum animiert sein kann. Durch die Weiterentwicklung der Computersoftware, kann diese nun dazu genutzt werden, um stilisierte aber auch fotorealistische Animationen zu generieren. Da die 3D-Software noch lange nicht alle technischen Möglichkeiten ausgeschöpft hat und sich mit jedem Film kontinuierlich weiterentwickelt, wird der Umgang mit diesen Computerprogrammen womöglich noch simpler werden, sodass Benutzer ohne viel Wissen bereits Animationen herstellen können. Wie Lasseter aber schon vor knapp 30 Jahren in Bezug auf neuartige Software schrieb, wird es wohl auch massenhaft „schlechte Animationen“ geben:

> „These systems will enable people to produce more high quality computer animation. Unfortunately, these systems will also enable people to produce more bad computer animation.“[203]

Von daher ist es essentiell auch etwas über traditionelle Animation, analoge Techniken, die Geschichte von 3D-Filmen und über die Software für Computergrafik und -animation oder die 12 Animationsprinzipien zu verstehen, da dieses Wissen auf die Computeranimation übertragen werden können. Ganz besonders in der Symbiose von Aufnahmen aus der Filmkamera, die mit CGI-Inhalten gekoppelt werden können, besteht noch viel Forschungsbedarf. Dabei stellt sich auch immer wieder die grundlegende Frage, wie viel Realismus die CGI-Darstellungen enthalten sollen. Ein Zuviel kann bei den Rezipienten in einem Gefühl des Unheimlichen resultieren und auf Aversion treffen. Gleichzeitig macht dieses Zuviel aber auch die Technologie hinter dem Bild sichtbar, die bei nahtlosem Einfügen in die realfilmische Aufnahme ansonsten unerkannt bleiben kann. Hier liegt nicht nur ein Vorteil, sondern auch die potenzielle Gefahr, dass sich fotorealistisches CGI in

---

[203] Lasseter, John, „Principles of traditional animation applied to 3D computer animation“, *Computer Graphics, Volume 21, Number 4,* Juli 1987, S. 35.

Zukunft eventuell von realfilmischen Aufnahmen gar nicht mehr unterscheiden lässt, was wiederum neue Diskurse ins Leben rufen würde. Dem kann aber entgegen gestellt werden, dass fotorealistische 3D-Darstellungen noch immer sichtbare stilisierte Elemente enthalten können, sodass Fotorealismus nicht komplett die Überhand nehmen muss.
Bezogen auf die Tierdarstellungen ermöglicht es 3D-Computeranimation, dass auch solche Tiere eingesetzt werden können, die schwer bis gar nicht trainiert werden könnten oder sich nicht ans Filmset transportieren ließen, weil man sie mit dem Computer erzeugen kann. Hier ist aber auch wiederum zu bedenken, dass die Repräsentation des Tieres mittels CGI nicht zu 100 % realitätsgetreu sein muss, da oftmals filmisches Referenzmaterial verwendet wird, das nicht absolut authentisch sein muss. Dies veranschaulicht jedoch, dass es eine Interaktion zwischen realfilmischen Aufnahmen und animierten 3D-Computerbildern gibt. Was die rein stilisierten Tier-Charaktere im 3D-Animationsfilm betrifft, scheinen die Tiere oft eine cartoonhafte Körperlichkeit zu haben, die einerseits als anthropomorph beschrieben werden kann, wenn sie dem humanen Modell nachempfunden wird. Andererseits kann in dem Verbiegen und Quetschen sowie den übertriebenen mimischen oder gestischen Ausdrücken eine Plastizität ausgemacht werden.

> „Perhaps cartoon physics speaks to a utopian condition of bodily invulnerability then, and all the coyotes, cats and ducks represent more of an attempt to hold on to (for kids) and return to (for adults) the body that could take a lickin' and keep on tickin'."[204]

Diese Plastizität kann wiederum als eine Art der Gewalt am Tier gesehen werden, sie kann sich aber auch rein auf die Form oder die Verformung beziehen, welche dann die Anwendung der Prinzipien reflektieren, sowie Transformationen veranschaulichen. In den nachfolgenden Filmanalysen soll anhand von konkreten Beispielen mitunter auch auf die Plastizität hingewiesen werden.

---

[204] Bukatman, Scott, „Some observations pertaining to cartoon physics; or, the cartoon cat in the machine", in: *Animating film theory,* Hg. Karen Beckman, Durham und London: Duke University Press 2014, S. 309.

V. Filmanalysen

20. Merida. Legende der Highlands

20.1. Inhalt

Merida. Legende der Highlands ist ein computergenerierter Film von *Pixar,* der 2012 erschienen ist. Der Film erzählt die fantastische Geschichte von der schottischen Prinzessin Merida, die nicht heiraten will und nach einem Streit mit ihrer Mutter, Königin Elinor in den nahe gelegenen Wald aufbricht. Dort trifft sie eine Hexe, die ihr dabei helfen soll ihre strenge Mutter zu verändern. Diese gibt der rebellierenden Prinzessin einen verzauberten Kuchen, welchen sie ihrer Mutter auftischt. Nachdem die Mutter davon isst, wird sie in einen Bären verwandelt.
Meridas Vater, König Fergus, der sein Bein durch den Angriff des Dämonenbären Mor'du verloren hat, tötet seitdem alle Bären. Merida realisiert, dass ihre Mutter in großer Gefahr ist und verlässt mit etwas Hilfe ihrer jüngeren Brüder mit ihr das Schloss. Da diese ebenfalls vom Kuchen gegessen haben, verwandeln sie sich später auch in Bären. In den Wäldern begegnet den beiden Frauen Mor'du, doch sie schaffen es ihm zu entkommen. Merida fällt ein, dass sie den Fluch der Hexe brechen kann, indem sie den Wandteppich mit dem Familienporträt, den sie beim Streit zerschnitten hat, wieder zusammennäht. Damit will sie das Band zwischen Mutter und Tochter wieder schnüren, sowie es die Hexe ihr metaphorisch nahe gelegt hat. Im Schloss angekommen, wird Meridas Bärenmutter aber ertappt und eine Jagd auf sie beginnt. Merida reitet auf ihrem Pferd Angus in den Wald um ihre geflohene Mutter zu retten, was ihr auch gelingt. Doch Mor'du taucht wieder auf und stürzt sich auf Merida, die wiederum von ihrer Bärenmutter gerettet wird. Am Ende weint Merida und gesteht, dass sie ihre alte Mutter zurück will, woraufhin der Zauber gebrochen wird.

20.2. Die Darstellung der Bären

20.2.1. Das Bärenmotiv

Während des gesamten Filmes taucht das Motiv des Bären in unterschiedlichsten Ausprägungen auf. Da wäre zu einem das Bärenfell, das König Fergus trägt und das den Tod eines Bären symbolisiert. Es schmiegt sich wie eine Trophäe aus einem Kampf um die

Schultern des Königs. Dieser ist die Verkörperung des Bärentöters und scheint über nichts anderes als den Bären Mor'du zu erzählen. Zum anderen begegnet man dem Bären-Emblem als königliches Wappen auf der Mauer über dem Königsthron wieder. Neben den Thronen der Königsfamilie stehen zwei ausgestopfte Bärenstatuen. Sie sind ein stummes statisches Artefakt darüber, dass der Mensch über das Tier triumphiert hat.

Sabine Nessel beschreibt, wie im 16. Jahrhundert „Haarmenschen" in den Hofstaaten von Fürsten in Europa für Repräsentationszwecke gehalten wurden. Da sie die Grenze zwischen dem Tierischen und dem Menschlichen in Frage stellten, wurde ihr „monströses" Aussehen genutzt um sie zur Schau zu stellen. Reiche machthabende Adelige sammelten seltene Tiere wie Albinos oder besaßen Bilder von raren Exemplaren von Fischen oder Vögeln.[205] In diesem Sinne kann die Bärenstatue aus dem Film als Statussymbol für Macht und Herrschaft gesehen werden. Sie ist aber auch die Zielscheibe für die Aggressionen des Königs. Es reicht anscheinend nicht, dass der Bär schon tot und ausgestopft ist. Er muss auch mit Pfeilen und der Axt des Königs attackiert werden. Die Geste der hoch erhobenen Arme erinnert dabei im westlichen Kontext an den Ausdruck „Hände hoch". Wenn dieser im polizeilichen Kontext verwendet wird, bedeutet es, dass ein Übeltäter geschnappt wird, und vermittelt die Kapitulation oder das Entwaffnen des Geschnappten. Selbst wenn das Erheben der Arme einen Angriff darstellen soll, so ist der Bär aber in seiner Pose eingefroren und suggeriert dadurch schon Kapitulation, dass er sich seinem Gegenüber nicht stellen kann.

In dem Haus der Hexe ist ebenfalls eine Fülle an Schnitzereien von Bärenfiguren ausgestellt. Dies könnte schon ein Hinweis für den Rezipienten sein, dass die Hexe

Abbildung 15: Bärenstatue vor dem *DunBroch*-Wappen

[205] Nessel, Sabine, „Das Andere denken. Zoologie, Kinematografie und Gender", *Zeitschrift für Medienwissenschaft. Menschen & Andere, Nr. 4,* Mai 2011, S. 49f, https://www.diaphanes.net/buch/artikel/1614#, 08.01.2015.

Meridas Mutter in eine Bärin verwandeln wird, genauso wie sie all ihre Holzstücke durch die Schnitzerei in Bären formt. Als Merida der Hexe ihre Kette zur Bezahlung übergeben will, folgt ein Close-Up auf den Anhänger mit dem eingravierten Familienwappen des DunBroch Stammes. Darin manifestiert sich wiederum der Fokus von Meridas Vater auf die Bären. Das kadrierte Objekt ist in der Bildmitte und durch den defokussierten unscharfen Hintergrund im Zentrum der Aufmerksamkeit. Das Wappen-Symbol ist auch auf der Mitte der Mauer hinter dem Königsthron angebracht, sodass es ständig über den Platz des Königs schwebt, als wäre es ihm schon über den Kopf gewachsen. Es kann auch ein Indiz dafür sein, dass Bären einen zentralen Inhalt der Legenden und Erzählungen, sowie des Lebens der Bewohner von DunBroch bilden.

Nicht nur auf der Bildebene, sondern auch als Inhalt von musikalischen Stücken des Königs taucht der Bär auf, wenn dieser singt, dass er ihn in seinen Träumen finden und töten würde.[206] Der Zuschauer wird vor allem durch die ständigen Wiederholungen der Geschichte über seinen Kampf mit dem Bären wie in einem Vorspann intensiv darauf vorbereitet, dass es hier noch etwas zu sehen geben wird.

Abbildung 16: Meridas Kette mit dem Wappensymbol von *DunBroch*

[206] Zu dem Film wurde ein Soundtrack herausgegeben, auf dem sich das Lied „Song of Mor'du" befindet. Der Text des Musikstücks handelt davon, dass der Bär erlegt werden soll:
„I've hunted for him high 'n' low; I've looked him in the eye.
I dream about the perfect way, tae make this devil die.
Come taste ma blade ya manky bear for gobblin' up ma leg!
I'll hunt ye then I'll skin ye, hang your noggin on a peg!"

20.2.2. Mor'du

Mor'du ist den Filmfiguren und dem Rezipienten durch die Legenden, die über ihn erzählt werden, bekannt. Es gibt verschiedene Verweise auf die Figur. Der Film fängt schon damit an, dass Merida als kleines Kind einen Pfeil in den Wald schießt und dort auf Irrlichter trifft. Nachdem sie es ihren Eltern erzählt, macht sich der Vater über sie lustig und die Mutter meint daraufhin, dass er nicht an magische Wesen glauben würde. Merida entgegnet dem, dass es diese aber geben würde. In diesem Moment sieht man einen Schatten im Bild, der sich über Elinor und die kleine Merida legt und im nächsten Schnitt erhebt sich Mor'du. Er wird von den Männern angegriffen und in der letzten Einstellung bevor der Titel eingeblendet wird, sieht man eine Großaufnahme seines Gesichts. Das Maul öffnet sich und das Bild wird schwarz.

Bevor die Geschichte von Merdia überhaupt wirklich anfängt, wird die Legende über Mor'du eingeschoben, der dem König ein Bein gekostet hat. Im Verlauf des Filmes taucht Mor'du dann hauptsächlich in Erzählungen auf. So erläutert der König scheinbar ziemlich oft die Geschichte bei den Mahlzeiten der Familie zu Tisch, da sie Merida schon auswendig kennt. Auch Königin Elinor erzählt Merida die Legende und veranschaulicht sie für die Tochter mit Hilfe von den Schachfiguren. Dabei nimmt sie drei weiße und eine schwarze Figur als Säulen, die das Schachbrett auf ihren Köpfen halten. Allegorisch stehen sie für die vier Söhne des alten Königs, die wie Säulen das Königreich stützen sollten. Sie stoßt die schwarze Figur um, um der Prinzessin zu demonstrieren, dass der Egoismus von Prinz Mor'du das Königreich zerstört hat. Weil dieser das ganze Königreich für sich haben wollte, gab es Krieg und Chaos. Der Prinz wird dabei auch für einen

Abbildung 17: Mor'du in menschlicher Gestalt

Moment in seiner menschlichen Form gezeigt. Seine drei Brüder sind als schmächtige junge Männer dargestellt. Er hingegen hat breite Schultern, einen muskulösen Körper und Tätowierungen auf den Armen und auf seinem freien Oberkörper. Er zieht eine böse Miene und senkt im Gegensatz zu seinen Brüdern nicht den Kopf vor seinem Vater, dem König. Kurz darauf ist er in einer anderen Einstellung zu sehen. Dabei steht er nach einem Zoom-Out der Kamera auf den Ruinen des Königreichs und hält mit beiden Händen zwei Äxte in den Himmel. Rings um ihn lodert das Feuer und von seiner Figur sieht man schließlich nur noch die Umrisse, da sie komplett schwarz eingefärbt ist. Interessant ist auch, dass das Grölen eines Bären ertönt, als der Prinz seinen Mund öffnet und seine Arme mit den Äxten in den Händen ausweitet.

Der Bärenschrei animalisiert die Figur bereits. Die Rationalität, oder der Logos, die ontologisch mit der menschlichen Sprache verknüpft werden, sind scheinbar ebenfalls von der Figur gewichen. Da Mor'du bloß Zerstörung über ein großes Königreich gebracht hat und es bis auf die Ruinen verwüstet hat, zeigt sich darin eher blinde impulsive Aggression anstelle politisch-taktischem und rationalem Vorgehen, denn über ein nicht mehr vorhandenes Königreich kann er auch nicht mehr regieren. Im Tierkörper gefangen, spiegelt sich die kräftige Statur des Prinzen im Bären wider. Das Tier ist mächtig und durch die Narben im Gesicht und am Körper, sowie die Pfeile, die in seinem Rücken stecken, wird der Eindruck der wilden dämonenhaften Bestie bestärkt. Außerdem ist seine Erscheinung meistens mit dunklen Farben verbunden, was ihm ein düsteres schauderhaftes Auftreten verschafft. Um den Ort, wo der Bärenprinz lebt, ist die Landschaft karg, grau und mit Nebel verschleiert. Die entsättigten Farben stehen im

Abbildung 18: Jagdtrophäen von Meridas Vater mit leerem Platz für Mor'du

Kontrast zu der restlichen Landschaft mit den satten Grüntönen der Wälder und dem Tiefblau des Wassers und des Himmels.
Das Ende von Mor'du führt zu einer Spaltung von Mensch und Tier, denn als dieser getötet wird, erscheint der menschliche Teil von ihm als Irrlicht wieder. Der Prinz schwebt über den toten Bärenkörper und nickt zu Meridas Mutter, so als wolle er sich dafür bedanken, dass sie ihn von seiner animalischen Seite gerettet hat. Dass der Prinz aber schon vorher ein gieriger, kriegerischer Mensch war, geht dabei etwas unter. Da dem Zuschauer vermittelt wird, dass die tierische Seite seine Menschlichkeit ausgelöscht hätte und ihn zum Biest gemacht hätte, ist der Tod des Bären notwendig, damit der Prinz von diesem scheinbar bestialischem Part endlich erlöst werden kann. Die gesellschaftlich negativ konnotierten Attribute wurden damit auf den Bären überlagert und mit dessen Tötung von der menschlichen Figur genommen. Ein Indiz dafür, dass der Bär wohl oder übel in dem Film sterben muss, ist die leere Holztafel, die noch auf den Kopf des Tieres wartet, um die Jagd-Kollektion des Königs zu vervollständigen.
Ein weiterer Verweis auf den Bären kommt auch von der Hexe, die zu Merida meint, dass sie solch einen schicksalsverändernden Zauber das letzte Mal für einen Prinzen gemacht hätte. Eigentlich lässt sich dadurch und durch die ganzen Bären-Holzschnitzereien in ihrem Haus schon erahnen, was mit Meridas Mutter geschehen wird, wenn sie von dem Kuchen isst.

20.2.3. KÖNIGIN ELINOR

Königin Elinor verkörpert das Image der adretten, loyalen, wohlerzogenen und gehorsamen Frau. Sie hat sich der Tradition gefügt und den Mann geheiratet, der für sie ausgesucht wurde. Sie kann nichts mit dem Interesse ihrer dickköpfigen Tochter für Bogenschießen anfangen, da sie selbst stereotypisch weibliche Hobbys und Tätigkeiten verfolgt. Sie stickt und näht gerne, liest und erzieht die Kinder während ihr Mann seinen königlichen Pflichten nachgeht. Sie erklärt Merida, dass eine Prinzessin nach Perfektion streben sollte.
Die physische Metamorphose der Königin in eine Bärin wird in dem Film eindeutig als Strafe dargestellt und muss daher unter allen Umständen rückgängig gemacht werden, bevor Elinor eine Bärin bleibt. Die Umwandlung geschieht einerseits um Merida vorzuführen, dass sie egoistisch gehandelt hat, andererseits um ihrer Mutter zu verdeutlichen, dass sie nicht so streng mit der Tochter sein muss. Schon im Streit

zwischen den beiden Frauen schreit Merida ihre Mutter an und meint zu ihr sie wäre ein Biest. Dies wird später bildhaft durch den animalischen Körper umgesetzt.
Im Bärenkörper bleibt die Königin bis auf den Tierkörper und die Unfähigkeit zu sprechen zunächst sie selbst. Kurz nachdem sie verwandelt wird und ihr Spiegelbild sieht, erschreckt sie sich. Sie versucht mit ihrer Tochter zu schimpfen, was durch die menschliche Artikulation und die Mimik vermittelt wird. Danach putzt sie ihr Krönchen und setzt es wieder auf. Sie hüllt sie sich dann in die Decke ein, da sie Angst davor hat, dass man sie nackt sehen könnte.
Nachdem die beiden eine Nacht im Wald verbracht haben, findet Merida nach dem Aufstehen einen gedeckten Frühstücks-Tisch vor. Die Mutter hat Teller und Gabel aus Holz auf den Tisch gestellt und Beeren gesammelt. Sie versucht auch ihrer Tochter zu sagen, dass sie beim Essen den Bogen von dem Tisch nehmen soll. Weil sie es probiert durch die Bärenschnauze menschliche Worte wieder zu geben, antwortet ihr Merida, dass sie kein „Bärisch“ sprechen würde. Daraufhin zeigt sie Merida mit humanen Zeigegesten, was sie gemeint hat. Diese macht sie wiederum aufmerksam, dass sie ihnen giftige Beeren und verschmutztes Wasser aufgetischt hat.
Die Bärin ist, bedingt durch das narrative Element der mythischen Metamorphose hochgradig anthropomorph gehalten. Sie benutzt Besteck, hält sich an Tischmanieren, will sich ankleiden, trägt ihre Krone und weiß nicht, wo sie sauberes Trinkwasser oder essbare Früchte finden kann. Sie artikuliert auch wie ein Mensch und in ihren humanisierten Gesichtsausdrücken vermittelt sie Wut, Traurigkeit oder Besorgtheit. Sie will zuerst auch keine Fische essen, bevor Merida diese nicht über dem Feuer gegrillt hat. Diese zeigt ihr, wie sie Fische fangen kann und bringt ihre animalische Seite etwas zum Vorschein, da sie die Fische auf einmal mit ihren großen Bärentatzen und ihrem Maul fängt und roh isst. Als Elinor aus dem Wasser kommt, und in den Wald geht, läuft ihr Merida hinterher. Dabei wird eine Detailaufnahme ihrer Krone in die Bildabfolge montiert, die sie vor dem Fischen auf einem Fels abgelegt hat. Das Absetzten der Krone kann auch den Beginn des Ablegens ihrer menschlichen Eigenschaften bedeuten. Nicht nur isst sie rohes Fleisch, das sie selbst fängt, sondern sie beginnt sich danach auch wie ein richtiger Bär auf allen vieren fortzubewegen. Das Fortschreiten der Verwandlung zeigt sich auch daran, dass sie Merida anknurrt.
Die Körperlichkeit der Bärin, die zunächst noch stark von der menschlichen Figur determiniert wird, indem das Tier auf beiden Beinen geht, mit Händen artikuliert und mittels Gesichtsausdrücken kommuniziert, passt sich aber im Verlauf der Narration auch an das authentische Verhalten des Tieres an. Dies zeigt sich daran, dass das Tier

gelegentlich brüllt, auf allen vieren geht, sein Maul benutzt um Fische zu fangen oder auch Merida am Arm mit ihren Krallen verletzt und den König ebenfalls anbrüllt. Allerdings steckt ansonsten nicht sehr viel von einem tatsächlichen Bären in der königlichen Bärenfigur. Viel eher finden sich menschliche Elemente, wie gesellschaftliche Zuschreibungen von Kultiviertheit als Weiblichkeit oder eine majestätische Gangart bei dem Tier wieder. Die Werte, die zu Beginn des Films von der Königin an ihrer Tochter weitergegeben wurden, dass eine Prinzessin perfekt ist, sich adrett kleidet, laut und deutlich spricht, mitfühlend und geduldig ist und gute Tischmanieren besitzt, werden selbst im Bärenkörper vermittelt.

20.2.4. Die drei Bärenbrüder von Merida

Abbildung 19: Meridas Brüder im Bärenkörper

Harris, Hamish und Hubert sind die jüngeren Drillingsbrüder von Merida. Sie sind die niedlichen Sidekicks der Prinzessin, die meistens dann ins Spiel kommen, wenn Merida in einer kniffligen Situation ohne Ausweg steckt.

Ihr tierisches Aussehen ist an ihr Alter angepasst. Jedoch sind sie weitaus anthropomorpher als die anderen beiden Bärenfiguren im Film. Zunächst einmal sind sie hauptsächlich auf zwei Beinen unterwegs und haben zur Gänze eine menschliche Mimik. Darüber hinaus sind sie in ihrer Darstellung viel eher verniedlicht als die erwachsenen Bären. Das Seitenprofil des kleinen Bären aus *Abbildung* 19 ähnelt dem Baby von *Abbildung* 8 aus dem Buch von Preston Blair. Zum Animieren ist es meistens etwas einfacher, wenn die Figur entweder nur auf zwei Beinen oder nur auf allen vieren geht. Wenn sich ihre Fortbewegungsart ändert, dann ist das auch mit mehr Aufwand verbunden. Da die Bärenbrüder nicht oft in den Einstellungen zu sehen sind, könnte dies mitunter auch ein Grund sein, warum sie auf zwei Beinen gehen. Ferner eignet sich die Wahl auf diese Fortbewegung auch besser, um vermenschlichte Ausdrücke und Bewegungen zu simulieren. Wenn sie zum Beispiel die Magd in einer Einstellung erschrecken, dann benutzt einer der Bären die Vorderbeine als Hände, um den Mund

etwas auseinander zu ziehen. Bei Königin Elinor war es dagegen animationstechnisch sogar von Vorteil sie auf allen vieren gehen zu lassen, da sie im erhobenen Zustand viel größer als ihre menschliche Tochter war und es daher auch in bestimmten Einstellungen zu Schwierigkeiten hätte kommen können, wie man die beide gemeinsam im Bildrahmen platziert, ohne, dass Teile der Figur dabei ungewollt abgeschnitten werden.

20.3. Die Mensch-Tier-Beziehung

Der Film propagiert eine weitgehend gewaltsame abwertende Handlung gegenüber Bären. Die Filmbilder zeigen ausgestopfte Bärenstatuen, die auch noch vom König mit Pfeilen in einer sinnlosen Manifestation der Gewalt beschossen werden. Die Tiere sind zwar auf der Ebene der körperlichen Merkmale anthropomorphisiert, allerdings nicht in einem solchen Ausmaß, dass sie jegliche tierische Eigenschaften verlieren würden. Es ist hier auch zu bedenken, dass sie nicht fotorealistische Abbilder sind, sondern zum Stil der restlichen Figuren und Schauplätze und schließlich auch zur Narration passen mussten. Daher sind es eher minimale Details in der Darstellung, die zur Vermenschlichung beitragen. Diese sind aber eindeutig mit kulturellen Zuschreibungen verbunden.
So erinnert Mor'du schon durch die Narben und die Fellabschürfungen sowie die Pfeile, die in seinem Körper stecken, an einen Krieger und steht damit in Bezug zu dem wilden eroberungssüchtigen Prinzen, der er vor seiner Umwandlung war. Nachdem sich Meridas Mutter in eine Bärin verwandelt, trägt sie ihre Krone anfangs noch und hat vor allem menschliche Gesichtsausdrücke, die dem Rezipienten dabei ihre Emotionen kommunizieren, wenn sie sich mit ihrer Tochter auseinander setzt. In der Szene, wo sie mit Merida ins Schloss zurückkehrt, um den Wandteppich zu holen und Merida eine Rede vor den Stämmen hält, dass die Tradition mit der Heirat gebrochen werden muss, „souffliert" sie der Prinzessin die Rede pantomimisch durch ihre Körperbewegungen und lächelt am Schluss. Der Verlust der Sprache wird von der Königin dadurch bewältigt, dass sie sich mittels Körpersprache verständigt.
Der Genderaspekt schreibt sich hier bei beiden Bärenfiguren, Mor'du und Königin Elinor ein. Die Königin hält sehr an ihrem Aussehen und Auftreten fest, sodass diese Faktoren als Epizentrum ihrer Identität auch noch von der Bärenfigur übernommen werden. Mor'du, der durch den gesamten Film, bildnerisch als auch musikalisch als zu jagendes Lebewesen porträtiert wird, hat ebenfalls die negativen menschlichen Eigenschaften des Prinzen übernommen. Anders als bei der Königin konnte sein Zauber nicht gebrochen werden, sodass er komplett von dem Animalischen eingenommen wurde. Dies wird damit

ausgedrückt, dass Mor'du zu einer wilden dämonischen Bestie geworden ist, die alles und jeden zerstört, der es wagt ihm nahezukommen.

Die anderen lebendigen Tiere, die im Film vorkommen, sind ebenfalls sehr symbolhaft eingesetzt. So sieht man in der Szene, wo Merida endlich einen Tag frei hat und in die Natur reitet einen Adler, der zusätzlich in Zusammenhang mit dem Lied „Touch the sky" die Freiheit und den Stolz von Merida hervorhebt. Meridas Pferd Angus ist ihr treuer Partner und folgt ihr gefügig. Sie säubert sogar selbst seinen Stall, was aber damit zusammenhängen könnte, dass Merida nicht als klassische Prinzessin dargestellt werden soll, und durch diese Tat etwas für Prinzessinnen Untypisches tut. Das Pferd ist eher passiv und reitet dorthin, wo Merida hin will. Auch als sie die Irrlichter im Wald sieht und es Angst bekommt, rennt es dennoch dem Mädchen hinterher.

Die Krähe, der Hexe ist das einzige Tier, das sprechen kann. Sie ist aber bloß ein Attribut der Hexe, so wie Diaval, der Rabe, ein Diener von der bösen Fee Maleficent[207] ist. Wann immer sich die Krähe zu Wort melden will oder etwas zur Handlung beitragen möchte, bekommt sie einen Schlag von der Hexe ausgewischt. Der Vogel trägt nicht viel zu der Geschichte bei und es erweckt den Anschein, als würde er bloß die kulturelle Rezeption der Krähe als Hexentier bestätigen.

Insgesamt sind die tierischen Darsteller in dem Film hauptsächlich darauf beschränkt, genderspezifische Stereotype widerzuspiegeln, beziehungsweise akzentuieren sie symbolhaft die menschlichen Figuren in ihrem Bestreben oder ihrer Persönlichkeit. Deutlich wird auch, dass die Metamorphose in ein Tier als Strafe gilt, weil dadurch nach und nach das Humane weicht und das Animalische, das sich bei den Bärenfiguren als aggressives, angriffslustiges Verhalten zeigt, überwiegt. Diese Zuschreibung der wilden Aggression als etwas spezifisch Tierisches wird besonders bei dem Bärenprinzen veranschaulicht. Erst als Mor'du getötet wird, ist der Prinz von seiner dämonischen Besessenheit erlöst. Dass er schon in seinem menschlichen Körper ein Fiesling war, scheint dabei unbeachtet zu bleiben.

Wurde der Anthropomorphismus eher dezent in der äußeren Darstellung eingesetzt, so tritt er besonders stark auf anderen Ebenen auf. Durch die Narration bedingt, sind die Bärenfiguren eine Projektionsfläche der genderspezifischen und geistigen Eigenschaften der menschlichen Figuren. Diese zeigen sich in den Bewegungsabläufen durch die Tendenzen zu menschlichen Gangbildern, aber auch in den Gesichtsausdrücken, die menschliche Züge erhalten, um Emotionen zu transportieren.

---

[207] *Maleficent,* Regie: Robert Stromberg, USA 2014.

21. Oben

21.1. Inhalt

Oben handelt von Carl Fredericksen, der seiner Frau Ellie versprochen hatte ein Leben voller Abenteuer mit ihr zu führen. Als sie stirbt und ihm ihr Abenteuerbuch übergibt, ist Karl besorgt, dass er sein Versprechen ihr gegenüber womöglich nicht gehalten hat. Da Ellie seit ihrer Kindheit von den Paradiesfällen in Südamerika fasziniert war, macht er sich auf den Weg um diese zu erkunden.
Karl hat sein Leben lang Ballons verkauft und schnürt sie eines Tages durch den Schornstein an seinen Kamin, um das Haus zum Fliegen zu bringen. Als er gerade dabei ist abzuheben und sich in das Abenteuer zu stürzen, muss er feststellen, dass er den kleinen selbsternannten Wildnisforscher Russell aus Versehen mitgenommen hat.
Bei den Paradiesfällen angekommen, lockt Russell durch Zufall einen seltenen Vogel mit Schokolade an, den er Kevin tauft. Seitdem folgt Kevin den beiden Männern. Unerwartet treffen die zwei Erkunder der Wildnis dann noch auf Dug, den Hund. Gemeinsam müssen sie vor einer Hundemeute fliehen, die sie jagt. Dadurch landen sie im Luftschiff *Spirit of Adventure*, welches dem Abenteurer Charles Muntz gehört, der schon jahrelang nach dem Vogel sucht. Als er herausfindet, dass Russell und Herr Fredericksen wissen, wo der Vogel ist, beginnt er sie zu bekämpfen bis sich schließlich alles doch noch zum Guten für die beiden wendet, da sie es schaffen Kevin zu retten.

21.2. Die Darstellung der Hunde

21.2.1. Dug

Die erste Begegnung zwischen Mensch und Hund ereignet sich, als Herr Fredericksen und Russell im südamerikanischen Dschungel angekommen sind. Die beiden hören in einer Felslandschaft zunächst eine menschliche Stimme woraufhin der alte Mann denkt, dass noch jemand außer ihnen dort wäre. Als die Stimme sagt, dass sie die zwei riechen könnte, bleibt Carl für einen Moment skeptisch stehen. Sie gehen näher auf die Landschaft zu, und stellen fest, dass die Silhouette eines Mannes bloß ein Fels ist. Der Junge erkennt im Nebel aber einen anderen Felsen, der wie ein Hund aussieht und kurz darauf spring ihnen tatsächlich Dug entgegen. Russell erschreckt sich zunächst, streichelt den Hund aber. Carl hingegen bleibt wenig fasziniert. Als Russell nach und nach die

Kommandos wie „Platz“ und „Gib‘ Pfote“ mit dem Hund durchgeht und ihn auffordert zu sprechen, antwortet der Hund plötzlich und Carl und Russell erstarren. Carl fragt noch einmal nach, ob der Hund wirklich gesprochen hätte, woraufhin sich Dug (siehe *Abbildung* 7) zu ihm umdreht und dies bestätigt. In einem Over-the-shoulder-Shot wird die Sicht des Rezipienten hinter den alten Mann positioniert und man sieht wie ihm Dug entgegen springt und zu ihm sagt: „My name is Dug. I have just met you and I love you.“[208]

Zunächst erscheint die Tierfigur nicht anthropomorph, da die Bewegungen und das Verhalten denen eines realen Hundes gleichen. Auch kann Dug nicht sprechen, sein Mund verformt sich also nicht, um menschliche Laute hervorzubringen, sondern er bellt und jault höchstens. Die menschliche Sprache kommt aus dem Halsband, das Dug trägt. Ebenso ist sein Aussehen zwar wie das, der anderen Charaktere stilisiert, aber die Figur bleibt in den Bewegungen weitgehend de-anthropomorphisiert.

Humane Einschreibungen finden viel eher auf der Ebene der Sprache aus dem Halsband statt. Durch die Dinge, die Dug sagt, bekommt er eine, vom Menschen interpretierte Persönlichkeit zugeschrieben. Man kann Dug mit Sid aus *Ice Age* oder dem Esel aus *Shrek* vergleichen, wie sie von Lippit beschrieben werden. Das, was Dug sagt, wirkt etwas dümmlich, weil es scheinbar direkt und impulsiv aus seinen unreflektierten Gedanken vom Halsband übersetzt wird. Er sieht Carl und gesteht ihm gleich, dass er ihn liebt. Er trifft auf Kevin und bettelt ihn an sein Gefangener zu werden. Als er zu seinen tierischen Kollegen spricht, erzählt er ihnen, dass er den Vogel gefangen genommen hätte und ihn bringen würde und sie ihn dann mögen würden. Carl beschließt ihn mit einem Tennisball wegzuscheuchen, wobei sich Dug vor lauter Aufregung abermals wiederholt:

> „A ball! Oh boy oh boy! a Ball! [...] Oh oh oh! Yes, I do. I do ever so want the ball! [...] Oh boy, oh boy! I will get it and then bring it back!“[209]

Dieser Exzess an Sprache, die abermalige Wiederholung und die Unterbrechung der Gedankengänge durch das Wort „squirrel“ führen dazu, dass Dug wie ein Verstoßener aus

---

[208] Docter, Pete/Bob Peterson/Thomas McCarthy, „UP*“, The Internet Movie Script Database,* S. 46; http://www.imsdb.com/scripts/Up.html, Zugriff: 05.01.2014.

[209] Ibid., S. 52.

seiner Gemeinschaft, seine Verbündeten ähnlich wie Sid oder der Esel in anderen Lebewesen, nämlich Carl, Russell und Kevin suchen muss. [210]

Außerdem erinnert er durch sein Aussehen an einen flauschigen freundlichen Golden Retriever. Das Anbetteln des Vogels sein Gefangener zu werden, lässt ihn harmlos und ungefährlich wirken. Als Carl sich mit dem fliegenden Haus aufmacht, um Russell im Kampf gegen Muntz zu unterstützen, taucht Dug plötzlich vor Carls Tür auf. In einem Point-of-View-Shot wird Dug vor der Tür gezeigt. Er sagt zu dem Alten wieder, dass er ihn lieben würde und sich deshalb unter seiner Fußmatte versteckt hätte. Die geduckte Haltung des Hundes wird visuell noch durch die Aufsicht auf ihn aus Carls Perspektive verstärkt und lässt ihn zwar liebenswert, aber auch etwas armselig wirken. Die Figur von Dug markiert den anhänglichen Hund, der alles tun würde, um seinem neuen Herrchen zu imponieren. Als Carl ihn schließlich als *seinen* Hund bezeichnet, ist Dug überglücklich.

21.2.2. Alpha, Beta und Gamma

Abbildung 20: Alpha, der Anführer

Die drei Antagonisten hingegen haben kein goldig-glänzendes Fell und erscheinen auf den ersten Blick weitaus weniger knuffig als Dug. Was sofort auffällt, ist, dass hier keine putzigen Golden Retriever oder niedlichen glupschäugigen Chihuahuas die Rolle der Bösewichte einnehmen. So ist Alpha ein Dobermann mit einem schwarz-seidigen Fell. Sein Körper ist muskulös und er hat spitze Ohren und eine spitze Schnauze. Diese dreieckigen, kantigen Formen vermitteln gepaart mit der dunklen Farbe eine Gefährlichkeit der Tierfigur. Die Dobermann-Rasse wird in einigen Ländern als Listenhund bezeichnet, das heißt, dass der Besitzer bestimmte Punkte zur Hundehaltung beachten muss, um ein Negativzeugnis zu bekommen, damit er den Hund als ungefährlich halten darf. Durch schockierende Schlagzeilen wird die Hundeart medial

[210] Dug sagt zu Carl und Russell, dass ihn sein Rudel ganz alleine weggeschickt hat, um den Vogel zu finden: „I am a great tracker. My pack sent me on a special mission all by myself.“
Docter, Pete/Bob Peterson/Thomas McCarthy, „UP*“,* S. 47.

häufig als Kampfhund inszeniert. Die negative gesellschaftliche Assoziation wurde hier scheinbar genutzt, um das Schurken-Image von Alpha zu erzeugen. Der Name impliziert ebenfalls, dass es sich um ein Alphatier handelt.

Die Einführung der Figur wird filmisch dadurch umgesetzt, dass der Rezipient zunächst die Gefolgschaft in Form von dem Rottweiler Beta und der Bulldogge Gamma sieht. Beta und Gamma haben ebenfalls eine kräftige Statur, sind aber kleiner und ihre Figur ist auch rundlicher als die von Alpha. Betas Rasse könnte außerdem ähnlich wie Alphas mit Bissattacken auf Menschen in Bezug gesetzt werden. Gammas Rassenname steht auch mit Gewalt in Verbindung und kommt aus dem Englischen *Bullbaiting*, einer Art Tierkampf, bei dem Hunde auf Stiere gehetzt wurden. Die beiden Handlanger von Alpha sind auch bereits durch ihre Namen zu hierarchisch niederen Positionen im Hunderudel degradiert.

Alpha zeigt sich dem Rezipienten zum ersten Mal in einer Totale mit dem Rücken zugedreht. Als er auf die Frage seines Gefährten antwortet, folgt eine Einstellung, in der Alphas Kopf in einer Großaufnahme rechts im Vordergrund des Bildausschnittes zu sehen ist und Beta und Gamma klein im Hintergrund zurückbleiben. Alpha dreht den Kopf nach links und bewegt sich in diese Richtung, wobei ihm die Kamera folgt. Als ihn Beta und Gamma auf seine verzerrte Stimme durch einen Defekt im Halsband ansprechen, wird Alpha böse, wendet sich zu ihnen hin und drängt sie schließlich aus dem Bildausschnitt. In der nächsten Einstellung ist die Kamera in einem Over-the-shoulder-Shot hinter Alpha und die beiden Komplizen bewegen sich in einer geduckten Haltung langsam rückwärts nach hinten. Diese Einstellungen bestärken Alphas Position, indem das Tier wie ein Souverän inszeniert wird, dessen Blick einem zunächst verwehrt bleibt. Diese Aufnahme erinnert an jene, bei denen ein höherer Vorgesetzter wie etwa ein Mafiaboss in seinem Büro sitzt und man anfangs nur die Lehne des Drehsessels zu Gesicht bekommt, bevor sich die machthabende Figur umdreht, um sich zu zeigen und der Fokus auf sie gerichtet wird.

Abbildung 21: Beta und Gamma aus der Hundemeute

Wenn Alpha spricht, ist er im Zentrum der Aufmerksamkeit. Er

springt ins Bild oder drängt die niedriger stehenden Hunde aus dem Bildrahmen und die Kamera folgt seinen Bewegungen. Nachdem Muntz sein Halsband repariert, bekommt Alpha seine tiefe raue männliche Stimme zurück. Stereotype kulturell-ideologische Zuschreibungen, die auf das männliche Geschlecht zutreffen, spiegeln sich in der Figur von Alpha wider. Der Entwurf von heterosexueller Maskulinität wird hier mit einer Machtposition und einem dominanten Auftreten verknüpft. Alpha strahlt Härte, Kraft und Selbstbewusstsein aus.
Seine Position ändert sich aber als er im Zweikampf gegen Dug den Schutzkragen („collor of shame“) aufgesetzt bekommt und durch die Beschädigung an dem Sprachmodul wieder eine piepsige Stimme hat. Als Verlierer wird er zum Gespött der Hundemasse, die sich über ihn lustig macht. Dug, der den Kampf gewonnen hat, wird zum Alpha-Männchen erhoben und erteilt sogleich sein erstes Kommando „Sitz“ und die Hundemeute, mitsamt Alpha folgt seinem Befehl. Wie simpel Klischees der Maskulinität bedient werden können, indem nur einige wenige Merkmale, die mit diesem Begriff zusammenhängen, betont werden, manifestiert sich ganz deutlich an Alpha. Biologisch sind es seine raue Stimme und die muskulöse Statur mit den eckigen Formen und vom Sozialverhalten her betrachtet, ist es die Konfliktlösung mittels direkter Konfrontation im Kampf oder gar der Einsatz von Gewalt, welche das ideologischen Konstruktes der Männlichkeit reproduzieren.
Trotz des Bemühens einer authentischen Darstellung des tierischen Verhaltens und den Verzicht auf sprechende Tiere werden menschliche Stereotype in den Persönlichkeiten der Tiere reflektiert. Dies geschieht zu einem durch die Sprache, die aus dem Halsband kommt. Sie gleicht einer Erzählerstimme, wie man sie etwa bei Wildnis-Dokumentarfilmen vorfindet, wenn sie eine Geschichte über die montierten Tieraufnahmen vorbringt. Zum anderen werden Gender-Klischees anhand der Tierfiguren durch den Einsatz sanfter oder eckiger Körperformen, dunkler oder heller Farben des Fells, sowie Klang der Stimmen oder schließlich durch die Anordnung der Figuren im Bild und die Kamerabewegungen reproduziert.

21.2.3. Symbolik des Vogels

Dem Symbol des Vogels begegnet der Zuschauer von *Oben* einerseits in Form von Kevin, andererseits taucht er auch als Steuerelement am Dach des fliegenden Hauses auf, als kleine rote Figur am Kamin von Karl und Ellie oder als Skelett des geheimnisvollen Vogels, das Muntz bei seiner Entdeckung mitgebracht hat. Die rote niedliche Vogelfigur könnte

Abbildung 22: Kevin, die Vogeldame

dafür stehen, dass Ellie nie wirklich ausgebrochen ist, um Abenteuer in exotischen Ländern zu erleben. Sie verkörpert einen Wunsch oder die Sehnsucht frei wie ein Vogel zu sein. Als statisches Objekt erinnert sie aber bloß an diesen Gedanken. Dagegen steht der Hahnenkompass am Dach des Hauses. Karl verbindet den Hahn mit der Lenkung seines Hauses. Er ist zwar ebenfalls ein Artefakt, aber er hilft dabei das Haus in Bewegung zu setzten, sodass Carl in das Abenteuer seines Lebens aufbrechen kann. Im Gegensatz zu dem kleinen süßen Vögelchen, das Ellie auf seinen Platz gelegt hat, bringt der Hahn an der Spitze des Daches Bewegung in das Leben von Carl.

Kevin wiederum repräsentiert das ausgestorben geglaubte Lebewesen, dessen Freiheit durch den Menschen bedroht wird. Der Vogel ist Grund für Muntzs Besessenheit. Nachdem Wissenschaftler dem Entdecker vorgeworfen haben, dass das Skelett bloß ein Fake wäre, kann er nicht ruhen bis er ihnen das Gegenteil beweist. Für Muntz symbolisiert der tropische Vogel Erfolg und Ruhm. Für seinen Kontrahenten Carl stellt der Vogel zunächst eine Last dar. Durch das Versprechen den Vogel zu beschützen, das der alte Mann Russell gegeben hat, erinnert ihn der Vogel aber auch daran für die wichtigen Dinge im Leben einzustehen.

Figurenmäßig ist das Tier wortwörtlich ein „Paradiesvogel“. Seine Federn glänzen in schillernden bunten Farben. Sein gelb-roter Schnabel wird dazu benutzt, um Emotionen zu vermitteln. Dies geschieht aber nicht etwa dadurch, dass Kevin sprechen könnte, sondern, dass er ihn benutzt um Carl auf dem Kopf zu streicheln oder Russell zu kitzeln. Der Vogel schafft auch einen visuellen Ausgleich zu dem alten Mann. Carls Kleidung ist in erdigen Tönen gehalten, seine Haut hat einen ungesättigten fahlen Teint. Seine Mimik ist starr und die Mundwinkel sind nach unten gezogen. Seine Haare sind grau und seine Bewegungen sind alles andere als dynamisch. Das englische Wort „square“ ist hier sehr treffend um Form, aber auch Persönlichkeit der Figur zu beschreiben.

Interessant ist auch, dass der Vogel das einzig weibliche Lebewesen in dem Abenteuer ist und einen männlichen Namen trägt. Dies betont etwa seine alberne Darstellung. Er wirkt nicht von großartiger Intelligenz, da er sich hinter Russell versteckt, obwohl er massenhaft größer als dieser ist. Er frisst auch Luftballons oder probiert Carls Spazierstock zu schlucken. Kevin erinnert etwas an Prinzessin Peach, die Mario und Luigi, hier Carl und Russell vor dem Bösewicht beschützen müssen, da sie komplett hilflos ist.

Der Vogel in *Oben* kommt auf unterschiedlichen Bildebenen vor und trägt eine Vielzahl von möglichen Bedeutungen in sich. Die rote Vogelfigur auf dem Kamin im Haus sowie der Hahn auf dem Dach des Hauses können damit verbunden werden, dass Ellie nie das Haus verlassen hat, Carl aber über alle Dächer abgehoben ist, um etwas Actiongeladenes zu erleben. Kevin verkörpert die Vorstellungen von Freiheit, aber auch das Gegenteil, nämlich von Gefangenschaft. Indem Muntz ihn wie besessen sucht, müssen Carl und Russell ihn retten, damit er seine Jungen in der freien Wildnis großziehen kann.

21.3. Die Mensch-Tier-Beziehung

Pixar hat bei *Oben* gezeigt, das stilisiert nicht unbedingt mit anthropomorph gleichgesetzt werden muss. Zwar tauchen vermenschlichte Züge bei den Tieren auf, aber sie nehmen die Tierfiguren nicht vollkommen ein. Es ist nicht zuletzt die Art, wie mit der Sprache umgegangen wurde, die den Film besonders macht. Anstatt Tiere sprechen zu lassen, wird versucht ihre Gedanken hörbar zu machen. Diese Gedanken sind aber bloß vom Menschen in das Tier projiziert worden.
Der größte Störfaktor bei den Tierdarstellungen äußert sich in stereotypen ideologischen Einschreibungen von Männlichkeit und Weiblichkeit. So übernimmt Kevin eher den passiven Part in der Geschichte und bedarf schließlich der Hilfe der zwei männlichen Filmhelden. Die Darstellung der Hunde ist an real existierende Rassen gebunden. Leider ist sie aber auch an die gesellschaftlichen Vorurteile in Assoziation zu diesen Rassen gekoppelt. Die Bösewichte werden durch jene Hundesorten dargestellt, die oft als Kampfhunde bezeichnet werden und einen Ruf haben gefährlich zu sein. Das Problem bei dieser filmischen Abbildung ist, dass das medial verbreitete Image der angeblich unberechenbaren Rassen bekräftigt wird. Dug hingegen ist der gesellschaftlich akzeptierte Hund und verkörpert Werte wie Loyalität, Ergebenheit und Verspieltheit. Selbstlos stellt er sich der Gefahr für sein Herrchen und erinnert damit aber auch reale Gegebenheiten, bei denen Hunde sich für ihre Besitzer geopfert haben.
Die Figuren haben in ihrer Ästhetik auch etwas von den 2D-Zeichnungen beibehalten. So ist Carl zum Beispiel eckig und kantig. Man sieht das gut an seinen Fingern und Ohren. An Kevins Federn bricht sich das Licht, sodass es in verschiedenen Farben schillert. Dugs langes Fell weht im Wind und erinnert durch diese Detailliertheit an einen tatsächlichen Hund. Der Film verdeutlicht auch, dass CGI nicht bis zum äußersten ausgenutzt werden muss beziehungsweise es bedacht eingesetzt werden kann, um das Auftreten der Figur zu bestärken.

22. Rapunzel. Neu verföhnt

22.1. Inhalt

Rapunzel. Neu verföhnt[211] ist der 50. Animationsfilm von *Disney* und wurde von *Pixar* in 3D gemacht. Das Märchen der Brüder Grimm galt als Vorlage für die Realisierung des Films, wobei die freie Fassung von *Pixar* einige Variationen des Originals anbietet. So beginnt das Märchen durch die Narrationsstimme von Flynn Ryder mit der typischen Einleitung „Es war einmal".

Rapunzel wird von der alten Frau Gothel aus dem Königspalast entführt, da in ihren Haaren die magische Kraft der goldenen Blume enthalten ist. Weil Rapunzels schwangere Mutter schwer krank wurde, pflückte man die Blume zu ihrer Genesung. Gothel kidnappt daraufhin die Prinzessin, welche den magischen Verjüngungszauber der Blume in sich trägt. Sie erzieht sie in einem Turm als ihre eigene Tochter und erlaubt ihr niemals den Turm zu verlassen. Jährlich zu ihrem Geburtstag gibt es ein Laternenfest, welches Rapunzel immer von ihrem Fenster aus beobachtet. Sie weiß nicht, dass es zu Ehren der verschwundenen Prinzessin stattfindet, drängt aber darauf die Lichter zu sehen. Da ihre Mutter es dennoch nicht erlaubt, lockt sie diese unter dem Vorwand sich zum Geburtstag Malfarben zu wünschen aus dem Turm.

Flynn Ryder aka Eugene Fitzherbert, der die Prinzessinnen-Krone gestohlen hat und auf seiner Flucht vor der königlichen Wache im Turm landet, wird von Rapunzel mit einer Pfanne k.o. geschlagen und von ihr und ihrem Chamäleon Pascal als Geisel gehalten. Das Mädchen schließt mit ihn einen Deal, dass er seine Krone von ihr zurückbekommt, wenn er sie nur zu den Lichtern bringt. Doch Mutter Gothel findet heraus, dass Rapunzel nicht mehr im Turm ist und schmiedet eine Intrige, um sie wieder in den Turm zu locken und Flynn in das Gefängnis zu sperren. Schließlich hilft das Pferd Maximus dem verurteilen Flynn zu entkommen. Bei dem Versuch die Prinzessin zu retten, wird Flynn aber von Rapunzels Mutter erstochen. Rapunzel verspricht ihrer Mutter, dass sie niemals den Turm verlassen wird, wenn sie Flynn mit den magischen Haaren heilen darf. Dieser schneidet Rapunzel dabei aber die Haare ab und zerstört das magische Band zwischen Mutter und Tochter. Gothel stolpert über die Haare und fällt aus dem Fenster. Flynn wird durch Rapunzels Tränen geheilt und sie kehren glücklich zu Rapunzels Eltern zurück.

---

[211] *Tangled,* Regie: Nathan Grendo/Byron Howard, USA 2010.

22.2. Produktion: technischer Fortschritt und traditionelle *Disney*-Ästhetik

Die Herausforderung bei dem Film bestand laut dem Art-Director Dave Goetz darin, die 3D-Technologie mit traditionellen 2D-Techniken zu kombinieren. Traditionelle *Disney*-Filme wie *Pinocchio*[212] oder *Cinderella* stellten ebenfalls wie *Disneyland* eine Inspiration für den Look der Filmwelt und der Figuren dar.[213] Das Character-Design von Glen Keane, der sein Wissen noch direkt von den *Disney*-Pionieren Frank Thomas und Ollie Johnston überliefert bekommen hat, spielte eine wichtige Rolle bei dem Film. Er hat zunächst auch die Regie übernommen, bevor er dann aus gesundheitlichen Gründen zurückgetreten ist. Da die menschlichen Figuren zu Produktionsbeginn noch ziemlich realistisch aussahen, hatte man auch befürchtet, in die *Uncanny Valley* zu rutschen, weshalb ein sehr cartoonhafter Stil schließlich bevorzugt wurde. Die Macher waren darin bestrebt, an den 3D-Figuren erkennbar zu machen, dass sie von Glen Keane stammen. Innerhalb von sechs Jahren wurde der Film produziert und es dauerte allein schon drei Jahre die Softwaretools für die Simulation der Haare herzustellen.[214] Keane hatte nicht nur Einfluss auf das Aussehen der Charaktere, sondern auch auf die Animation, da er seine Veränderungsvorschläge oft über die animierten Bilder malte.[215] Anstatt traditionellem Animationstisch verwendete er dazu ein *Wacom Cintiq.* Das Brechen der physikalischen Gesetze, sowie die Anwendung von Animationsprinzipien wie *Squash and Stretch* konnten den Fotorealismus und die realitätsgetreu Darstellung von CGI zugunsten einer stilisierten Animation ausbalancieren. Damit konnte die Anziehungskraft der Charaktere verstärkt werden, indem etwa das Rig beispielsweise an einigen Punkten verschoben wurde, sodass die Charaktere dadurch gewisse stilisierte Posen und Bewegungen durchführen

---

[212] *Pinocchio,* Regie: Hamilton Luske/Ben Sharpsteen, USA 1940.

[213] *Making of tangled movie,* Benutzer: Preety Vijayakumar, Hochgeladen am 27.01.2014, https://www.youtube.com/watch?v=W3hZLnA4NLY, Zugriff: 12.01.2015, 0h01‘17“-0h01‘59“.

[214] Ibid., 0h37‘02“-0h37‘11“.

[215] J*oeBowers Interview,* Benuter: Frame by Frame, Hochgeladen: 2013, http://vimeo.com/48497275, Zugriff: 12.01.2015, 0h03‘04-0h03‘20“.

konnten.[216] Das Motion Design passt dadurch zu den stilisierten Figuren und der Welt. Gleichzeitig konnten die Vorteile von computergenerierter Animation gegenüber traditioneller Animation genutzt werden.

22.3. Die Darstellung von Maximus

Weniger als die Tiere und die Menschen sind in dem Film die Haare der Drehpunkt der Handlung. Dennoch gibt es zwei animalische Sidekicks, nämlich ein Pferd und ein Chamäleon, deren Darstellung, Animation und Bezug zu den menschlichen Charakteren einer näheren Betrachtung bedürfen.
Bei Maximus fällt gleich der Name auf, der aus dem Lateinischen kommt und „der Größte“ bedeutet. Im Römischen Reich trugen Herrscher und Politiker diesen Namen. Er kann als Indiz dafür stehen, dass Maximus das Pferd des Hauptmannes der königlichen Armee ist. Durch das weiße Fell und die blonde Mähne hebt sich Maximus auch sofort von den dunkleren Pferden ab. Die weiße Farbe erinnert auch ein wenig an das königlich-grazile Aussehen der Lipizzaner-Pferde, wobei Maximus aber weitaus weniger Eleganz in seinen Bewegungen zeigt. In seinem Verhalten ist das Pferd situationsbedingt an einen Hund, aber manchmal auch an einen Menschen angelehnt. Dafür gibt es nun einige Hinweise.

22.3.1. Anthropomorphe Einschreibungen

Bei der Analyse der Szene, in der Maximus endlich Flynn Ryder aufspürt und auch auf Rapunzel trifft, zeigen sich zwar Züge von tierischem Verhalten, aber diese gleichen kaum einem Pferd. In einem Schuss-Gegenschuss-Prinzip werden in Großaufnahmen das Gesicht von Rapunzel und der Kopf des Pferdes abwechselnd gezeigt. Durch Rapunzels hohe, liebliche Stimme und ihren freundlichen Gesichtsausdruck scheint sich die Mimik des Pferdes ebenfalls zu entspannen. In einer Totale sieht man das Mädchen und das

---

[216] Die „moving holds“ oder die „pure holds“ sind Posen, bei denen von der Figur im ersten Fall nur dezent eine Bewegung zu vernehmen ist, und im zweiten Fall die Bewegung eingefroren ist. Primär sind es die „holds“, die in computergenerierten Animationen problematisch sein können, weil die Bewegung komplett stoppt. Womöglich liegt es an der sehr ausgeglichenen, geschmeidigen, aber auch realistischen Computeranimation, die mit dem Halten der Bewegung sofort abstirbt. Das Auge vernimmt diese Unterbrechung und es wirkt störend oder robotisch.
Holds are [...] a technique typical to 2D animation where an animator may slow a character into a pose and hold that pose for several frames. Held poses typically are a problem in the 3D CG medium because as Lasseter explains the combination of the realistic look and smooth motion causes the motion to ‚die‘ when the character enters a held pose.“ Das Umsetzten von technischen Konzepten und Prinzipien der 2D-Animation hat also nicht zuletzt dazu geführt, dass die „holds“ wirksam im 3D-Animationsfilm eingesetzt werden konnten.
Carter, Chris, „An analysis of the character animation in Disney’s *Tangled*“, *Senses of cinema online journal,* Issue 67, Juli 2013, http://sensesofcinema.com/2013/feature-articles/an-analysis-of-the-character-animation-in-disneys-tangled/#9, 12.01.2015.

Pferd von der Seite. Rapunzel befiehlt dem Pferd sich hinzusetzen und fordert es dann zweimal auf den Stiefel von Ryder aus seinem Maul fallen zu lassen. Es wiehert zwischendurch rebellisch, folgt aber ihren Worten. Rapunzel ist entzückt und meint zu Maximus, dass er ein guter Junge wäre. Dieser stellt daraufhin die Ohren auf und schlägt mit seinem Schweif am Boden. Die Prinzessin fängt auf einmal an in einer Art Babysprache mit dem Pferd zu kommunizieren, indem sie in einer höheren Tonlage spricht, ihre Mimik und Gestik etwas übertrieben wirken und sie die vermeintlichen Gedanken des Tieres wiedergibt. Der Umgang mit dem Pferd gleicht eher dem mit einem Hund. Eine andere Szene zeigt noch eine Parallele zwischen Maximus und einem Hund. Nachdem die anderen Soldaten die Fährte von Ryder verloren haben, schnüffelt Maximus der Fährte durch seine Nüstern am Boden hinterher.[217]

Menschliche Merkmale machen sich sehr stark in den Gesichtsausdrücken von Maximus bemerkbar. Er hat große expressive Augen und sein Mund korrespondiert mit der Augenpartie. Tierische Merkmale, wie Ohren oder Schwanz werden ebenfalls dazu genutzt die humanen Emotionen noch intensiver zu vermitteln. Bei einer bösen Miene, ziehen sich die Ohren nach hinten. Ist Maximus aufgeregt, stellen sie sich auf. Man könnte darin aber auch eine Authentizität zum realen Verhalten des Tieres erkennen. Allerdings werden die tierischen Anzeichen hauptsächlich in Zusammenhang mit menschlichen Ausdrücken verwendet, was sie in den Hintergrund drängt, da Augen und Mund primär dazu dienen, Emotionen abzubilden. Wie Schweif und Ohren agieren, wurde bereits in Zeichnungen, die der Animation zugrunde liegen definiert. In *Abbildung* 23[218] gibt es bereits in der Zeichnung Verweise darauf, wie die Form der Figur bestimmte Gefühlszustände vermitteln kann. So findet sich bei den Bemerkungen des Schweifs die Notiz, dass mehr Geradlinigkeit und stärker definierte Winkel als Zeichen von Aggression genutzt werden können. Die Augen sind nicht wie bei einem realen Pferd auf der Seite des Kopfes, sondern im Zentrum des Gesichtes. Dies hilft bei der Animation einer menschenähnlichen Mimik.

Das Pferd wird als sehr intelligent dargestellt, da es im Gegensatz zu dem Hauptmann Flynn aufspürt oder auch im Gasthaus „Zum Quietsche-Entchen“ den Geheimhebel in

---

[217] „Während der Hund mit der Nase auf dem Boden schnüffelt, geht das Pferd mit erhobenem Haupt und wittert mit weit geöffneten Nüstern, die ständig schnaubend in Bewegung sind.“ Nun kann nicht vollkommen ausgeschlossen werden, dass Hunde auch mit erhobenen Kopf Düfte wittern oder Pferde am Boden mit ihren Nüstern Gerüche wahrnehmen, aber im Kontext der Animation, wo Maximus weg von den anderen Soldaten, alleine losrennt um der Fährte zu folgen, erinnert eher an einen Polizeihund, der voraus rennt, um eine Spur aufzunehmen.
Gierse, Winfried, *Menschen und Pferde. Eine 5000 Jahre alte Symbiose zwischen zwei Lebewesen,* Düsseldorf: Books on Demand GmbH 2001, S. 82.

[218] Das Originalbild ist im Buch *The Art of Tangled* von Jeff Kurtti zu finden.

Form vom Zapfhahn ausfindig macht, und daraufhin Rapunzel und Flynn folgen kann. Am Ende des Films sieht man auch, wie Maximus zum neuen Hauptmann einer menschlichen Armee wird. Dieser Verdienst scheint aber eher auf seine menschlichen Charakterzüge, wie den verbissenen Ehrgeiz, den Kampfgeist oder die taktische Klugheit und Raffinesse zurückzuführen zu sein.

Auch, wenn Maximus nicht spricht, kann er offensichtlich die menschliche Sprache verstehen und er kennt menschliche Gesten. Als Rapunzel ihn und Ryder bittet sich ihr zuliebe zu versöhnen, geben sie sich einen Handschlag. Die Vorderbeine und Hufen verwendet das Pferd auch als Arm- und Handersatz. Maximus kann mit den Hufen zeigen. Man sieht dies, wenn er bei dem „Wanted“-Plakat von Flynn dessen Nase, die in den Bildern ständig falsch gezeichnet wird, durch die Hufe verdeckt. Des Weiteren werden die Zähne auch anstelle von der Hand eingesetzt, wenn Maximus ein Schwert zwischen seinen Zähnen hält, um gegen Flynn zu kämpfen oder er das Plakat von Flynn mit den Zähnen „zerreißt“.

Es gibt noch einen weiteren Aspekt, worin sich eine Vermenschlichung der Figur zeigt. Wenn Pascal und Flynn sich bei dem Versuch die Tasche mit der gestohlenen Krone zu

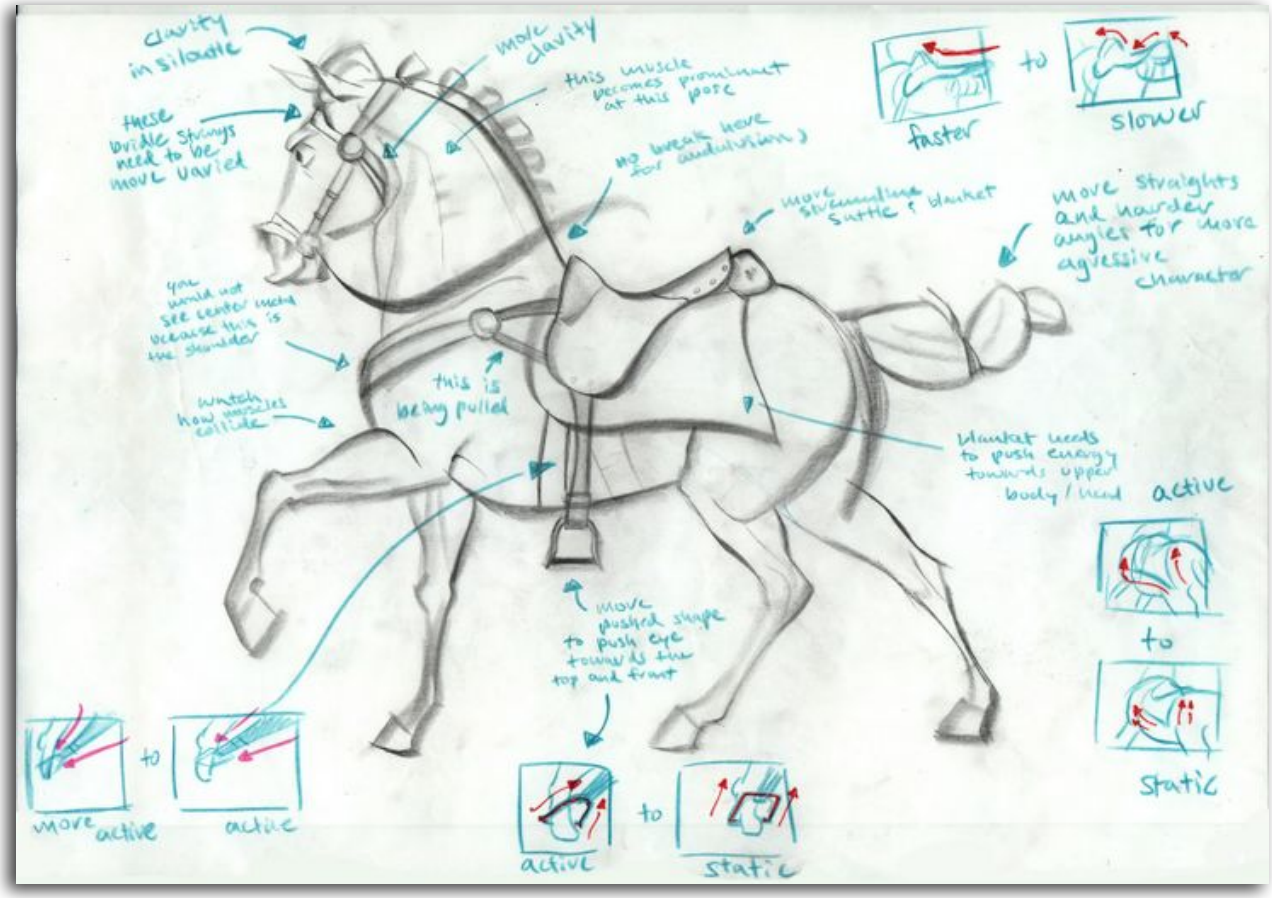

Abbildung 23: Zeichnung von Maximus mit Hinweisen zu Design und Animation

Abbildung 24: Flynn steigt auf den Kopf von Maximus

Abbildung 25: Der Kopf von Maximus wird verformt

Abbildung 26: aufgerissenes Maul von Maximus

Abbildung 27: Flynn wird gestreckt

erwischen, gegenseitig zu Boden bringen, sind beide ungefähr gleich schnell. Tatsächlich wäre aber das Pferd viel schneller als der Mensch. Da die Handlung rasch voranschreitet und die beiden dabei von einem Bild ins andere rennen, muss die Kamera sie aber einfangen können. Daher wurde das Pferd in seiner Schnelligkeit dem menschlichen Tempo angepasst.

22.3.2. Plastizität der Figur

In der Szene des Wetteiferns um die Krone kommen sowohl Maximus als auch Flynn an ihre anatomischen Grenzen. Joe Bowers, der Animator dieser Aufnahmen erklärt anhand der Frames, wo Animationsprinzipien angewendet wurden. Einerseits wird das *Squash and Stretch* Prinzip wirksam, wenn Maximus seinen Nebenbuhler am Stiefel packt und dieser dabei etwas gestreckt wird. Andererseits wird das Maul von Maximus eingedrückt und zieht sich nach oben, als Flynn auf seinen Kopf steigt. Auch kann Maximus beim Versuch Flynn zu schnappen das Maul enorm weit aufreißen. Dies markiert die Plastizität der Mensch- und Tierkörper im 3D-Animationsfilm. Weitaus drastischer kommt diese Plastizität zum

Vorschein, wenn Pferd und Mensch nach ihrem Duell vom Ast hinab in die Tiefe stürzen. Maximus steht danach sofort wieder auf. Auch Flynn scheint komplett unversehrt zu sein. Hier wird nicht nur die Grenze der Körperlichkeit verschoben, sondern auch diejenige zwischen Leben und Tod. Wenn soviel Wert darauf gelegt wurde, die Charaktere in ihrer Bewegungslosigkeit in den „holds“ lebendig wirken zu lassen, dann zerstört der Sturz in den wohl sicheren Tod diese Illusion. Vor allem bei den Animationsprinzipien wie *Squash and Stretch* oder *Exaggeration* kann man aber in der Computeranimation schnell zu dem Punkt ankommen, wo nicht mehr gequetscht, gestreckt oder die Anatomie anderweitig übertrieben verändert werden kann, da man ansonsten eventuell vor dem Problem steht, dass man das Rig der Figur bricht.

Ein anderes schönes Beispiel, wie sich Übertreibung im Körper der Figur manifestiert, ist das Friedensangebot von Flynn. Maximus dreht seinen Dickkopf mit gesenkten Ohren so weit von Flynn weg, dass er jegliche anatomische Grenzen dabei durchbricht. In dieser überspitzten Geste wird die Ablehnung noch deutlicher geäußert. Durch die Körpersprache des Pferdes wird auf sehr menschliche Weise veranschaulicht, dass es eine Hürde in der Beziehung von Maximus und Flynn gibt. Schon Säuglinge drehen den Kopf weg, um eine Abneigung gegen etwas zu signalisieren. Am großen Kopf des Pferdes tritt diese menschliche Geste besonders in Kombination mit der Position der Ohren und dem finsteren Blick stark hervor.

Abbildung 28: erzwungene Versöhnung von Maximus und Flynn

Ein letztes Zeichen für den plastischen Körper, aber auch für die Vermenschlichung ist die Szene in dem Gasthaus. Dieses betritt Maximus erhobenen Hauptes. Seine Vorderbeine sind gestreckt und er hält damit die trinkenden und feiernden männlichen Gäste zur Seite. Der aufrechte Gang, die spitz aufgerichteten Ohren und die Entschlossenheit im Gesichtsausdruck lassen schon erahnen, dass Maximus ganz genau weiß, was er als nächstes machen wird und wie er Flynn erwischen kann. In der Körpersprache werden somit auch Gedankengänge der Figur nachvollziehbar.

22.4. Die Darstellung von Pascal

Bevor die Figur von Pascal in einem Versteckspiel mit Rapunzel eingeführt wird, findet sich bereits ein erster Hinweis auf ihn im Vorspann zum Filmbeginn. Als die Geschichte von Rapunzels Kidnapping erzählt wird, sieht man das kleine Baby im Gitterbett. Darüber schwebt ein Mobile, von dessen Seil ein grünes Chamäleon hängt. Pascals erstes Auftreten geschieht somit als Plüschtier, das über die Prinzessin wacht. Im Verlauf der Geschichte zeigt sich Pascal als loyaler Begleiter von Rapunzel. Selbst als diese von Gothel zurück in den Turm gebracht wird, folgt er ihr wieder in die Gefangenschaft. Die Vorstellung des Tieres durch das Einbetten in ein Versteckspiel verweist bereits auf seine Fähigkeit der Tarnung. Dies ist ein entscheidender Hinweis, denn Pascal ist stets an Rapunzels Seite, man sieht ihn aber nicht immer mit ihr im Bild.
Die Farbe ist hier der zentrale Faktor, über den die Figur aufgebaut wird. Wenn die Farbe in der Natur eingesetzt wird, um sich vor Gefahr zu schützen, zu kommunizieren oder um einen Vorteil im Kampf zu haben, so wird sie in dem Film dazu gebraucht, Gefühlslagen der Figur darzustellen oder Pascal zu verstecken, indem er sich in das Hintergrundbild einblendet. Er kann die Vorderfüße wie Hände verwenden und auch die Augen sowie deren Beweglichkeit wurden vermenschlicht. Sie wurden von den Seiten zu der Mitte des Gesichtsfelds verlagert. Der Schwanz kann ebenso wie der Schweif von Maximus, und ähnlich wie es Thomas und Johnston bereits bei einem animierten Hund beschreiben hatten, zum Gestikulieren gebraucht werden.[219] Pascal nutzt ihn um sich mit seiner Hilfe auszudrücken, beispielsweise zeigt er damit in eine Richtung oder schlägt damit Flynn ins Gesicht.
Ein anderes Feature, das zur Situationskomik beiträgt und auch anthropomorphe Einschreibungen markiert, ist die Zunge des Tieres. Teils wird sie im menschlichen Kontext

[219] Johnston, Ollie/Frank Thomas, *The illusion of life. Disney animation,* S. 340.

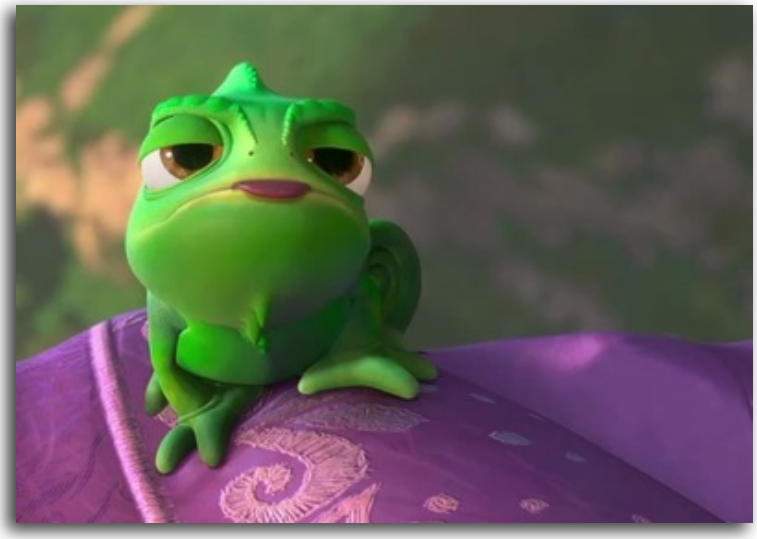

Abbildung 29: Pascal zeigt die Zunge wie ein Mensch

Abbildung 30: Pascal streckt seine Schleuderzunge heraus

eingesetzt und sieht dann auch wie eine menschliche Zunge aus und teils ist sie ein typisches Erkennungszeichen des Chamäleons, wenn sie zur Schleuderzunge mutiert. Das kleine grüne Chamäleon scheint trotz Sprachmangel die menschlichen Charaktere zu verstehen und drückt sich mittels Färbung, Mimik und Körpersprache aus. Pascal ist im Film, damit Rapunzel den Zuschauern ihre Gedanken und Gefühle mitteilen kann, indem sie zu ihm spricht. Da ihr Mutter Gothel nicht zuhören will und sie unterbricht, braucht sie jemanden in ihrem Gefängnis-Turm, dem sie sich mitteilen kann. Außerdem sollte das Tier Rapunzels Persönlichkeit als knallharte, extrovertierte Prinzessin noch betonen. Die Andersartigkeit von Rapunzel sollte auch durch die Andersartigkeit ihres tierischen Begleiters markiert werden. Byron Howard erklärt in einem Interview die Hintergedanken zu dem ungewöhnlichen Sidekick der Prinzessin:

> „Yea, we figured out early that the problem with having a prison character, someone who is locked away, is that they don't have anyone to talk to. [...] So, who [sic!] do you get for that? We thought, give her something to talk to, like an animal, but we don't want to do the expected. We didn't want to do like a bird or a chipmunk or a..."[220]

Nathan Greno setzt den Gedanken fort und bestätigt den Einsatz von Pascal zur Illustration von Rapunzels Andersartigkeit im Sinne einer untypischen *Disney*-Prinzessin:

---

[220] Graham, Bill, „SDCC 2010. Exclusive interview with TANGLED directors Byron Howard and Nathan Greno", Collider.com, 29.07.2010; http://collider.com/comic-con-tangled-interview-byron-howard-nathan-greno-directors-walt-disney/, Zugriff: 13.01.2015.

> „Squirrel...you've seen it. You've seen all these things; this is the 50th [sic!] movie that Disney's made. So what we wanted to do is something fresh, something different. This girl, she's not a dainty, precious girl. She is this rough and tumble girl next door. So what would she have? She's not going to have a little, pretty bluebird on her shoulder. She's going to have a lizard. That is *her.* She's different."

Pascal passt nicht so ganz zu dem diegetischen Lebensraum und hebt sich durch die giftgrüne Färbung von den anderen Lebewesen deutlich ab, ähnlich wie auch das blonde lange Haar von Rapunzel sie in einen Kontrast zu den anderen menschlichen Figuren stellt. Er ist dazu da, damit der Rezipient ein Mehrwissen über Rapunzel akkumuliert. Pascal ist es auch, der sie von der bösen Pseudo-Mutter befreit. Als diese sich in ihrer Verzweiflung über die abgeschnittenen Haare von dem Mädchen die Kapuze über die Augen zieht, spannt das Tier die Haare und sie stolpert darüber und fällt aus dem Fenster in den Tod. Im Gegensatz zu Flynn und Maximus, die meterhohe Abstürze unversehrt überleben, stirbt sie aber. Keines der menschlichen Figuren befördert Gothel in den Tod, sondern das Tier übernimmt diesen Part in einer fast schon lächerlichen Einlage. Damit hilft Pascal seiner Rapunzel sich von ihrer besessenen „Mutter" zu befreien, da die Prinzessin, die als „rough and tumble" porträtiert wird, dies niemals alleine geschafft hätte und eigentlich schon wieder dabei war sich Gothel zu unterwerfen. Pascal tritt somit dort ein, wo die mentale und emotionale Stärke der Prinzessin, sich der falschen Mutter zu stellen, versagt. Er entschärft damit einen unangenehmen Konflikt und bewahrt das unschuldige Image von Rapunzel.

22.5. Die Mensch-Tier-Beziehung

Die beiden Sidekicks Maximus und Pascal sind in die Geschichte integriert, um die Handlung an schwer lösbaren Stellen fortzutragen, aber auch um die Komik des Geschehens zu bestärken. Als der Ausweg aussichtslos wird, hilft Maximus Flynn aus dem Gefängnis zu entkommen und Pascal hilft Rapunzel sich von ihrer Mutter loszulösen. Wie Derrida es an der Fabel schon beschrieben hat, sind die Tiere in diesem *Disney*-Märchen hauptsächlich eingeflochten, um eine Geschichte über die Menschen zu erzählen. Pascal ist die Projektionsfläche für Rapunzels Ängste, Sehnsüchte und Wünsche. Er schnappt all ihre Gefühlslagen auf. Dazu ist es sogar von Vorteil, dass er nicht spricht, denn somit dringen Rapunzels Worte noch stärker zum Rezipienten durch, ohne, dass sie in einen Dialog treten muss. Viel eher hält sie einen Monolog über ihr Innenleben vor Pascal, der sie scheinbar versteht und mit menschlicher Ausdrucksweise darauf reagiert. Das Pferd

kommuniziert auch hauptsächlich körpersprachlich durch Augen und Mund, sowie seine Beine und Hufen, die wie Arme und Hände eingesetzt werden.

Insgesamt zeigen sich mehrdeutige Tendenzen bei den Darstellungen der beiden tierischen Nebencharaktere, da sowohl tierische Eigenheiten beachtet werden, aber diese maßgeblich von ihrem ursprünglichen Kontext losgelöst und in einen menschlichen etabliert werden. Dies wird an Pascals menschlicher und tierischer Zunge sichtbar. Es wird aber auch einprägsam in der Szene demonstriert, die Maximus als Hauptmann der menschlichen Armee zeigt. Stereotype menschliche Eigenschaften eines Generals, wie Strenge und Ordnung werden durchbrochen, wenn sich an Maximus plötzlich die animalische Seite offenbart und er sich von einem der Soldaten mit einem Apfel bestehen lässt.

Der Einsatz von 2D-Techniken in Kopplung mit 3D-Software ermöglicht es schließlich einen höheren Grad an Stilisierung, im Sinne von traditioneller *Disney*-Ästhetik zu erreichen. Damit kann der Realismus, welcher dem computergenerierten Bild anhaftet, durchbrochen werden, aber die Stilisierung führt im Fall von *Rapunzel. Neu verföhnt* auch zur Sprengung anatomischer Grenzen bei den menschlichen, sowie den tierischen Körpern. Trotz anthropomorpher Einschreibungen auf der Seite der zwei Tierfiguren könnte man aber aufgrund der plastisch-elastischen Körper hier wohl auch in Erwägung ziehen, dass beide, nämlich Mensch und Tier, in diesem Punkt der Ästhetik des Animationsfilms unterworfen sind.

23. Die Chroniken von Narnia. Der König von Narnia

23.1. Inhalt

Der Film ist die Adaption des Fantasy-Romans *Der König von Narnia* vom irischen Autor C.S. Lewis. Es ist der erste Teil der Film-Trilogie und handelt von den vier Kindern Peter, Susan, Edmund und Lucy der Familie Pevensie. Diese kommen während des Zweiten Weltkriegs zu ihrem Schutz zu Professor Digory Kirke. Beim Versteck-Spiel in seinem Haus gelangt die Jüngste durch den Kleiderschrank in das fantastische Reich von Narnia. Ihre Geschwister glauben ihr zunächst nicht, doch bei der Flucht vor der Haushälterin finden sie sich ebenfalls in dem spektakulären Land vor. Dort beginnt ihr Abenteuer, indem sie die böse *Weiße Hexe* Jadis, die das Land beherrscht, bezwingen müssen. Was die Geschwister dabei noch nicht erahnen, ist, dass sich ihr kleiner Bruder Edmund auf die Seite der Hexe gestellt hat. Als er bemerkt, dass die Hexe ihm nichts Gutes will, ist es schon zu spät, weil er bereits Verrat begangen hat. Da ein uraltes magisches Gesetz besagt, dass das Blut der Verräter der Hexe gehört, opfert sich Aslan, der Löwe anstelle des Jungen. Nachdem die Hexe diesen getötet hat, macht sie sich auf in den Krieg gegen Aslans Armee. Da es aber ein noch älteres magisches Gesetz gibt, das den Tod eines unschuldigen Opfers umkehrt, erwacht Aslan wieder zum Leben und die Bewohner von Narnia, angeführt von Peter, gewinnen die Schlacht gegen die böse Hexe.

23.2. Die Darstellung von Aslan

23.2.1. Konstruierte Mensch- und Tierbilder

Der Löwe Aslan wurde von *Rhythm & Hues* mittels CGI erzeugt und animiert. Bis auf einige wenige Einstellungen, wie derjenigen, wo er sich auf dem steinernen Opfertisch befindet, stammt er aus dem Computer. Animationstechnisch sind zwei verschiedene Arten gewählt worden, um ihn mit Live-Action zu verbinden, nämlich Animatronik und CGI. Der Animatronik-Löwe hat im Gegensatz zu dem computergenerierten 3D-Löwen den Vorteil, dass die jungen Schauspieler ihn anfassen und sich direkt auf ihn beziehen konnten. Die Schwierigkeit zeigt sich aber in seiner begrenzten Mimik. Da der Löwe spricht, konnte das animatronisch gesteuerte Tier kaum das Spektrum der Gesichtsausdrücke wiedergeben, weshalb hier der Einsatz des CGI-Löwen die besseren Ergebnisse erzielten konnte. Aslan ist auch ein gutes Beispiel dafür, wie Technologie,

Techniken, Schauspielkunst und Kulisse aufeinander einwirken, um das digitale Bild zu erzeugen.

In einigen Einstellungen müssen die Schauspieler so tun, als ob die Kulisse und der Löwe sowie die anderen CGI-Akteure tatsächlich da wären. In anderen wiederum haben sie ein real erbautes Set mit einer elektronischen Puppe vor sich. Die Inszenierung des Menschen im Filmbild ist ebenso wie die, des Tieres zu hinterfragen. Kostüm, Make-up und das Agieren nach dem Drehbuch können zwar von der Narration verlangt werden, aber wie die Performance des Schauspielers im Endeffekt durch die Post-Produktion zerstückelt und zusammen mit den CGI-Shots montiert wird, kann das Schauspiel und die Wahrnehmung der Figur verändern. Somit wird die Auffassung von realen menschlichen Figuren durch filmsprachliche Mittel wie Schnitt, Perspektive oder Einstellung beeinflusst. Dies ist ein wichtiger Faktor, denn genauso wie die Tiere anthropomorphisiert werden, kann es auch passieren, dass menschliche Akteure manipuliert oder editiert werden, um sich in das konstruierte diegetische Bild einzufügen.

> „Where are the boundaries between what an actor creates and what filmmakers have crafted? [...] Because films are shot out of continuity, performance and character often must be constrcted in the editing. [...] Performance in cinema always has been a construction synthesized from discrete elements removed from their original contexts, rearranged, reordered, reshaped“[221]

Bei der Repräsentation von Tieren, aber auch von Menschen ist zu beachten, dass deren Performance manchmal zu Gunsten der Narration rekonstruiert wird. Wenn die literarische fantastische Geschichte also einen Löwen erfordert, der spricht, dann ist das Tier bereits durch seine Sprachfähigkeit im literarischen Text anthropomorph. Wie der Romanstoff filmisch umgesetzt wird und inwiefern sich der Regisseur exakt an die Vorlage hält, oder ob er die Performance der Charaktere durch filmsprachliche Mittel ergänzt oder verändert, wirkt sich auf die Rezeption aus. Dabei ist nicht nur die Bildästhetik entscheidend, sondern es können musikalische Untermalungen, die Off-Stimme oder die Synchronstimme ebenfalls die Wahrnehmung der Figuren stark beeinflussen. Bei 3D-Tier-Charakteren kann sich trotz einer fotorealistischen Erscheinung und einem realitätsgetreuen Gangbild, der Anthropomorphismus auf anderen filmischen Ebenen zeigen.

---

[221] Prince, Stephen, *Digital visual effects in cinema. The seduction of reality,* Piscataway, NJ: Rutgers University Press 2012, S. 101.

23.2.2. Anthropomorphismus in Form des sprechenden Tieres

Dean Wright, der Visual Effects Supervisor von *Die Chroniken von Narnia. Der König von Narnia* betont, dass es besonders wichtig war die Emotionen durch die Performance von Aslan zu transportieren ohne ihn dabei anthropomorph erscheinen zu lassen:

> „These were real animals that talk, they have emotions. But, they weren't people in animal clothes. We had to get an emotional acting performance out of these characters without making them anthropomorphic. The beavers are the most anthropomorphic because they help bring us into the film, but the lion and the wolves are animals. It isn't like Liam Neeson is performing these scenes. Aslan is a lion. We had to have the weight right, the fur, the lighting had to be perfect."[222]

Man kann CGI-Tiere auch so darstellen, dass sie eine authentische „Performance" abliefern, d.h., dass sie realitätsgetreu das Verhalten des Tieres wieder geben. Im Fall von Aslan ist aber höchstens das Aussehen realistisch gehalten, denn der Löwe wurde fotorealistisch dargestellt. Bei der Fortbewegung kann man auch noch Parallelen zum echten Tier erkennen. Allerdings wurde dazu viel Referenzmaterial von realen Tieren verwendet und die Arbeit an dem CGI-Tier dauerte zwei Jahre.[223] Der Aussage, dass Aslan ein Löwe ist und dass Tiere Emotionen haben, kann man nicht viel entgegensetzen. Aber wie Aslan seine Gefühle vermittelt und ob dies die Gefühle eines Löwen sind, lässt Zweifel an der realistischen Darstellung. Er fällt in die Kategorie von Fishers imaginativen Anthropomorphismus, da er zwar eine fiktive Figur ist, aber er weitaus humaner dargestellt wird, als er tatsächlich ist. Es ist auch wahr, dass Liam Neeson nicht in den Szenen als Schauspieler auftritt, aber es sind seine Stimme und seine Persönlichkeit, die auf den Löwen übertragen werden. In diesem Fall schauspielert Neeson, aber er tut dies im Hintergrund, indem er den Drehbuchtext in ein Mikrofon spricht und dabei versucht die Emotionen mit der Stimme wiederzugeben. Die Stimme wird als Element vom Körper des realen Schauspielers entfernt und in das CGI-Tier eingesetzt. Somit wird nicht zur Aslan vermenschlicht, sondern auch die sprachliche Performance vom Schauspieler in einen anderen Kontext montiert, bei dem er selbst nicht aufscheint. Neeson ist nicht vor der Kamera zu sehen, aber er spricht, durch die Postproduktion begünstigt, dennoch durch den Löwen mit den vier menschlichen Akteuren, die im Filmbild sind.

---

[222] Robertson, Barbara, „Narnia makers", *CG society. Society of digital artists,* 15.02.2006, S.1, http://www.cgsociety.org/index.php/CGSFeatures/FeaturePrintable/narnia_makers, Zugriff: 14.01.2015.

[223] Ibid., S. 2.

Auch, wenn Wright darauf aufmerksam macht, dass vieles bei der Darstellung des Löwen an das reale Tier angepasst werden musste, um eine fotorealistische Erscheinung zu erzeugen, so sind die Emotionen, von denen er spricht, menschlich und werden durch die menschliche Stimme und die menschlichen Ausdrucksformen vermittelt. „What makes the characters human is the link between voice, action and star identity [...].“[224] Die fotorealistische Abbildung ist daher nicht als Synonym für De-Anthropomorphismus zu verstehen.

23.2.3. Das Tier in der Opferrolle

Man kann kaum umher, als eine Allegorie zwischen Aslan und Jesus Christus zu erkennen. Erstens ist Aslans Tod sein Opfer, um den verräterischen Edmund das Leben zu retten. Dieser und sein Bruder werden als die Söhne Adams bezeichnet und deren beiden Schwestern werden als die Töchter Evas genannt. Hier besteht eine Parallele zu Christi, der für die Sünden der Menschheit am Kreuz gestorben ist. Der gespaltene Steinaltar mit dem fehlenden Löwen könnte als offenes Grab des Auferstandenen interpretiert werden. Susan und Lucy erinnern an die beiden Marien aus dem *Matthäus Evangelion 28, 1-10,* denen sich Jesus nach seiner Auferstehung zeigt. Visuell ist Aslan dabei nahezu wie ein Heiliger porträtiert, indem ihm die Strahlen der aufgehenden Sonne hinter den Rücken scheinen und das grelle Licht bei seinem Anblick den Zuschauer fast schon blendet. Aslan

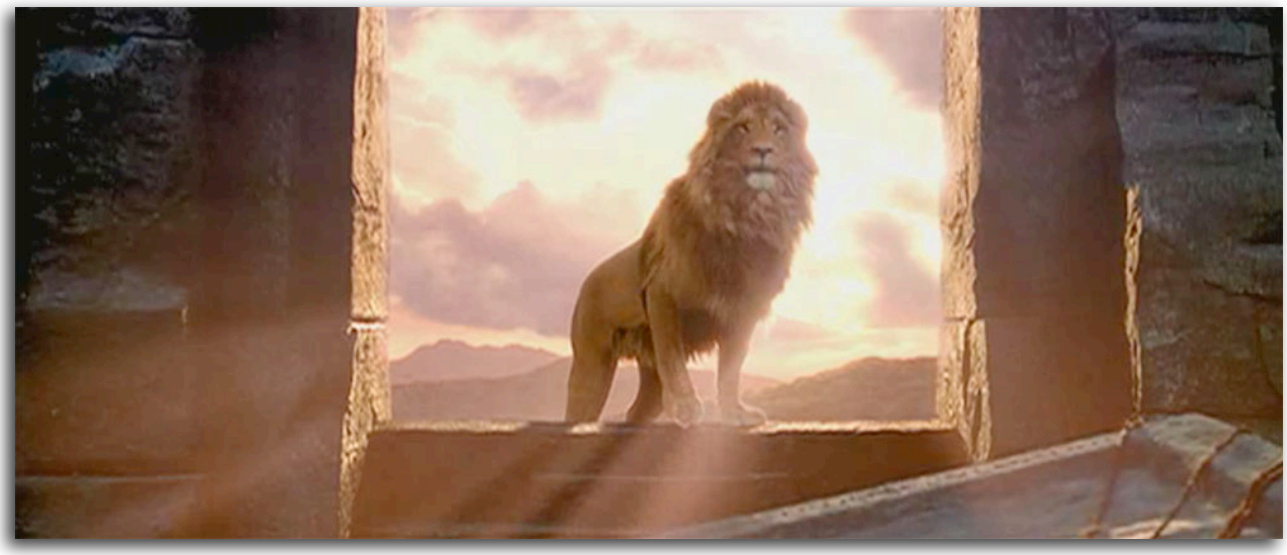

Abbildung 31: Aslans Auferstehung von den Toten

[224] Claydon, E. Anna, „Wanting to believe. CGI animation and the dilemmas of verisimilitude“, S. 5.

erscheint im Filmbild wie Jesus in dem Gemälde der Auferstehung von Noël Coypel als überirdisches Wesen im hellen Licht.
Auch sonst wird Aslan als das Licht der Welt von Narnia mit freundlich leuchtenden Farben assoziiert. Während die böse Jadis in einer eisigen, kalten und kargen Winterlandschaft herrscht, ist Aslans Welt hell und farbenfroh. Das Gras leuchtet grün, der Himmel strahlt blau und es ist frühlingshaft warm, sodass die Geschwister ihre Pelzmäntel nicht mehr brauchen, sobald sie in Aslans Herrschaftslager ankommen. Des Weiteren findet sich noch eine Ähnlichkeit von Aslan zu dem heilenden Sohn Gottes. Die Bewohner von Narnia, die sich der bösen Hexe widersetzen, werden von dieser versteinert. Aslan aber haucht ihnen mit seinem Atem das Leben wieder ein. Aslan kann von den Toten auferstehen und die Lebewesen in seinem Land heilen. Er steht an der Spitze der Hierarchie von Narnia, opfert sich aber für seine menschlichen Gefährten und überlässt diesen auch den Thron. Aslan wird nicht nur vermenschlicht, sondern sogar in der Allegorie zu dem Sohn Gottes vergöttlicht.
Die Opferbereitschaft von Aslan lässt sich auch bei den anderen Tieren von Narnia beobachten. So laufen in der Jagd-Szene, Susan, Lucy und Peter mit dem Biber-Paar vor den Wölfen davon. Ein Fuchs verwischt mit seinem Schwanz ihre Fußspuren im Schnee und lockt die Wölfe dabei auf die falsche Fährte, damit die Kinder gerettet werden können. Da Wölfe einen hoch entwickelten Geruchssinn und ein sehr ausgeprägtes Gehör haben, ist es eigentlich unvorstellbar, dass sie gleich drei Menschen und zwei Biber am Baum über ihnen nicht wittern konnten. Sie gleichen in ihrer Perzeption eher dem Menschen als einem Wolf.
Als die Hexe den Kindern mit dem Schlitten durch die Schneelandschaft folgt, verstecken sie sich vor ihr und der Bieber verlässt als erster das Versteck um nachzusehen, ob die Bösewichte noch auf sie lauern. In diesem Moment der Gefahr opfert der Biber sein eigenes Leben, um das der anderen zu bewahren. In der Szene bei dem Überqueren des vereisten Wasserfalls, tritt Peter auf das Eis und als es zu brechen beginnt, sagt ihm der Biber, dass er als Erster voran gehen wird. Selbst als ihn der Wolf beim Angriff am Nacken packt, schreit er zu Peter, dass er sich nicht um ihn sorgen muss. Auch der Fuchs der später von den Wölfen erwischt und zu der Hexe gebracht wird, entschuldigt sich bei dem Verräter Edmund bevor er vor Jadis versteinert wird. Es scheint ihm Leid zu tun, dass er die Geschwister des Jungen nicht beschützen konnte.

23.3. Die Darstellung der Wölfe

Die Darstellung der Wölfe aus dem Film geschieht zumeist in einem Kontext, in welchem das Tier degradiert wird. Einerseits sind die Sinne, wie bereits beschrieben wurde, humanisiert. Andererseits sind die Wölfe zum Werkzeug der Hexe bestimmt. Sie sind Teil ihrer Geheimpolizei und spüren Verräter ihres Regimes auf. Die Wölfe aus dem Film führen lediglich passiv das aus, was ihnen von der Machthaberin befohlen wird.
In der Szene bei dem vereisten Wasserfall umzingeln die Wölfe Peter, Susan, Lucy und die Frau des Bibers. Ein Wolf attackiert den Biber und bringt ihn zu Boden. Auch wenn seine Zähne am Nacken des Bibers festhalten, beißt er nicht zu. Der Alpha-Wolf Maugrim stellt sich Peter und bleibt dabei aber statisch. Peter hat nur sein Schwert erhoben und das reicht anscheinend aus, um den Wolf zum Stillstand zu bringen. Ihm fehlt aber jeglicher Mut das Tier anzugreifen. Man könnte auch meinen, dass so wie er da vor dem Wolf steht, er ihn nur erschrecken wollte, indem er die Waffe demonstriert, es aber nicht übers Herz bringt ihn zu attackieren. Das Tier, ebenso wie der Rezipient bleiben, vergleichbar mit einem peinlichen Schweigen, wartend zurück. Macht Peter endlich etwas oder verweilt die Handlung noch im Stillstand?
Die Erlösung kommt dann von oben durch den gefrorenen Wasserfall. Durch schnelle Schnitte folgen Einstellungen des durchbrechenden Wassers in der Halbtotale. Dazwischen wird der Wolf in einer halbnahen Aufsicht montiert. Seine Ohren zeigen nach hinten und der Körper ist in einer geduckten Position. Betont wird das Bild noch durch ein Winseln. Es folgt eine Aufnahme in Vogelperspektive auf den Beginn des Wasserfalls. Das Wasser fließt bereits an einer Stelle durch das Eis und die schweren Eisbrocken stürzen weiter herab. Nach einer Halbtotale, in der nochmals der auftauende Wasserfall zu sehen ist, schwenkt die Kamera nach unten und fängt die Menschenkinder sowie die Biberfrau auf dem Eisblock in einer Totale ein. In einer Halbnahen wird man vergewissert, dass sich noch alle auf dem rettendem Eisbrocken am Wasser befinden, bevor das Bildfeld wieder zur vorherigen Einstellungsgröße wechselt. Dabei sieht man, wie die Biberdame ins Wasser springt und, dass der Wolf auf seinem Stückchen Eis, rechts im Bild bleibt. Noch ein harter Schnitt auf den Eisbrocken verdeutlicht, dass der Wolf ins Wasser abrutscht.
Durch die schnellen Schnitte und die rasch wechselnden Einstellungen spitzt sich das Nichts an Handlung plötzlich rapide zu. Die Dramatik der Szene wird einzig durch die Bildmontage erzeugt, welche die narrative Lücke füllt, die sich durch den Mensch-Wolf-Konflikt auftut. Die Wölfe in der Szene wirken wie paralysiert, ihre Reaktionsfähigkeit ist nahezu nicht vorhanden. Komplett passiv scheinen sie erst einmal abzuwarten, was der

Menschenjunge macht. Nachdem dieser nichts macht, stagniert die Handlung komplett. Die spektakulären Naturaufnahmen des schmelzenden Eis-Wasserfalls lenken den Fokus weg vom Konflikt. Das auftauende Wasser scheint hier das *Deus ex machina* zu sein, das die eingefrorene Handlung wieder aufbricht, sodass die Narration schließlich weiter fließen kann.

Daneben gibt es noch eine andere Szene, wo sich Wolf und Junge wieder begegnen und es zu einem „Kampf“ kommt. Susan und Lucy werden bei dem Fluss von Wölfen überrascht und flüchten, indem sie auf einen Baum klettern. Nachdem Peter ihre Schreie hört, eilt er ihnen zu Hilfe und zieht dabei sein Schwert. Die zwei Wölfe beginnen sich um ihn zu bewegen und einer von ihnen beleidigt Peter, weil er zu ihm sagt, dass er es nicht drauf hätte. Aslan und die Krieger der Armee rennen zu Hilfe und der Löwe setzt einen der Wölfe außer Gefecht und drückt ihn mit der Pfote zu Boden. Als die Krieger den Jungen unterstützen wollen, hält sie Aslan davon ab, indem er meint, dass es Peters Kampf wäre. Peters Kampf dauert nur einige Sekunden und endet damit, dass der Wolf scheinbar direkt in sein Schwert springt. Harte Schnitte von kurz andauernden Einstellungen machen es nahezu unmöglich zu sehen, was tatsächlich passiert. Hauptsächlich wechseln sich Over-the-shoulder-Shots auf den Wolf mit Großaufnahmen von Peters Gesicht ab, bis der Wolf dann abspringt. Das *Motion Blur* verwischt den „Suizid“ des Wolfes noch etwas und die „Peeeeteeeeer“-Schreie von Lucy und Susan, direkt nachdem die beiden Gegner zu Boden gefallen sind, lenken den Jungen gleich in das Zentrum der Aufmerksamkeit. Bis auf den toten Körper des Wolfes, den die beiden Mädchen von Peter stoßen, wird weder das Töten, noch das tote Tier gezeigt. Als Aslan kurz darauf Peter zum Ritter ernennt und er das Schwert in den Boden sticht, ist darauf ebenso wenig wie auf seiner Kleidung das Blut des Wolfes zu sehen. Im Gegensatz zu Aslans Tod, der spektakulär inszeniert wurde, bleibt der Tod von Maugrim kurz und bündig. Niemand weint um ihn, es wird kein Blut vergossen und die Figur verschwindet schnell von der Bildfläche.

23.4. Die Mensch-Tier-Beziehung

Bei einer der abschließenden Szenen des Films sieht man, wie die erwachsenen Geschwister auf ihren Pferden im Wald reiten, um den *Weißen Hirsch* zu jagen. Irgendwie erscheint es paradox, dass ausgerechnet diejenigen, die Frieden über Narnia brachten und denen die Tiere aus ihrer Gefolgschaft unterwürfig zur Seite standen, auf einmal auf die Jagd nach einem extrem seltenen Tier gehen.

Der Film scheint aber ein Faible für paradoxe Mensch-Tier-Beziehungen entwickelt zu haben. Die vier Kinder betreten Narnia schon mit dicken Pelzmänteln. Angesichts der Tatsache, dass sie es in Narnia nicht nur mit mythischen Kreaturen zu tun haben, sondern auch mit echten pelzigen Tieren, ist die Wahl auf dieses pompöse Kleidungsstück doch etwas fraglich. Einige Outfits der *Weißen Hexe* enthalten ebenfalls Pelz, aber aufgrund des kalten Winters und vielleicht auch des historischen Kontextes des Films scheint es womöglich für die gute als auch für die böse Seite der Macht legitim zu sein, Pelz zu tragen. Das Tierfell könnte hier auch noch in seiner anderen Bedeutung als eine Art Statussymbol der menschlichen Herrscher von Narnia gesehen werden

Des Weiteren scheinen sich die Tiere von Narnia den Menschen unterzuordnen. Das Wolfsrudel gehorcht der Hexe und Aslan tritt stets zurück, wenn es darum geht, dass die Menschenkinder in den Fokus gerückt werden sollen, sei es bei der Schlacht von Peter gegen den Wolf, seiner Opferung oder dem Gemetzel am Schluss. Er tötet einzig die böse Hexe am Ende. Dies scheint zwar weniger barmherzig als seine restlichen Taten zu sein, aber bevor eines der Kinder durch Mord seine Hände mit menschlichem Blut befleckt, oder die Hexe sogar selbst in das Schwert von Peter hinein rennen muss, war es wohl leichter den Löwen in einem Racheakt auf sie zu hetzen.

Der Bibermann scheint auch jede Möglichkeit sein Leben für die Menschenkinder zu opfern, freudig zu begrüßen. Er und seine Frau haben bis auf die äußere Form absolut wenig mit dem realen Tier gemeinsam. Auch anhand der Figur des Fuchses sind Klischees am Wirken. Die angebliche Listigkeit des Fuchses wird genutzt, um die Wölfe auf die falsche Fährte zu lenken.

Anthropomorphe Züge machen sich ebenfalls auf der Ebene der Sprache ganz deutlich bemerkbar. Maugrim, der Anführer des Wolfsrudels und der direkte Untergebene der Hexe ist der einzige Wolf, der sprechen kann. Seine Andersartigkeit zu den guten Charakteren, wie Aslan oder den Bibern äußert sich im amerikanischen Akzent von Michael Madsen. Der Löwe, sowie die Biber, welche den Londoner Kindern nahe stehen, sprechen britisches Englisch. Die Biberdame spricht in einem West Country-Akzent, während der Bibermann einen typischen Londoner-Akzent hat. Die Unterschiede in den tierischen Akzenten können den Kindern möglicherweise Nähe und Vertrautheit beziehungsweise Distanz und Andersartigkeit signalisieren. Ein relevanter Faktor ist auch, dass die Tiere artspezifische Laute wie brüllen oder winseln wiedergeben können. Bei Aslan tritt dies sehr anschaulich hervor, da er meistens mit einer ruhigen, klaren menschlichen Stimme spricht. Wenn seine Gefühle aber hochkommen, kann es passieren, dass er aufbrüllt und damit die animalischen Laute von sich gibt.

Im Großen und Ganzen sind die Tiere in Narnia den Menschen unterwürfig und die Machtverhältnisse scheinen klar aufgeteilt zu sein. Solche Tiere, die den Menschen nahe stehen und häufig mit ihnen interagieren, sind anthropomorph. Sie können sprechen und in ihren Gesichtern spiegelt sich die menschliche Mimik. Sie verkörpern, wie der Fuchs menschliche Stereotype über ihre Art oder reflektieren genderspezifische Klischees, wie es am Biberpärchen ersichtlich wird. Aslan wird schließlich nicht nur humanisiert, sondern in gewissen Ähnlichkeiten zu Jesus Christus sogar vergöttlicht.
Obwohl viele verschiedene Möglichkeiten genutzt wurden, um Tierfiguren einzusetzen, wie etwa fotorealistisches CGI, Animatronik oder reale Tiere, sind die ästhetischen Mittel der Darstellung dem Anthropomorphismus aus der Narration untergeordnet.

24. Life of Pi

24.1. Der Roman

24.1.1. Inhalt

Der Roman *Schiffbruch mit Tiger* von Yann Martel erschien 2001 und beginnt mit der Suche eines Autors nach einem passenden Stoff für sein Buch. Diesen findet er in der Geschichte des Hauptprotagonisten Piscine Molitor Patel, oder kurz Pi, der als Schiffbrüchiger mit einem ausgewachsenen Königstiger an Bord etliche Monate auf freier See überlebte.

Pi wächst zunächst in Indien auf, aber da sich sein Vater in Kanada ein besseres Leben für die Familie erhofft, beschließt er den Zoo im indischen Pondicherry zu schließen und verkauft die Tiere nach Amerika. Auf dem Weg nach Winnipeng gerät das japanische Frachterschiff *Tsimtsum* in einen Sturm und sinkt mitsamt Pis Eltern und seinem älteren Bruder, sowie den Zoo-Tieren, die ebenfalls mit an Bord waren. Pi findet sich als Schiffbrüchiger in einem Rettungsboot mit einem Zebra, einem Orang-Utan, einer Hyäne, einer Ratte und dem Tiger namens Richard Parker wieder. Da sich das Zebra bei der Landung im Rettungsboot ein Bein gebrochen hat, wird es von der Hyäne bei lebendigem Leib über einen Zeitraum von mehreren Tagen verspeist. Danach frisst die Hyäne auch noch den Orang-Utan, nur um schließlich selbst vom Tiger verzehrt zu werden. Als sich der Tiger gegen Pi richtet, springt ihm eine Ratte in der Angst vor dem Tier entgegen und er wirft sich Richard Parker ins Maul. Durch die Lektion, die ihm sein Vater über die Gefährlichkeit dieses Raubtieres gelehrt hat, durch seine ungewöhnliche Verbundenheit mit mehreren Religionen und vor allem durch die Anwesenheit von Richard Parker schafft es der Teenager 227 Tage lang zu überleben, bevor er schließlich an der Küste von Mexiko strandet und gerettet wird.

Bei einer Befragung von zwei japanischen Männern im Auftrag des Schiffsunternehmens trägt Pi seine Geschichte vor. Den Männern kommen aber erste Zweifel, wie ein Mensch so etwas überleben kann und sie scheinen Pi nicht ganz zu glauben. Daraufhin entscheidet er sich die Geschichte neu zu erzählen und ersetzt die tierischen Protagonisten mit menschlichen. Auch lässt er die fantastischen Elemente, wie die menschenfressende Insel weg. Die Hyäne tauscht Pi mit einem kannibalischen französischen Koch aus, der das Bein des Matrosen verspeist und schließlich seine Mutter tötet, die anstelle des Affen tritt. Am Ende tötet Pi den Koch und bleibt als einziger

Überlebender auf dem Rettungsboot zurück. Als Herr Okamoto seinen Bericht einreicht, erwähnt er, dass der Grund für das Sinken der *Tsimtsum* nicht klar wäre, aber Pi am Rettungsboot mit einem Tiger überlebt hätte. Dies impliziert, dass er die Geschichte mit den Tieren jener mit den Menschen vorgezogen hat.

24.1.2. Aufbau

Der Roman besteht aus 100 Kapiteln, die in 3 Teile gegliedert sind und denen eine Bemerkung des Autors („Author's note") voran steht. Im ersten Teil „Toronto and Pondicherry" schildert Pi dem Schriftsteller sein Leben in Pondicherry oder die verschiedenen Menschen, die in inspiriert haben und geht auch auf seinen Bezug zu diversen Weltreligionen ein. Dieser Part dient hauptsächlich dazu den Hauptcharakter Pi vorzustellen. Im ersten Kapitel wird auch Richard Parker erwähnt:

> „Richard Parker stayed with me. I've never forgotten him. [...] I still cannot understand how he could abandon me so unceremoniously, without any sort of goodbye, without looking back even once."[225]

Pi bringt den Namen noch einige Male in dem Gespräch mit dem Autor ein, doch der Leser erfährt im ersten Teil nicht, wer Richard Parker ist. Im zweiten Teil „The Pacific Ocean" ereignet sich die ganze Geschichte Pis und Richard Parkers auf dem Pazifischen Ozean. Der dritte Teil besteht aus der Aufzeichnung des Gesprächs zwischen Pi, Mr. Okamoto und dessen Assistenten Mr. Chiba, welches der fantastischen Geschichte mit den Tieren eine realistischere, aber weitaus schockierendere Version gegenüberstellt.

24.2. Der Film

24.2.1. Adaption

Der Filmplot folgt dem Aufbau des Buches weitgehend in der chronologischen Abfolge der Events und wird ebenfalls aus der Perspektive von Pi Patel wiedergegeben. Dennoch wurden bei der Verfilmung einige Details ausgespart und andere hervorgehoben beziehungsweise wurden Änderungen vorgenommen. So orientiert sich der Beginn zwar am Buch und zeigt, wie Pi seinen Namen erhalten hat, wie seine Schulzeit war oder

[225] Martel, Yann, *Life of Pi,* Edinburgh: Canongate Books Ltd 2002, S. 6.

reflektiert seinen Alltag im Zoo wieder. Die filmische Adaption geht aber nicht so vertieft auf die religiösen Lehrer von Pi ein. Auch wird sein breites Wissen über Zootiere nicht so ausführlich behandelt. Darüber hinaus hört der Schriftsteller von der Geschichte Pis nicht von Mamaji, sondern direkt von diesem selbst.
Dafür wird im Film eine kleine Nebenhandlung eingebaut, wobei sich Pi in ein Mädchen namens Anandi verliebt und etwas Zeit mit ihr verbringt. Als die Familie aber abfahren muss, steht der Abschied bevor und die Nebenhandlung endet damit. Später erinnert Pi nur noch das Armand, das er von Anandi bekommen hat, an ihre Freundschaft. Die Änderungen haben aber keine gravierenden Auswirkungen auf den Ausklang der Geschichte, dennoch gibt es vor allem hinsichtlich des Mensch-Tier-Verhältnisses einige filmische Unterschiede zum Buch, wie etwa das Auslassen der Begegnung mit dem französischen Schiffbrüchigen oder die anders inszenierte grafische Darstellung des Tötens, die eines näheren Blickes bedürfen.

25. Das Mensch-Tier-Verhältnis im Buch und im Film

25.1. Vegetarismus und Kannibalismus

25.1.1. Der Koch als Kannibale

Im Film ist Pi Vegetarier und als er auf der *Tsimtsum* mit seiner Mutter in der Schiffskantine etwas zu essen holen möchte, spricht sie den Koch darauf an, dass sie und ihre Söhne Vegetarier wären. Der Koch macht sich über die Mutter lustig, da sie keine Sauce über ihren Reis möchte und vegetarisches Essen verlangt. Er schlägt ihr vor die Leber der Kuh zu essen, da diese vegetarisch gelebt hätte. Nachdem Pis Vater ihn packt, beleidigt er diesen, indem er meint, dass er im Gegensatz zu ihm selbst, der Essen für Menschen vorbereitet, doch nur Affen bedienen würde. Als die Familie am Tisch Platz nimmt, kommt ein buddhistischer Seefahrer zu ihnen und erklärt, dass am Schiff Sauce kein Fleisch ist, sondern nur der Geschmacksverstärker vom Reis. Pi isst sie aber dennoch nicht.
Narrativ ist das eine wichtige Information, da der Rezipient erfährt, dass Pi kein Fleisch isst. Ferner wird hier bereits die Persönlichkeit des Kochs als rücksichtsloser Mensch definiert. Am Schluss, wenn Pi, die Tierfiguren durch menschliche Charaktere ersetzt, wird die Hyäne zum Koch, der den buddhistischen Seefahrer, der sich am Bein verletzt hat, tötet und von dessen Fleisch isst.

25.1.2. Die animalische Seite von Pi

Im Buch kommt die Szene in der Kantine nicht vor, aber der Leser erfährt durch die Schilderungen von Pi, dass dieser Vegetarier ist. Nachdem Pi schon tagelang nichts gegessen hat, findet er am Rettungsschiff Kekse, die mit tierischem Fett angereichert sind und entscheidet sich ohne viel Bedenken dazu diese zu essen.

> „Pity about the fat, but given the exceptional circumstances the vegetarian part of me would simply pinch its nose and bear it.“[226]

Ganz anders hingegen ist Pi zumute als er seinen ersten Fisch töten muss, um Richard Parker zu füttern, damit er nicht selbst von ihm verspeist wird. Pi reflektiert sehr ausführlich über seine Gedanke und Gefühle, hinterfragt sein Handeln und versucht es zu rechtfertigen. Er verrät dadurch sehr viel über seine Sichtweise auf andere Lebewesen:

> „I unwrapped the fish carefully, keeping a hand pressed down on it, fully aware that it would try to jump away to save itself. The closer the fish was to appearing, the more afraid and disgusted I became. Its head came into sight. The way I was holding it, it looked like a scoop of loathsome fish ice cream sticking out of a wool blanket cone. The thing was gasping for water, its mouth and gills opening and closing slowly. I could feel it pushing with its wings against my hand. [...] I took hold of the hatchet. I raised it in the air.
> Several times I started bringing the hatchet down, but I couldn't complete the action. Such sentimentalism may seem ridiculous considering what I had witnessed in the last days [...]. A lifetime of peaceful vegetarianism stood between me and the willful beheading of a fish.
> I covered the fish's head with the blanket and turned the hatchet around. Again my hand wavered in the air. The idea of beating a soft, living head with a hammer was simply too much.
> I put the hatchet down. I would break its neck, sight unseen, I decided. I wrapped the fish tightly in a blanket. With both hands I started bending it. The more I pressed, the more the fish struggled. I imagined what it would feel like if I were wrapped in a blanket and someone were trying to break my neck. I was appalled. I gave up a number of times. Yet I knew it had to be done, and the longer I waited, the longer the fish's suffering would go on.
> Tears flowing down my cheeks, I egged myself on until I heard a cracking sound and I no longer felt any life in my hands. [...] The flying fish was dead. [...] I wept heartily over this poor little deceased soul. It was the first sentient being I had ever killed. I was now a killer.“[227]

Im Gegensatz zum Buch verfängt sich im Film eine Goldmakrele in dem Netz unter Pis Floß, das am Rettungsboot angehängt ist. Pi schnappt sich den Fisch und bringt ihn um. Der Tod wird visuell dargestellt, indem der Fisch die Farben wechselt und schließlich ergraut. Daraufhin fängt Pi zu weinen an, entschuldigt sich und schickt ein Dankesgebet für den Fisch an Vishnu. Die Gedankenwelt Pis wird dem Filmrezipienten nicht vermittelt.

---

[226] Martel, Yann, *Life of Pi,* S. 143.

[227] Ibid., S. 182f.

Des Weiteren scheint der Film die visuelle Darstellung des Tötens von Tieren möglichst knapp zu halten. Während Pi im Buch mit sich selbst ringt seinen ersten Fisch zu töten und es ausführlich geschildert wird, erledigt er den Fisch im Film mit einigen Schlägen seines Beils ziemlich rasch.

Ferner tötet Pi Schildkröten, isst ihr Fleisch und baut sich einen Schutz aus ihren Panzern, er trocknet ihr Fleisch und gewöhnt sich nach und nach ans Töten. Niemals sieht man Pi aber im Film eine Schildkröte töten oder essen. Da diese Tiere in vielen Teilen der Welt geschützt sind und von vermüllten Stränden, Fischern, Motorbooten oder verschmutzten Wasser bedroht sind, wäre die Darstellung des Tötens einer Schildkröte für die Zuschauer wohl erschreckender gewesen als die eines Fisches. Dies kann vielleicht auch daran liegen, dass es gesellschaftlich akzeptierter ist, Fische zu töten, weil deren Fleisch global in Supermärkten oder Fischmärkten verkauft wird und Fischen auch als Hobby weit verbreitet ist.

Außerdem wird im Film die Begegnung des erblindeten Pis mit dem blinden französischen Seefahrer ebenfalls ausgelassen. Durch den Point-of-View von Pi wird dem Zuschauer zwar vermittelt, dass etwas mit Pis Augen nicht in Ordnung ist, da das Bild plötzlich verschwommen wird, aber es wird nicht schwarz. Es kann sein, dass diese Begegnung ausgelassen wurde, weil sie die Allegorie zwischen Hyäne und Koch verkompliziert hätte. Ein weiterer Grund könnte auch sein, dass die filmische Umsetzung des Szenarios womöglich groteskes Entsetzen über die Hauptfigur hervorgerufen hätte.

Im Roman begegnen Pi und Richard Parker dem Franzosen als beide schon erblindet sind und kurz vor dem Sterben stehen. Der Franzose ist ebenfalls blind und spricht zu Pi, der zunächst denkt, dass er mit Richard Parker sprechen würde. Er gesteht den reuelosen Mord an zwei Menschen, einem Mann und einer Frau, woraufhin Pi zu ihm sagt: „The very definition of an animal. That's what you are."[228] Der Franzose steigt in das Rettungsboot von Pi, um diesen anzugreifen. In dem Moment stürzt sich der Tiger auf ihn und tötet ihn. Am Ende seiner Kraft angelangt, beschließt Pi auch ein Stück des Menschenfleisches vom toten Franzosen zu essen und weiteres Fleisch als Köder für den Fischfang zu benutzen. Der entsetzliche Versuch ihn trotz der unerträglichen Einsamkeit auf dem offenen Meer als Nahrungsquelle töten zu wollen, lässt Pi an der Menschlichkeit des blinden Mannes zweifeln und bringt ihn zum Weinen. Die Tränen, zusätzlich zu der Nahrung geben ihm wieder sein Augenlicht zurück.

---

[228] Martel, Yann, *Life of Pi,* S. 247.

Als er einmal den Hunger kaum noch aushält, versucht Pi auch Fäkalien vom Tiger zu essen, was ebenso im Film nicht gezeigt wird. Das Animalische im Teenager, welches im Überlebenskampf das zivilisierte, kultivierte Humane in ihm überschattet, überwiegt im Buch. Das Konstrukt des „Menschlichen“ wird aufgrund der Extremsituation in Frage gestellt. Pi ist nackt, da sich seine Kleidung auflöst, seine Haut ist von der Sonne zerstört, er tötet verschiedenste Tiere und isst ihr rohes Fleisch, er probiert Fäkalien zu essen und isst schließlich ein Stück Menschenfleisch. Er erzählt sogar über sich selbst:

> „It came as an unmistakable indication to me of how low I had sunk the day I noticed, with a pinching of the heart, that I ate like an animal, that this noisy, frantic, unchewing wolfing-down of mine was exactly the way Richard Parker ate.“

Im Film wird dieses Animalische in Pi zurückgedrängt, wobei die physischen und psychischen Traumata der Hauptfigur, die in Zusammenhang mit dem Ringen um das Beibehalten oder Aufgeben seiner Prinzipien und seiner Überzeugungen, weniger stark hervortreten.

25.1.3. Das Töten der Tierfiguren

Das Töten des Zebras durch die Hyäne und die Qualen, die das Zebra tagelang erleiden muss, bevor es stirbt, werden mit einem kurzen Angriff und einem schnellen filmischen Tod kaschiert. Außerdem ereignet sich die Szene in der Abenddämmerung. Nach der Attacke auf die Hinterbeine des Zebras in der Halbtotale, folgt ein Schnitt mit der Großaufnahme von Pis erschrockenem Gesichtsausdruck und wechselt zur ursprünglichen Halbtotale. Die Kamera schwenkt auch nach rechts auf den aufgebrachten Affen und kehrt zum Zebra und der Hyäne zurück. In der darauffolgenden Einstellung wird Pi auf der Abdeckplane gezeigt, wie er sich weiter nach hinten und weg von dem Szenario bewegt. Die Szene endet in einer Totale, die das Rettungsboot mitsamt den Insassen seitlich in einer Silhouette zeigt. Dadurch wird der Rezipient vom Geschehen distanziert und bekommt den Überlebenskampf hauptsächlich durch die Schreie vermittelt. Die Einstellung schließt mit einer Überblendung auf das offene Meer. Durch die rhythmischen Wellenbewegungen und die graublaue Farbe des Meeres und des Himmels folgt eine meditativ-entspannende Aufnahme.
Die nächste Szene ereignet sich in der Morgendämmerung und man sieht, dass der Affe seekrank ist und Pi Proviant findet. In der darauffolgenden Szene am Tag hat Pi sein Floß fertig gebaut, als plötzlich die Hyäne unter der Abdeckung hervor springt. Sie attackiert

Orange Juice, die ihr mit ihren langen Armen einen Schlag auf dem Kopf verpasst. Pi freut sich darüber und als sich Orange Juice hinsetzt, springt ihr die Hyäne entgegen und tötet sich mit einem Biss in den Hals. Sie zieht sie von der Bank auf den Boden des Bootes und man sieht in einer Großaufnahme wie die Hilflosigkeit Pi ins Gesicht geschrieben ist als er mit einem weit aufgerissenen Mund „Nein“ schreit. Die Kamera zeigt für einen kurzen Moment, dass der Affe von der Hyäne am Boden getötet wird und bewegt sich dann auf Pi zu der sich zum Rand der Abdeckung hinbegibt, um auf den Boden nach dem Affen zu sehen. Er zieht sein Messer und die Einstellung wechselt auf die Hyäne, die davon rennt und sich hinter dem erlegten Zebra am anderen Ende des Bootes begibt. Erst als die Kamera in der Halbtotale von der Hyäne hinunter auf den Affen geschwenkt wird, erblickt man den fragmentierten Körper des Tieres. Die Kamera schwenkt leicht nach links auf den Arm und man sieht wie sich die Hand ein winziges Stück weiter öffnet, um dann zu erstarren. Vom Kopf ist bis auf ein kleines Stück vom Hals und den Unterkiefer nichts zu sehen.

Auch der Orang-Utan, dem im Buch der Kopf abgebissen wird, stirbt also eines schnellen Todes im Film, ohne dabei den Kopf zu verlieren. Dem Zuschauer wird der Anblick des toten Tieres weitgehend erspart. Kurz nach dem Tod des Affen springt Richard Parker unter der Plane hervor und tötet die Hyäne mit einem Biss hinter dem toten Zebra. Auch davon sieht der Rezipient so gut wie nichts, da sich die Kamera in einer Supertotale hinter dem Tiger und dem Geschehen nach hinten zurück zieht. Das Töten wird damit filmisch weitgehend zensiert.

Die Kamera scheint eher auszuweichen als am Geschehen zu bleiben, wenn der Überlebenskampf der Tiere dargestellt wird. Das Töten des Zebras wird schattenhaft durch die Silhouetten dargestellt, das Töten von Orange-Juice erfolgt hauptsächlich im Verborgenem und man sieht die Leiche nicht, sondern nur einen Bildausschnitt des sterbenden Affen. Von dem Töten der Hyäne sieht man noch am wenigsten. Auch, wenn es sich bei *Life of Pi. Schiffbruch mit Tiger* um keine realen Tiere handelt, so werden filmische Darstellungen von Tieren meistens mit Authentizität oder Realität in Verbindung gebracht, da sich einige Arten zwar bis zu einem gewissen Grad trainieren lassen, aber sich nicht der Kamera, des Ruhms oder des Geldes in gleicher Weise wie ein menschlicher Schauspieler bewusst sind.

> „The idea that animals represent an insertion of the real or the natural into film is crucial to the question of animal violence [...]. The commonplace that people are more sensitized to, or disturbed by, film violence involving animals than they are to that involving humans is difficult to assess or quantify, particularly in the absence of detailed studies of the impact of animal

imagery on audiences. [...] The notion of the animal image as natural and the human image as one of artifice reiterates the traditional belief that animals are closer to the real than humans."[229]

Da die Tierfiguren in ihrem Aussehen und Verhalten realitätsgetreu abgebildet sind, könnte die Aussage von Burt auch auf sie zutreffen. Demnach könnten sie den Rezipienten dann an tatsächliche Tierkämpfe, Jagdszenen oder Tierquälereien erinnern und somit die filmische Fiktion stören. Die grafische Darstellung erfordert daher im Gegensatz zur literarischen ein höheres Maß an Sensibilität.

25.2. Die Beziehung von Pi und Richard Parker

Die Beziehung von Pi und Richard Parker ist durch eine Abhängigkeit voneinander, aber auch durch eine abwechselnde Dominanz über einander markiert. Die Abhängigkeit zeigt sich insofern, als Pi den Tiger als Genossen braucht, da er die Einsamkeit kaum aushalten kann. Der Tiger wiederum ist auf den Jungen angewiesen, da ihm dieser Nahrung und Trinkwasser verschafft. Die Dominanz hingegen wird darin ersichtlich, dass der Tiger das Rettungsboot zunächst einnimmt und Pi jedes Mal auf sein selbst erbautes Floß flüchtet, wenn er Angst bekommt. Nach und nach versucht Pi aber den Tiger zu erziehen, was in *Kapitel 71* beschrieben wird und auch im Film gezeigt wird. Er markiert seinen Bereich mit Urin, bläst in seine Pfeife, und schwenkt das Boot hin und her, damit Richard Parker seekrank wird und weiß, dass das Pfeifen oder die Kombination aus Pfeifen und Schwenken ein Kommando bedeuten. Im Buch trainiert er den Tiger auch auf der Insel durch einen Reifen zu springen. Er achtet auf die Körpersprache des Tieres und beobachtet es beim Schlafen. Allerdings fasst er den Tiger nie an oder streichelt ihn.
Im Film hingegen nimmt Pi den Kopf des Tigers in den Schoß, als er glaubt, dass dieser sterben wird (siehe *Abbildung* 12). Er streichelt seinen Kopf und weint. Die Intimität wird hier wiederum ganz anders als im Buch aufgebaut, da Richard Parkers regungslose Mimik und seine geschlossenen Augen ihn durch die Halbnahe wie ein zahmes schwaches Kätzchen wirken lassen, das sich Pi zuwendet. Was im Film hingegen ausgelassen wird, ist das Prusten des Tigers, das im Buch als die Akzeptanz von Pi durch den Tiger interpretiert werden kann. Er kommt Pi nie so nahe, das dieser ihn streicheln könnte und auch als die beiden in Mexiko stranden, springt Richard Parker aus dem Boot und geht in den Dschungel ohne sich umzudrehen oder Rücksicht auf Pi zu nehmen, was diesem das Herz bricht.

---

[229] Burt, Jonathan, *Animals in film,* S. 136f.

Obwohl im Film nicht alle Einzelheiten des Buches übernommen werden konnten, so hat die filmische Adaption des Stoffes doch berücksichtigt, dass der Tiger ein reales Tier ist, das nicht vermenschlicht werden sollte. Dies ist ein wichtiger Aspekt von *Life of Pi,* der sowohl im Buch als auch im Film eingefangen wird. Hier muss man allerdings anmerken, dass es weitaus schwieriger war diesen Faktor bei der grafischen Darstellung im Film zu beachten, da man bei der filmischen Umsetzung damit konfrontiert war entweder einen echten Tiger mit einem Menschen in ein Boot zu stellen, einen Animatronik-Tiger zu benutzen oder den Tiger mittels CGI zu generieren. Bei der Entscheidung für den CGI-Tier musste schließlich dafür gesorgt werden, dass er sich fließend in die Live-Action Aufnahmen integriert, ohne die Technologie in den Vordergrund zu rücken. Denn auch, wenn visuelle Spezialeffekte vorkommen, so sind sie nicht vorwiegend dazu da, um auf die fantastischen CGI-Spektakel zu verweisen. Der Film mit einer Länge von einer Stunde und 59 Minuten besteht zu einer Stunde und 26 Minuten aus VFX-Shots, die, außer, wenn es für die Narration vorgesehen ist, subtil mit den Live-Action Aufnahmen verknüpft werden und damit nicht ihren „Zeigegestus“ ausschöpfen.[230]

Ein letzter wichtiger Punkt in der Beziehung zwischen Pi und Richard Parker ist die Frage nach der Existenz des Tigers. Sowohl Film als auch Buch lassen den Zuschauer entscheiden, welche Geschichte er glauben möchte: die mit den Tieren oder die mit den Menschen. Es bleibt offen, ob mittels der Tiere nur eine Allegorie zu den menschlichen Charakteren hergestellt wurde. Ebenso wenig weiß der Rezipient am Schluss, ob Richard Parker tatsächlich existiert hat, oder ob er nur die animalische Seite von Pi repräsentiert, die das Menschliche in ihm zurück geschoben hat, um abseits von der Zivilisation unter den extremen Bedingungen auf den schier unendlichen Weiten des Pazifischen Ozeans zu überleben.

25.3. Umgang mit Anthropomorphismen bei den CGI-Tierfiguren

Eine Kernaussage des Buches ist, dass das gefährlichste Tier von allen nicht der Mensch, sondern der „*Animalus anthropomorphicus*“[231] ist. Es ist jenes Tier, in welchem sich der Mensch spiegelt. Der Film greift diese Aussage auf und setzt sie im Dialog zwischen Pi und seinem Vater um. In der Szene bei den Futterkäfigen ermahnt der dominante Vater seine jungen Söhne, filmisch untermalt durch eine Aufsicht auf sein Gesicht, dass der

---

[230] Duncan, Jody, „The calculus of Pi“, *Cinefex, Number 132,* January 2013, S. 61.

[231] Martel, Yann, *Life of Pi,* S. 31.

Tiger nicht ihr Freund wäre und dass ihre eigenen Emotionen in seinen Augen reflektiert werden würden. Die Worte des Vaters werden dadurch bestätigt, dass Pi bei seiner Strandung in Mexiko nach der kräftezehrenden Odyssee keinen Abschiedsgruß von Richard Parker bekommt und damit enttäuscht und zutiefst verletzt zurück bleibt. Das Letzte, das er vom Tiger vernimmt, ist, wie er in den Dschungel verschwindet. In einer Halbtotale sieht der Rezipient durch Pis Point-of-View den Tiger von hinten, der vor dem Dschungel steht. In dem Bild hat der Tiger dem Teenager „den Rücken zugekehrt", womit die Aussage des Vaters, dass er nicht sein Freund ist, gewissermaßen bestätigt wird.

Die fotorealistische Darstellung des Tigers konnte durch viel Referenzmaterial erreicht werden. Für seine Realisierung war hauptsächlich *Rhythm & Hues* verantwortlich, aber andere Studios arbeiteten ebenfalls an animierten Spezialeffekten und der Kreation der anderen Tiere. Darunter waren zum Beispiel *Crazy Horse, MPC, LOOK Effects* oder *Legacy Effects*. Nur 15 % der Aufnahmen im Film wurden mit den vier lebensechten Tigern gedreht, von denen *King* den Hauptpart übernommen hatte. Insgesamt gab es über 100 Stunden an Referenzmaterial für das Design und die Animation des Tigers.[232] Die Auseinandersetzung mit dem Aussehen und Verhalten eines realen Tigers hat wesentlich dazu beigetragen anthropomorphe Züge zu eliminieren, da man sich sehr genau an die Referenz-Footage gehalten hat.

Abbildung 32: Unterschied zwischen realem Tier und einem computergeneriertem Tier

[232] Duncan, Jody, „The calculus of Pi", S. 59; S. 61.

Vor allem bei Orange Juice, die komplett aus CGI-Aufnahmen besteht, erwies es sich als eine Herausforderung, sie in dem Moment als Pi sie nach ihrem ertrunkenen Jungen fragt, nicht zu anthropomorphisieren. Erik de Boer, der Senior Animation Supervisor von *Rhythm and Hues* erläutert die emotionale Schwierigkeit:

> „„You want to anthropomorphize that moment. There is some devastating real footage of orangutans whose children have been stillborn, and they carry the corpse around for weeks on end. So there is mourning behavior that you see in real orangutans, and we tried to capture some of that in OJ, but it's very subtle. Amanda Dague [...] didn't anthropomorphize her in any way, but she still created a performance that the audience could connect with.'"[233]

Trotz willentlichen Verzichts auf Anthropomorphismus war nicht immer genug Referenzmaterial vorhanden, um das realistische Verhalten des Tieres mimetisch wieder zu geben. So wurden in etwa für die Hyäne neben Live-Action Aufnahmen des lebensechten Tieres auch Aufnahmen von Giraffen verwendet, da diese laut de Boer eine Ähnlichkeit zur Hyäne hätten, indem ihr Gewicht primär im Kopf und Rumpf wäre. Die Animation der Hyäne, in der Einstellung, in welcher sie am Rettungsschiff schnell und energetisch herumrennt, wurde allerdings von den Animatoren interpretiert und stellt nicht unbedingt das realistische Verhalten nach. De Boer erklärt, dass die Fortbewegung der Hyäne etwas angeglichen wurde um die Dramatik der Szene zu verstärken.[234]
CGI stößt aber auch an seine Limits, wenn es um die Interaktion zwischen Mensch und Tier in bestimmten Szenen geht. Als Pi die Goldmakrele fängt, hält er sie fest, während sie sich im Netz bewegt. Dazu wurde ein Animatronik-Fisch von *Legacy Effects* aus Silikon gebaut, den der Schauspieler durch das Netz hindurch angreifen konnte und auf dessen Bewegung er seine abstimmten konnte, sodass der Fang des Fisches möglichst authentisch ohne viel Einsatz von CGI umgesetzt werden konnte.[235]

25.4. Die Mensch-Tier-Beziehung

An *Life of Pi* lässt sich ein verändertes Bewusstsein in Bezug auf Einsatz und Umgang mit Tieren bei filmischen Produktionen beobachten. Bei dem Film dienten Aufnahmen und Fotografien von Tieren hauptsächlich als Referenzmaterial um die CGI-Tiere möglichst realitätsgetreu darzustellen. Die Fische im Ozean stammen aus dem Computer und die

---

[233] Ibid., S. 73.

[234] Ibid., S. 70.

[235] Duncan, Jody, „The calculus of Pi", S. 74.

Fliegenden Fische wurden aus Silikon gebaut und mit CGI-Aufnahmen kombiniert. Vom Zebra und dem Affen gab es ebenfalls Aufnahmen und von dem Tiger gab es ein riesiges Repertoire an Referenzen. Somit dienten die realen Tiere primär als Muster für die Computermodelle. Ohne die Kombination von realen und computergenerierten 3D-Tieren wäre es wohl kaum möglich gewesen den Buchstoff zu verfilmen. Selbst wenn sich ein Schauspieler gefunden hätte, der mit einem dressierten Tiger in einem Boot auf den Ozean gegangen wäre, hätte die Crew mit den schweren Kameras und dem Licht die Dynamik zwischen den beiden einfangen müssen. Versicherungstechnisch wäre das wohl auch eher zum Scheitern verurteilt gewesen. Mittels CGI konnten aber nicht nur die Tiere, sondern auch andere filmische Posten, sowie das Meer digital kreiert werden. Die Möglichkeit die sich bei dem Einsatz von CGI in Bedacht auf die Tiere bot, ist, dass Orang-Utan, Zebra oder Hyäne sowie die Fliegenden Fische nicht ans Set gebracht werden mussten. Auch konnte man nicht alle dieser Tierarten dressieren, sodass sie nach dem Drehbuch agieren. Dennoch zeigt sich hier die starke Abhängigkeit von CGI zu filmischen Material für die Umsetzung fotorealistischer Akteure. Denn ohne die lebensechte Referenz ist die Wahrscheinlichkeit höher, dass tierisches Verhalten in gewissen Situationen bloß interpretiert oder fälschlich dargestellt und sogar anthropomorphisiert wird. Einige Szenen bedurften aber einer Dramatisierung des tierischen Verhaltens, sodass dieses dann überspitzt dargestellt wurde, wobei dadurch aber nicht automatisch zu schließen ist, dass das Tier damit menschenähnlicher wird.

Manche Einstellungen mussten trotzdem noch mit echten Tigern gedreht werden[236], wobei darauf geachtet wurde, dass sich die Tiger an die Kameras gewöhnten, indem eine Kamera-Attrappe aufgestellt wurde. Neben den Möglichkeiten, dass hauptsächlich auf lebendige Tiere bei den Dreharbeiten verzichtet werden kann und die 3D-Tierfiguren mittels CGI in ungewohnte Settings integriert werden können, ergibt sich aber die Schwierigkeit für den Schauspieler, dass er meistens kein physisch anwesendes Gegenüber hat, das sich auf seine Bewegungen und Aussagen bezieht. Der menschliche Schauspieler und der tierische Akteur agieren unabhängig voneinander und werden anschließend ins Bild montiert, sodass eine Interaktion simuliert wird, die so aber niemals stattgefunden hat. Berger schrieb:

---

[236] Es ging die Nachricht um die Presse, dass der Tiger bei den Dreharbeiten beinahe ertrunken wäre. Allerdings wurde diese Nachricht dementiert, sodass leider nicht klar ist, wieviel Wahrheitsgehalt dahinter steckt.
Child, Ben, „Life of Pi tiger nearly drowned on set, report alleges“, *The Guardian,* 27.11.2013, http://www.theguardian.com/film/2013/nov/27/life-of-pi-tiger-nearly-drowned-report-animals-hollywood, Zugriff: 04.01.2015.

> „[...] animals are always the observed. [...] They are the objects of our ever-extending knowledge. What we know about them is an index of our power, and thus an index of what seperates us from them. The more we know, the further away they are.“[237]

Insofern kann CGI zwar dazu beitragen, dass reale Tiere nicht beim Filmdreh eingesetzt werden müssen, es führt aber auch an der Situation des Schauspielers vor, dass der Einsatz dieser Technologie eine Entfremdung und Distanz in die Mensch-Tier-Beziehung bringen kann.

[237] Berger, John, *About looking,* 1980, S. 16.

VI. Schlusswort

Die Forschung innerhalb der Human-Animal Studies leistet einen wichtigen Beitrag zur Thematisierung des Tieres und der Mensch-Tier-Beziehung. Neue Verhandlungen traditionell etablierter Standpunkte könnten die Grenze zwischen Mensch und Tier verschieben und erstaunliche Erkenntnisse, nicht nur auf dem Gebiet der Ethnologie beisteuern. Die mediale Inszenierung von Tieren zeigt sowohl abwertende Tendenzen als aber auch Potenzial zu de-anthropomorphen, realitätsgetreuen Formen der Darstellung. Große Animationsfilm-Produktionen, wie diejenigen von *Disney* oder *Pixar* haben im Laufe ihrer Geschichte durch ästhetische Gestaltungsmöglichkeiten und Techniken schon diverse anthropomorphe Tierfiguren hervorgebracht. Diese sind aber nicht nur auf Filme beschränkt, sondern in etlichen weiteren Bereichen des Lebens zu finden. Vor allem die Tierfiguren von *Disney* oder *Pixar* verbreiten sich ikonenhaft als Bilder im Internet, als Stofftiere in Kinderzimmern oder als Werbeträger in Marketing-Kampagnen mächtiger Konzerne. Dadurch entsteht ein ambivalentes Verhältnis zu Tieren, die auch einerseits in Schlachthöfen getötet werden, andererseits als Haustiere gehalten werden.

Die Tier-Charaktere aus den untersuchten computergenerierten 3D-Animationsfilmen *(Oben, Rapunzel. Neu Verföhnt, Merida. Legende der Highlands)* werden hauptsächlich als Projektionsfläche für menschliche Emotionen, Ausdrucks- und Verhaltensweisen verwendet bzw. dienen der Identitätsbildung des Menschen. In den drei Animationsfilmen von *Pixar* wird dies dadurch deutlich, dass sich die Tiere sogar artfremde bzw. menschliche Kommunikationspraktiken aneignen (Mimik, Gestik, Sprache, usw. aus der Menschenwelt). Oft ist der Anthropomorphismus auch schon durch die Story bedingt und wird von der Skizze bis zur fertig animierten Figur noch verfestigt.

Man kann aber auch nicht nur anthropomorphe Tierfiguren festmachen, sondern auch solche, die dem realen Tier sehr ähneln. Diese tragen in den untersuchten *Pixar*-Filmen aber vorläufig nicht zur Entwicklung der Handlung bei. Es sind zum Beispiel Vögel oder Schmetterling, die vorbeifliegen, aber meistens nicht direkt mit der Hauptfigur eine Beziehung aufbauen.

Bei den hybriden Formen aus Live-Action Film mit CGI-Elementen (*Die Chroniken von Narnia. Der König von Narnia, Life of Pi. Schiffbruch mit Tiger*) kann durch den Verzicht auf Animationsprinzipien (z.B. *Squash and Stretch, Exaggeration*) und den Einsatz aktueller Softwaretechnologien rein äußerlich ein sehr präzises realitätsgetreues Erscheinungsbild artifiziell generiert werden. Das Drehbuch oder sonstige Vorlagen haben

auch hier wie bei den 3D-Animationsfilmen von *Pixar* einen großen Einfluss, wie realitätsnahe die Darstellung des Tieres wird. Aslan, der in den Büchern spricht, beherrscht und gebraucht auch im Film die menschliche Sprache. Der Anthropomorphismus der Tierfigur wird dabei in Form von menschlicher Sprache hergestellt, und zwar so, dass die Sprache direkt aus dem Maul des Löwen kommt. Dieser mimt die menschlichen Gesichtsausdrücke durch ein Zusammenspiel aus Mund- und Augenpartie.

CGI-Tiere können also trotz eines täuschend echten Aussehens dennoch digital produzierter Stellvertreter für menschlichen Kontext sein. CGI birgt aber das Potenzial die Darstellungsweisen der Tiere im Erzählkino zu verändern und die Mensch-Tier-Beziehungen in einer Art auszubauen, sodass sie nicht von Anthropomorphismus gestützt werden müssen. In *Life of Pi. Schiffbruch mit Tiger* erfordert der Roman einen realen Tiger. Da es ziemlich unmöglich gewesen wäre den Film mit einem lebendigen Tiger zu drehen, konnte sich CGI hier bewähren, um diese Geschichte filmisch zu adaptieren. Anthropomorphismen können zwar auch hier übertragen werden, wenn Referenzmaterial von dressierten Tieren verwendet wird, die dazu gebracht werden eine Handlung vorzuführen. Damit wäre das Verhalten von Menschenhand gelenkt und müsste nicht wirklich etwas mit einer authentischen Reaktion zu tun haben. Aber abgesehen von diesem minimalen Einwand wurde bei dem Film sehr genau darauf geachtet das Tier nicht nur fotorealistisch darzustellen, sondern auch Körpersprache, Bewegung und Verhaltensweisen realitätsgetreu wiederzugeben.

Die Software zur Erzeugung von CGI ist bei weitem noch nicht ausgereift, darum bleibt es spannend, welche Möglichkeiten sich in Zukunft noch ergeben werden, um mit konventionellen Darstellungsweisen zu brechen. Vor allem bei der Erzeugung umsatzstarker stilisierter fantastischer computergenerierter 3D-Animationsfilme wäre es interessant die Auswirkungen auf das Mensch-Tier-Verhältnis zu sehen, wenn mehr Filme das Tier nicht primär anthropomorph, sondern auch manchmal absolut realitätsgetreu abbilden würden.

BIBLIOGRAFIE

Aaltola, *Elisa, Animal suffering. Philosophy and culture.* New York: Palgrave Macmillan 2012.

Adorno, Theodor W./Max Horkheimer, *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente.* Frankfurt am Main: Fischer Verlag 1969.

Agamben, Giorgio, *Das Offene. Der Mensch und das Tier.* Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 2002.

Agamben, Giorgio, *Infancy and history. The destruction of experience.* London: Verso 1993.

Amoroso, Lisa M./Ragin, Charles C., Constructing social research. *The unity and diversity of method.* Kalifornien [u.a.]: SAGE Publications Inc. 2011.

Anderson, Will, *This is hope. Green vegans and the new human ecology. How we find our way to a humane and environmentally sane future.* Alresford: John Hunt Publishing Ltd 2012.

Apodaca, Anthony A./Ronen Barzel/Larry Gritz/, *Advanced RenderMan. Creating CGI for Motion Pictures,* San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers 2000.

Aristoteles, v. 384-v. 322., „Politik. Buch I. Über die Hausverwaltung und die Herrschaft des Herrn über Sklaven“, in: *Werke in deutscher Übersetzung. Band 9,* Hg. Hellmut Flashar, Übers. Eckart Schütrumpf, Berlin: Akademie Verlag Berlin 1991, S. 9-34.

Armstrong, Philip/Laurence Simmons, „Bestiary. An introduction“, in: *Knowing Animals,* Hg. Armstrong, Philip/Laurence Simmons, Leiden: Koninklijke Brill NV 2007, S.1-24.

Ashliman, D.L., *Folk and fairy tales. A handbook.* Westport, Connecticut: Greenwood Press 2004.

Asquith, Pamela J., „Why anthropomorphism is *not* metaphor. Crossing concepts and cultures in animal behavior studies“, in: *Anthropomorphism, anecdotes, and animals,* Hg. Robert W. Mitchell/Nicholas S. Thompson/H. Lyn Miles, Albany: State University of New York Press 1997, S. 22-34.

Bailey, Lee W., „Anthropomorphism“, in: *Encyclopedia of psychology and religion,* Hg. David A. Leeming/Kathryn Madden/Stanton Marlan, New York: Springer 2010, S. 47-53.

Berger, John, *About looking,* 1980, http://artsites.ucsc.edu/faculty/gustafson/FILM%20161.F08/readings/berger.animals%202.pdf, Zugriff: 12.03.2014.

Blair, Preston, *Advanced Animation,* CA: Walter Foster 1947.

Boyd, Nan Alamilla, „What does Queer Studies offer Women‘s Studies? The problem and promise of instability.“, in: *Women‘s Studies for the future. Foundations, interrogations, politics,* Hg. Beins, Agatha/Elizabeth Lapovsky Kennedy, New Jersey: Rutgers University Press 2005, S. 97-108.

Bruckner, Franziska, „Hybrides Bild, hybride Montage“, *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation. Animationsfilm,* 22.02.2013, S. 59-78.

Buchan, Suzanne, „Introduction. Pervasive animation“, in: *Pervasive animation*, Hg. Buchan Suzanne, New York: Routledge 2013, S. 1-21.

Bukatman, Scott, „Some observations pertaining to cartoon physics; or, the cartoon cat in the machine“, in: *Animating film theory,* Hg. Karen Beckman, Durham und London: Duke University Press 2014, S. 301-316.

Burt, Jonathan. *Animals in Film,* London: Reaktion Books Ltd 2002.

Burt, Jonathan, „Illumination of the animal kingdom. The role of light and electricity in animal representation“, in: *The animals reader. The essential classic and contemporary writing,* Hg. Kalof, Linda/Amy Fitzgerald, New York: Berg 2007, S. 289-301.

Carter, Chris, „An analysis of the character animation in Disney's *Tangled*", *Senses of cinema online journal,* Issue 67, Juli 2013, http://sensesofcinema.com/2013/feature-articles/an-analysis-of-the-character-animation-in-disneys-tangled/#9, 12.01.2015.

Cassirer, Ernst, *Philosophie der symbolischen Formen. Dritter Teil. Phänomenologie der Erkenntnis.* Hamburg: Felix Meiner Verlag GmbH 2010.

Chamindae, Thierry/Jon Driver/Chris Frith/Hiroshi Ishiguro/Ayse Pinar Saygin, „The thing that should not be. Predictive coding and the uncanny valley in perceiving human and humanoid robot actions", *Social cognitive and affective neuroscience* (2012) 7, 22.04.2011, S. 413-422, http://scan.oxfordjournals.org/content/7/4/413.full.pdf+html, 26.12.2014.

Child, Ben, „Life of Pi tiger nearly drowned on set, report alleges", *The Guardian,* 27.11.2013*,* http://www.theguardian.com/film/2013/nov/27/life-of-pi-tiger-nearly-drowned-report-animals-hollywood, Zugriff: 04.01.2015.

Chimaira Arbeitskreis, „Eine Einführung in gesellschaftliche Mensch-Tier-Verhältnisse und Human-Animal Studies", in: *Human-Animal Studies. Über die gesellschaftliche Natur von Mensch-Tier-Verhältnissen,* Hg. Chimaira Arbeitskreis, Bielefeld: transcrips Verlag 2011, S. 7-42.

Cholodenko, Alan, „‚First Principles' of animation", in: *Animating film theory,* Hg. Karen Beckman, Durham und London: Duke University Press 2014, S. 98-110.

Chomsky, Noam/W. Tecumseh Fitch/Marc D. Hauser, „The faculty of language. What is it, who has it, and how did it evolve", *Science,* Vol. 298, 2002, S. 1569-1579; http://www.chomsky.info/articles/20021122.pdf, Zugriff: 28.03.2014.

Claydon, E. Anna, „Wanting to believe. CGI animation and the dilemmas of verisimilitude", *Conference paper for cinema and technology conference, University of Lancaster,* April 2005, S. 1-7.

Coburn, Tom, *Wastebook 2012,* Oktober 2012, http://www.coburn.senate.gov/public/index.cfm?a=Files.Serve&File_id=b7b23f66-2d60-4d5a-8bc5-8522c7e1a40e, Zugriff: 11.03.2014.

Daston, Lorraine/Gregg Mitman, „Introduction“, in: *Thinking with animals. New perspectives on anthropomorphism,* Hg. Lorraine Daston/Gregg Mitman, New York: Columbia University Press 2005, S. 1-14.

Davis, Karen, „Procrustean solutions to animal identity and welfare problems“, in: *Critical theory and animal liberation,* Hg. John Sanbonmatsu, Plymouth: Rowman & Littlefield Publishers, Inc. 2011, S. 35-54.

Dawkins, Marian Stamp, *Why animals matter. Animal consciousness, animal welfare, and human well-being.* New York: Oxford University Press 2012.

Deleuze, Gilles/Felix Guattari, „Becoming-animal“, in: *The animals reader. The essential classic and contemporary writing,* Hg. Kalof, Linda/Amy Fitzgerald, New York: Berg 2007, S. 37-50.

DeMello, Margo, *Animals and society. An introduction to human-animal studies.* New York: Columbia University Press 2012.

DeMello, Margo, *Human-Animal Studies. A bibliography.* Brooklyn, NY: Lantern Books 2012.

DeMello, Margo, *The Low-Carb Vegetarian. Meatless alternatives for popular low-carb diets.* Tennessee: Book Publishing Company 2014.

DeMello, Margo/Kenneth Shapiro, „The state of Human-Animal Studies“, *Society & Animals journal,* Vol. 18, No. 3, 2010, S. 2-17; http://www.animalsandsociety.org/assets/386_shapridemellosamm.pdf, Zugriff: 27.02.2014.

Derrida, Jacques, *Das Tier, das ich also bin,* Wien: Passagen Verlag 2010.

Dinan, Stephen, „Sequester spending. Feds pay $ 227,000 to study magazine photographs“, *The Washington Times,* 11.03.2013; http://www.washingtontimes.com/news/2013/mar/11/research-decisions-get-fresh-scrutiny/?page=1, Zugriff: 11.03.2014.

Docter, Pete/Bob Peterson/Thomas McCarthy, „UP*“, The Internet Movie Script Database,* S. 1-100; http://www.imsdb.com/scripts/Up.html, Zugriff: 05.01.2014.

Duncan, Jody, „The calculus of Pi“, *Cinefex, Number 132,* January 2013, S. 52-81.

Ehneß, Jürgen, *Felix Saltens erzählerisches Werk. Beschreibung und Deutung.* Frankfurt am Main: Lang 2002.

Elsaesser, Thomas, „The ‚Return‘ of 3-D. On some of the logics and genealogies of the image in the twenty-first century“, *Critical Inquiry, Vol. 39, No. 2,* Winter 2013, S. 217-246.
Epley, Nicholas/Adam Waytz/John T. Cacioppo, „On seeing human. A three-factor theory of anthropomorphism“, *Psychological Review,* Vol. 114, No. 4, 2007, S. 864-886; http://psychology.uchicago.edu/people/faculty/cacioppo/jtcreprints/onseeinghuman.pdf, Zugriff: 19.07.2014.

Ferreday, Debra, „Affect, fantasy and digital cultures“, in: *Digital cultures and the politics of emotion. Feelings, affect and technological change,* Hg. Athina Karatzogianna/ Adi Kunstman, New York: Palgrave Macmililian 2012, S. 77-93.

Feyersinger, Erwin/Maike Sarah Reinerth, „Editorial“, *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation. Animationsfilm,* 22.02.2013, S. 5-13.

Finzsch, Norbert, „‚I don‘t rejoice in insects at all‘. Soziale Insekten in der westeuropäischen Kulturgeschichte und im Science-Fiction-Film“, in: *Tiere im Film. Eine Menschheitsgeschichte der Moderne,* Hg. Möhring, Maren/Massimo Perinelli/Olaf Stieglitz, Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie 2009, S. 163-176.

Fisher, John Andrew, „Disambiguating anthropomorphism. An interdisciplinary review“, *Perspectives in Ethology, Vol. 9.,* 1991, S. 49-85; http://www.colorado.edu/philosophy/paper_fisher_Anthropomorphism.pdf, 19.07.2014.

Fisher, John Andrew, „The myth of anthropomorphism“, in: *Readings in animal cognition,* Hg. Marc Bekoff/Dale Jamieson, Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology Press 1996, S. 3-16.

Freud, Sigmund, „Das Unheimliche“, *Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften V* (1919), 06.11.2010, S. 297-324, http://www.gutenberg.org/files/34222/34222-h/34222-h.htm, 26.12.2014.

Fronczak, Tom, „2014 Top 100 International animation schools“, *Animation Career Review,* 18.03.2014, http://www.animationcareerreview.com/articles/2014-top-100-international-animation-schools?page=0,9, Zugriff: 08.12.12014.

Fudge, Erica, „A left-handed blow. Writing the history of animals“, in: *Representing animals. Theories of contemporary culture, Volume 26,* Hg. Nigel Rothfels. Bloomington: Indiana University Press 2002, S. 3-18.

Fudge, Erica, *Brutal reasoning. Animals, rationality, and humanity in early modern England.* New York: Cornell University Press 2006.

Garrard, Greg, *Ecocriticism,* Oxfordshire: Routledge 2004.

Gastle, Brian, „The beast fable“, in: *A companion to old and middle English literature,* Hg. Laura Cooner Lambdin/Robert Thomas Lambdin, Westport, Connecticut: Greenwood Press 2002, S. 69-85.

Giardina, Carolyn, „L.A.’s visual effects community fears grim future“, *The Hollywood Reporter,* 13.02.2013, http://www.hollywoodreporter.com/news/las-visual-effects-community-fears-421201, Zugriff: 14.12.2014.

Gierse, Winfried, *Menschen und Pferde. Eine 5000 Jahre alte Symbiose zwischen zwei Lebewesen,* Düsseldorf: Books on Demand GmbH 2001.

Graham, Bill, „SDCC 2010. Exclusive interview with TANGLED directors Byron Howard and Nathan Greno“, Collider.com, 29.07.2010; http://collider.com/comic-con-tangled-interview-byron-howard-nathan-greno-directors-walt-disney/, Zugriff: 13.01.2015.

Grasmück, Oliver, *Eine Marienerscheinung in Zeiten der Diktatur. Der Konflikt um Peñablanca, Chile. Religion und Manipulation unter Pinochet.* Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG 2009.

Gruen, Lori, *Ethics and animals. An introduction.* New York: Cambridge University Press 2011.

Gunning, Tom, „The transforming image. The roots of animation in metamorphosis and motion“, in *Pervasive animation*, Hg. Buchan Suzanne, New York: Routledge 2013, S. 52-69.

Guthrie, Stewart Elliott, „Anthropomorphism“, *Encyclopedia Britannica,* 2008, http://www.britannica.com/EBchecked/topic/27536/anthropomorphism, Zugriff: 01.05.2014.

Guthrie, Stewart Elliott, *Faces in the clouds. A new theory of religion.* New York: Oxford University Press 1993, S. 131.

Halberstam, Judith, „Queer Studies“, in: *A companion to Gender Studies,* Hg. Essed, Philomena/Theo Goldberg/Audrey Kobayashi, Oxford: Blackwell Publishing Ltd. 2009, S. 62-72.

Hansen, Hans Harald, *Sprachliches Handeln und Transaktionsanalyse. Die Psychologie im Sprechakt,* Hamburg: Druck Diplomica Verlag GmbH 2008.

Hasinger, Günther, *Das Schicksal des Universums. Eine Reise vom Anfang zum Ende.* München: Verlag C.H. Beck oHG 2007.

Haustein, Lydia, *Global Icons. Globale Bildinszenierung und kulturelle Identität,* Göttingen: Wallstein Verlag 2008.

Hegarty, Paul, „Giorgio Agamben (1942-), in*: From Agamben to Žižek. Contemporary critical theorists,* Hg. Jon Simons, Edinburgh: Edinburgh University Press 2010, S. 14-28.

Holzberg, Niklas, „Äsop“, in: *Grosse Gestalten der griechischen Antike. 58 historische Portraits von Homer bis Kleopatra,* Hg. Kai Brodersen, München: C.H. Beck‘sche Verlagsbuchhandlung 1999, S. 45-50.

Horowitz, Alexandra, „Anthropomorphism“, in: *Encyclopedia of Human-Animal relationships. A global exploration of our connections with animals,* Hg. Marc Bekoff, Westport, Connecticut: Greenwood Publishing Group 2007, S. 60-66.

Hribal, Jason C., „Animals, agency, and class. Writing the history of animals from below“, *Human Ecology Forum Reviw,* Vol. 14, No.1, 2007, S. 101-112; http://www.jasonhribal.com/#!essays, Zugriff: 21.03.2014.

Hume, David, *Dialogues concerning natural religion,* 1779; http://en.wikisource.org/wiki/Dialogues_Concerning_Natural_Religion/Part_11, Zugriff: 19.07.2014.

Hume, David, *Untersuchung in Betreff des menschlichen Verstandes,* 1748; http://www.textlog.de/2267-2.html, Zugriff: 30.03.2014.

Illetschko, Peter, „Schwächlinge und Machos im Universum“, *Der Standard,* 07.05.2013, http://derstandard.at/1363710362384/Schwaechlinge-und-Machos-im-Universum, Zugriff: 17.06.2014.

Jackendoff, Ray/Steven Pinker, „The nature of language faculty and its implications for evolution of language. Reply to Fitch, Hauser, and Chomsky“, *Cognition 97,* 2005, S. 211-225; http://pinker.wjh.harvard.edu/articles/papers/2005_09_Jackendoff_Pinker.pdf, Zugriff: 31.03.2014.

Jackendoff, Ray/Steven Pinker, „The faculty of language. What‘s special about it“, *Cognition 95,* 2005, S. 201-236; http://public.wsu.edu/~fournier/Teaching/psych592/Readings/Pinker_Jackendoff_2005.pdf, Zugriff: 31.03.2014.

Johnston, Ollie/Frank Thomas, *The illusion of life. Disney animation,* New York: Walt Disney Productions 1981.

Jones, Chuck, „Tracings and the dinosaur“, *ASIFA. Two-monthly Liaison Bulletin, No. 9,* Februar 1965, S. 1-5, http://www.michaelspornanimation.com/splog/wp-content/i/jones1.jpg; http://www.michaelspornanimation.com/splog/wp-content/i/jones2.jpg, 22.12.2014.

Kemmerling, Andreas, *Ideen des Ichs. Studien zu Descartes' Philosophie.* Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 2005.

Korte, Helmut, *Einführung in die systematische Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch,* Berlin: Erich Schmidt Verlag 2010.

Kracauer, Siegfried, *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit,* Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag 2012, S. 130f.

Lamarre, Thomas, „Cartoon animals and natural philosophy“, in *Pervasive animation*, Hg. Buchan Suzanne, New York: Routledge 2013, S. 117-142.

Lasseter, John, „Principles of traditional animation applied to 3D computer animation“, *Computer Graphics, Volume 21, Number 4,* Juli 1987, S. 35-44, http://www.cs.cmu.edu/~15462/lec_slides/Lesseter.pdf, 22.12.2014.

Layman, Barbara, „It was all started by a mouse“, in: 80th annual writer's digest writing competition. Collection, Hg. *Writer's Digest,* Blue Ash, OH: Writer's Digest Books 2011, S. 38-42.

Leitzmann, Claus/Markus Keller, *Vegetarische Ernährung,* Stuttgart: Verlag Eugen Ulmer KG 2013.

Lippit, Akira Mizuta, „The parable of animals“, in: *Tiere im Film. Eine Menschheitsgeschichte der Moderne,* Hg. Möhring, Maren/Massimo Perinelli/Olaf Stieglitz, Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie 2009, S. 11-26.

Lösener, Hans, *Zwischen Wort und Wort. Interpretation und Textanalyse.* München: Wilhelm Fink Verlag 2006.

MacPherson, Kitta, „Like humans, monkeys fall into the ‚uncanny valley'„, *Princeton.edu, News at Princeton,* 13.10.2009, http://www.princeton.edu/main/news/archive/S25/53/99A37/index.xml, Zugriff: 26.12.2014.

Malamud, Randy, *An introduction to animals in visual culture,* New York: Palgrave Macmillian 2012.

Malamud, Randy, „Animals on film. The ethics of the human gaze", *Spring. A journal of archetype and culture, Vol. 83, Minding the animal psyche,* 2010, S. 1-26; http://www.english.gsu.edu/pdf/Spring.pdf, Zugriff: 15.08.2014.

Malli, Dorothe, „Der Facettenblick. Insekten vor der Kamera", in: *Tiere im Film. Eine Menschheitsgeschichte der Moderne,* Hg. Möhring, Maren/Massimo Perinelli/Olaf Stieglitz, Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie 2009, S. 177-192.

Mellinger, Nan. *Fleisch. Ursprung und Wandel einer Lust. Eine kulturanthropologische Studie.* Frankfurt am Main: Campus Verlag GmbH 2003.

Martel, Yann, *Life of Pi,* Edinburgh: Canongate Books Ltd 2002.

Milekic, Slavoljub, „Disneyfication", in: *Encyclopedia of animal rights and animal welfare,* Hg. Marc Bekoff/ Carron Meaney, Fitzroy Dearborn Publishers 1998, S. 133-134.

Morell, Virginia, Animal wise. *The thoughts and emotions of our fellow creatures.* New York: Crown Publishers 2013.

Möhring, Maren/Massimo Perinelli/Olaf Stieglitz, „Insekten", in: *Tiere im Film. Eine Menschheitsgeschichte der Moderne,* Hg. Möhring, Maren/Massimo Perinelli/Olaf Stieglitz, Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie 2009, S. 161-162.

Möhring, Maren/Massimo Perinelli/Olaf Stieglitz, „Tierfilme und Filmtiere. Einleitung", in: *Tiere im Film. Eine Menschheitsgeschichte der Moderne,* Hg. Möhring, Maren/Massimo Perinelli/Olaf Stieglitz, Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie 2009, S. 3-10.

Mori, Masahiro, „The uncanny valley“, *Energy, 7(4),* 1970, S. 33-35, http://www.comp.dit.ie/dgordon/Courses/CaseStudies/CaseStudy3d.pdf, 23.12.2014.

Nessel, Sabine, „Das Andere denken. Zoologie, Kinematografie und Gender“, *Zeitschrift für Medienwissenschaft. Menschen & Andere, Nr. 4,* Mai 2011, S. 48-57, https://www.diaphanes.net/buch/artikel/1614#, 08.01.2015.

Newmyer, Stephen, *Animals, rights and reason in Plutarch and modern ethics.* New York: Routledge 2006.

Nichols, Bill, *Introduction to documentary,* Bloomington, IN: Indiana University Press 2001.
Nussbaum, Martha, „The moral status of animals“, in: *The animals reader. The essential classic and contemporary writing,* Hg. Kalof, Linda/Amy Fitzgerald, New York: Berg 2007, S. 30-36.

O.N., „ἄνθρωπος“, *English Greek Dictionary,* 2014, http://www.englishgreekdictionary.net/de/worterbuch-griechisch-englisch/ἄνθρωπος, Zugriff: 22.07.2014

O.N., „ μορφή“, *English Greek Dictionary,* 2014, http://www.englishgreekdictionary.net/de/worterbuch-griechisch-englisch/μορφή, Zugriff: 22.07.2014.

O.N., „2014 Domestic grosses. Total grosses of all movies released in 2014“, *Box Office Mojo,* 14.12.2014, http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2014, Zugriff: 14.12.2014.

O.N., „Anthropomorphism“, *Dictionary.com, 2*014, http://dictionary.reference.com/browse/anthropomorphism, Zugriff: 22.07.2014.

O.N., „Family see Jesus image in Marmite“, *BBC News,* 28.05.2009, http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/wales/8071865.stm, Zugriff: 02.05.2014.

O.N., „Life of Pi“, *Box Office Mojo,* 14.12.2014, http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=lifeofpi.htm, Zugriff: 14.12.2014.

O.N., Talking Heads with Peter Thompson, *Transcripts. Peter Singer,* Ausgestrahlt am 28.05.2007; http://www.abc.net.au/talkingheads/txt/s1932378.htm, Zugriff: 10.03.2014.

O.N., *Tierrechte vs. Tierschutz. Der wesentliche Unterschied,* 2008, http://www.tierrechte-muelheim.de/pages/themen/trvsts.pdf, Zugriff: 21.03.2014.

Osipa, Jason, *Stop staring. Facial modeling and animation done right.* Indiana: Wiley Publishing Inc. 2010.

Otterstedt, Carola/Michael Rosenberger (Hg.), *Gefährten. Konkurrenten. Verwandte. Die Mensch-Tier-Beziehung im wissenschaftlichen Diskurs.* Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht GmbH & Co. KG 2009.

Pauleit, Winfried, „Encyclopaedia Cinematographica. Tiere im wissenschaftlichen Film und ihr Reenactment in der bildenden Kunst", in: *Der Film und das Tier. Klassifizierungen, Cinephilien, Philosophien,* Hg. Sabine Nessel [u.a.], Berlin: Bertz + Fischer GbR 2012, S. 11-26.

Pearson, Susan J./Mary Weismantel, „Does ‚The Animal' exist. Toward a theory of social life with animals", in: *Beastly natures. Animals, humans, and the study of history,* Hg. Dorothee Brantz, Charlottesville: University of Virginia Press 2010, S. 17-37.

Phelps, Norm, *The longest struggle. Animal advocacy from Pythagoras to PETA.* New York: Lantern Books 2007.

Plutarch, n. 45 - n. 120, *Moralia. De escu carnium. As published in Vol. XII of the Loeb Classical Library edition 1957,* Oktober 2012, http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Plutarch/Moralia/De_esu_carnium*/2.html#, Zugriff: 28.03.2014.

Presse, Rod, „Ideology in animal rights advocacy. Sound ethics, dubious practices", in: *Strangers to nature. Animal lives and human ethics,* Hg. Gregory Smulewicz-Zucker, Plymouth: Lexington Books 2012, S. 131-140.

Prince, Stephen, *Digital visual effects in cinema. The seduction of reality,* Piscataway, NJ: Rutgers University Press 2012.

Pöge-Alder, Kathrin, *Märchenforschung. Theorien, Methoden, Interpretationen.* Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag GmbH & Co. KG 2011.

Remele, Kurt, „Franziskus und eine zeitgenössische christliche Tierethik“, in: *Erinnerung und Prophetie. 800 Jahre franziskanisches Leben. Wirkungsgeschichte und aktuelle Impulse. Beiträge zum Grazer Symposium vom 2.-3. Oktober 2009,* Hg. Angel, Hans-Ferdinand/Paul Zahner, Münster: Books on Demand 2013, S. 43-46; http://books.google.at/books?id=xxRjxyrifOQC&hl=de&source=gbs_navlinks_s, Zugriff: 20.03.2014.

Regan, Tom, *Defending animal rights,* Chicago: University of Illinois Press 2001.

Regan, Tom, *The case for animal rights,* Berkeley: University of California Press 2004.

Richter, Sebastian, *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen,* Bielefeld: transcript Verlag 2008.

Robertson, Barbara, „Narnia makers“, *CG society. Society of digital artists,* 15.02.2006, S.1-4, http://www.cgsociety.org/index.php/CGSFeatures/FeaturePrintable/narnia_makers, Zugriff: 14.01.2015.

Roterberg, Sönke, *Philosophische Filmtheorie,* Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann GmbH 2008.

Scharfetter, Christian, *Allgemeine Psychopathologie. Eine Einführung.* Stuttgart: Georg Thieme Verlag 2010.

Schößler, Franziska, *Einführung in die Gender Studies.* Berlin: Akademie Verlag GmbH 2008.

Schwaab, Herbert, „Erwachsene Tiere und infantile Zuschauer. Der digitale Realismus und das Unterhaltungskino“, in: *Der Film und das Tier. Klassifizierungen, Cinephilien, Philosophien,* Hg. Sabine Nessel [u.a.], Berlin: Bertz + Fischer GbR 2012, S. 115-131.

Shapiro, Kenneth, „Hope for the New Millennium“, *PAWS Magzine 43,* Herbst 1999; http://www.paws.org/paws-magazine-issue43-page5.html, Zugriff: 11.03.2014.

Shopenhauer, Arthur, *On the basis of morality,* Indianapolis/Cambridge: Hackett Publishing Company 1995.

Singer, Peter, *The Animal Liberation Movement,* 1985, http://nwveg.org/files/Singer_The_Animal_Liberation_Movement.pdf, Zugriff: 07.03.2014.

Singer, Peter, „Utilitarianism and vegetarianism“, in: *Philosophy and public affairs,* Vol. 9, Ausgabe 9, 1980, S. 325-337; http://www.utilitarianism.net/singer/by/1980----.pdf, Zugriff: 21.03.2014.

Tinwell, Angela, *The uncanny valley in games and animation,* Boca Raton, FL: CRC Press 2015.

Tonner, Philip, „Are animals poor in the world? A critique of Heidegger‘s anthropocentrism“, in: *Anthropocentrism. Humans, animals, environments,* Hg. Rob Boddice, Leiden: Koninklijke Brill NV 2011, S. 203-222.

Twine, Richard, *Animals as biotechnology. Ethics, sustainability and Critical Animal Studies.* London: Earthscan 2010.

Urbanik, Julie, *Placing Animals. An introduction to the geography of human-animal relationships,* Plymouth: Rowman & Littlefield Publishers, Inc. 2012, S. 60.

Vehlken, Sebastian, „Schwärme. Zootechnologien“, in: Politische Zoologie, Hg. Von der Heiden, Anne/Joseph Vogl, Zürich: Diaphanes 2007, S. 235-257.

Walther, Helmut, „Ethik und Utilitarismus. Singers ‚Praktische Ethik‘“, *Aufklärung & Kritik* 1/1995, S. 137-161; http://www.gkpn.de/walther_singer_ethik.htm, Zugriff: 22.03.2012.

Wells, Paul, *Animation. Genre and authorship,* London: Wallflower Paperback 2002.

White, Thomas, *In defense of dolphins. The new moral frontier.* Victoria, Australien: Blackwell Publishing 2007.

Wild, Markus, *Die anthropologische Differenz. Der Geist der Tiere in der frühen Neuzeit bei Montaigne, Descartes und Hume.* Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG 2006.

FILMOGRAFIE

Filme

A man and his dog out for air, Regie: Robert Breer, USA 1957.

Antz, Regie: Eric Darnell/Tim Johnson, USA 1998.

Avatar, Regie: James Cameron, USA 2009.

Bambi, Regie: David Hand, USA 1942.

Brave, Regie: Mark Andrews/Brenda Chapman, USA 2012.

Cinderella, Regie: Clyde Geronimi/Wilfred Jackson/Hamilton Luske, USA 1950.

Finding Nemo, Regie: Andrew Stanton/Lee Unkrich, USA 2003.

G-Force, Regie: Hoyt Yeatman, USA 2009.

Ice Age, Regie: Chris Wedge/Carlos Saldanha, USA 2002.

La marche de l'empereur, Regie: Luc Jacquet, Frankreich: 2005.

Life of Pi, Regie: Ang Lee, USA 2012.

Maleficent, Regie: Robert Stromberg, USA 2014.

Mononoke HIme (もののけ姫), Regie Hayao Miyazaki, Japan 1997.

Tangled, Regie: Nathan Grendo/Byron Howard, USA 2010.

The chronicles of Narnia. The lion, the witch and the wardrobe, Regie: Andrew Adamson, USA 2005.

Pinocchio, Regie: Hamilton Luske/Ben Sharpsteen, USA 1940.

Up, Regie: Pete Docter, USA 2009.

Shrek, Regie: Andrew Adams/Vicky Jenson, USA 2001.

Star Wars. Episode I. The phantom menace, Regie: George Lucas, USA 1999.

The Hobbit. The desolation of Smaug, Regie: Peter Jackson, USA [u.a.] 2013.

The Lord God bird, Regie: George Butler, USA 2008.

The Lion King, Regie: Roger Allers/Rob Minkoff, USA 1994.

The Polar Express, Regie: Robert Zemeckis, USA 2004.

Tin Toy, Regie: John Lasseter, USA 1988.

Internetvideos

funny scared doberman, Benutzer: TessatheDobie Dobie, Hochgeladen am 08.10.2011, http://www.youtube.com/watch?v=GCM0phNqL0g, Zugriff: 26.06.2014.

J*oeBowers Interview,* Benuter: Frame by Frame, Hochgeladen: 2013, http://vimeo.com/48497275, Zugriff: 12.01.2015.

Life after Pi (Official), Benutzer HollywoodEndingMovie, Hochgeladen am 25.02.2014, https://www.youtube.com/watch?v=9lcB9u-9mVE#t=223, Zugriff: 11.12.2014.

Making of tangled movie, Benutzer: Preety Vijayakumar, Hochgeladen am 27.01.2014, https://www.youtube.com/watch?v=W3hZLnA4NLY, Zugriff: 12.01.2015.

Marc talks about Bambi, Benutzer: Andreas Deja, Hochgeladen am 27.03.2013, http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=OWQhX91mjCQ, Zugriff: 07.11.2014.

MPC Advertising. VFX Breakdowns. Money Supermarket, Elephunk VFX Breakdown, Studio: MPC, http://www.moving-picture.com/reels/vfx-breakdowns/money-supermarket-elephunk-vfx-breakdown, Zugriff: 10.12.2014.

Slavoj Žižek: 'The Animal Doesn't Exist' PART 1, Benutzer: TheEthanwashere, Hochgeladen am 28.05.2012, http://www.youtube.com/watch?v=EWLA3dseHQg, Zugriff: 31.10.2014.

FedEx Ad: Enchanted Forest, Benutzer: Official FedEx YouTube Channel, Hochgeladen am 28.11.2011, https://www.youtube.com/watch?v=C6_4wfEmPpc, Zugriff am 26.01.2015.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1: FLN & FLB
Quelle: Chomsky, Noam/W. Tecumseh Fitch/Marc D. Hauser, „The faculty of language. What is it, who has it, and how did it evolve“, *Science,* Vol. 298, 2002, S. 1572f; http://www.chomsky.info/articles/20021122.pdf, Zugriff: 28.03.2014. S. 18

Abbildung 2: *Marmite*-Deckel mit Gesicht von Jesus S. 39
Quelle: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/wales/8071865.stm

Abbildung 3: *peta2*-Kampagne „Elephants never forget“ S. 45
Quelle: http://features.peta2.com/neverforget/

Abbildung 4: Kategorien von Anthropomorphismus
Quelle: Fisher, John Andrew, „The myth of anthropomorphism“, in: *Readings in animal cognition,* Hg. Marc Bekoff/Dale Jamieson, Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology Press 1996, S. 7. S. 48

Abbildung 5: Vermeintliches Grinsen eines Affen
Quelle: http://img.welt.de/img/psychologie/crop101698559/3940715993-ci3x2l-w580-aoriginal-h386-l0/lachen-affe-DW-Wissenschaft-Muenchen.jpg S. 50

Abbildung 6: Vermeintliches Lächeln eines Delfins
Quelle: http://i735.photobucket.com/albums/ww354/lauratju/Flipper.jpg S. 50

Abbildung 7: Der Hund Dug aus *Pixars Oben*
Quelle: http://i.dailymail.co.uk/i/pix/2010/02/05/article-0-08288061000005DC-736_468x383.jpg S. 52

Abbildung 8: Design niedlicher Charaktere
Quelle: Blair, Preston, *Advanced Animation,* CA: Walter Foster 1947, S. 15. S. 81

Abbildung 9: Bambis Gesichtsausdrücke
Quelle: http://2.bp.blogspot.com/-l_XNbiyZg10/UVPAlHcldfI/AAAAAAAAGDE/485gawukqy0/s1600/MDBD3.jpeg S. 82

Abbildung 10: Skelett eines 3D-Elefanten
Quelle: http://www.moving-picture.com/reels/vfx-breakdowns/money-supermarket-elephunk-vfx-breakdown, 0h00‘17“ S. 93

Abbildung 11: Skelett eines realen Elefanten
Quelle: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/e7/Elephant_skeleton.jpg/800px-Elephant_skeleton.jpg S. 93

Abbildung 12: CGI-Tiger von *Rhythm & Hues*
Quelle: http://static2.businessinsider.com/image/512d2f986bb3f76e44000006-480/vfx.jpg S. 98

Abbildung 13: Masahiro Moris Grafik über das „unheimliche Tal“
Quelle: Mori, Masahiro, „The uncanny valley“, *Energy, 7(4),* 1970, S. 33, http://www.comp.dit.ie/dgordon/Courses/CaseStudies/CaseStudy3d.pdf, 23.12.2014. S. 113

Abbildung 14: CGI-Makaken
Quelle: http://www.princeton.edu/wwwmain_internal/cimg!0/nein2avn834derahvb30q4uqplcxxxr S. 114

Abbildung 15: Bärenstatue
Quelle: *Brave,* Regie: Mark Andrews/Brenda Chapman, USA 2012, 0h39‘09“ S. 118

Abbildung 16: Meridas Kette
Quelle: *Brave,* Regie: Mark Andrews/Brenda Chapman, USA 2012, 0h33‘50“ S. 119

Abbildung 17: Mor’du als Prinz
Quelle: http://fc02.deviantart.net/fs70/f/2013/321/9/5/brave__mor_du___human_by_frie_ice-d6ul7ol.jpg S. 120

Abbildung 18: leeres Holzschild
Quelle: *Brave,* Regie: Mark Andrews/Brenda Chapman, USA 2012, 0h37‘03“ S. 121

Abbildung 19: Character-Design der drei Bärenbrüder von Merida
Quelle: http://4.bp.blogspot.com/-CVCdiarXsBY/T8xQjZjy7xI/AAAAAAAABOI/oK1z67hce2w/s1600/Art+of+Brave_0008.jpg S. 124

Abbildung 20: Alpha
Quelle: http://pixar.wikia.com/File:Alpha.png S. 129

Abbildung 21: Beta und Gamma
Quelle: http://pixar.wikia.com/File:UP_wallpapers_1920x1200_07_NP.jpg S. 130

Abbildung 22: Kevin
Quelle: http://pixar.wikia.com/File:Kevin1.jpg S. 132

Abbildung 23: Sketch von Maximus
Quelle: https://www.pinterest.com/pin/568579521676778459/ S. 138

Abbildung 24: Flynn steigt auf den Kopf des Pferdes
Quelle: J*oeBowers Interview,* Benuter: Frame by Frame, Hochgeladen: 2013, http://vimeo.com/48497275, Zugriff: 12.01.2015, 0h03‘35“ S. 139

Abbildung 25: Flynn steht auf dem Kopf des Pferdes
Quelle: J*oeBowers Interview,* Benuter: Frame by Frame, Hochgeladen: 2013, http://vimeo.com/48497275, Zugriff: 12.01.2015, 0h03‘42“ S. 139

Abbildung 26: weit auferissenes Maul des Pferdes
Quelle: J*oeBowers Interview,* Benuter: Frame by Frame, Hochgeladen: 2013, http://vimeo.com/48497275, Zugriff: 12.01.2015, 0h04‘03“ S. 139

Abbildung 27: *Squash and Stretch* bei Flynn
Quelle: J*oeBowers Interview,* Benuter: Frame by Frame, Hochgeladen: 2013, http://vimeo.com/48497275, Zugriff: 12.01.2015, 0h05‘39“ S. 139

Abbildung 28: Waffenstillstand zwischen Flynn und Maximus
Quelle: http://lanternhollow.files.wordpress.com/2011/03/tumblr_ld6gauwo7p1qfp2jjo1_500.png S. 140

Abbildung 29: Pascal zeigt die Zunge
Quelle: http://gabcanfly.files.wordpress.com/2011/01/pascal.jpg S. 142

Abbildung 30: Pascals Schleuderzunge
Quelle: http://weheartit.com/entry/group/18711505 S. 142

Abbildung 31: Aslan, der Löwe
Quelle: http://www.thestonetable.com/gallery/item.sd?iid=132&headTitle=Aslan%20Turns%20and%20Reveals%20Himself S. 148

Abbildung 32: realer Tiger im Vergleich zu einem computergenerierten Tiger
Quelle: http://cgvilla.com/wp-content/uploads/2014/03/realvscg.jpg S. 163

ANHANG

1. EXKURS ZUM KAPITEL HUMAN-ANIMAL STUDIES

Die Human-Animal Studies im akademischen Bereich

In dem 2010 erschienenem Essay *The state of Human-Animal Studies* von Kenneth Shapiro und Margo DeMello beschäftigen sich die beiden Wissenschaftler unter anderem mit den Entwicklungen rund um die Erforschung der Mensch-Tier-Beziehungen im akademischen Bereich. Sie verweisen zunächst darauf, dass das Forschungsfeld in der westlichen Welt in den letzten Jahren geradezu „explodiert" ist, indem länderübergreifende Netzwerke wie das *Animals and Society Institute,* kurz ASI (www.animalsandsociety.org) entstanden sind, die einen Informationsaustausch unter den Interessierten fördern. Eine weitere Organisation ist zum Beispiel die *International Society for Anthrozoology,* kurz ISAZ (www.isaz.net), welche 1991 gegründet wurde und Wissenschaftler bei verschiedenen Projekten wie Forschung, Publikationen oder Wissensaustausch im Bereich Human-Animal Studies unterstützt.

Hinzu kommt noch, dass vor allem in den letzten paar Jahren viele Fachzeitschriften und Bücher zu den Human-Animal Studies herausgegeben wurden. Eine der frühesten Fachzeitschriften, die 1987 publiziert wurde und noch immer vierteljährlich erscheint, heißt *Anthrozoös* und ist das offizielle Journal der ISAZ.[238] In *Anthrozoös* werden Beiträge und Studienergebnisse zum Mensch-Tier-Verhältnis aus unterschiedlichen Disziplinen, wie Geschichte, Literatur, Anthropologie oder Erziehung veröffentlicht.

An Hochschulen in verschiedenen Ländern, wie Amerika, Australien, England, Schweden oder Deutschland findet man inzwischen bei diversen Studienrichtungen Ringvorlesungen, Workshops oder Lehrveranstaltungen, die sich mit der Beziehung von Mensch und Tier beschäftigen. Darüber hinaus werden auch Bachelor, Master oder Doktoratsprogramme an zahlreichen amerikanischen oder europäischen Universitäten angeboten, die Studenten und Akademikern die Möglichkeit bieten ihr Wissen in den Human-Animal Studies zu vertiefen.[239] So hat die *New York University* in ihrem *Undergraduate Program* einen *Animal Studies Minor*, innerhalb dessen Kurse sich Studenten mit Themen wie

---

[238] Vgl. http://www.isaz.net/anthrozoos.html

[239] DeMello, Margo/Kenneth Shapiro, „The state of Human-Animal Studies", *Society & Animals journal,* Vol. 18, No. 3, 2010, S. 3; http://www.animalsandsociety.org/assets/386_shapridemellosamm.pdf, Zugriff: 27.02.2014.

Ethik, Tiere in Kunst und Literatur oder auch Tieren und der öffentlichen Politik auseinander setzen können. An einigen Universitäten findet man sogar MA Programme zum Thema Human-Animal Studies. Auf der *Michigan State University* kann man beispielsweise seinen Master oder Doktor im Bereich *Animal Studies* machen. Auf der *University of Exeter* kann man ebenfalls einen Master in *Anthrozoologie* machen und auch die *Juristische Fakultät der Universität Basel* hat bereits 2012 und 2013 Doktoratsprogramme zum Thema *Law and Animals: Ethics at Crossroads* lanciert.[240] Im Jahr 2010 ist auch das Buch *Teaching the Animal: Human-Animal Studies across the Disciplines* von DeMello herausgegeben worden, welches eine Art Leitfaden für das Unterrichten der Human-Animal Studies in Geistes-, Sozial- und Naturwissenschaften sein soll.

Aktuelle Entwicklungen in Österreich

An einigen österreichischen Universitäten hat sich in den letzten Jahren auch eine zunehmende akademische Beschäftigung mit Mensch und Tier entwickelt. Die *Vienna International Summer University - Scientific World Conceptions* (VISU-SWC) hält seit 2001 jährlich im Sommer zwei-wöchentliche Programme zu aktuellen Themen in Natur- und Sozialwissenschaften ab. Vom 7.-18. Juli 2014 veranstaltete sie das Programm *Humans/ Animals. A Contested Boundary,* welches sich mit den Gleichheiten und Differenzen von Mensch und Tier beschäftigte und ihre Beziehung im kulturellen, biologischen oder historischen Kontext näher betrachtete.[241] Organisiert von der *Forschungsgruppe Mensch-Tier-Beziehung* und dem *Department für Verhaltensbiologie* an der *Fakultät für Lebenswissenschaften* der Universität Wien, fand die 23. jährliche ISAZ-Konferenz mit dem Titel *Animals and Humans together: integration in Society* vom 19.-22. Juli 2014 ebenfalls in Wien statt.

Die *Universität Innsbruck* hat im Wintersemester 2012/13 erstmalig eine Ringvorlesung veranstaltet, die sich mit der Mensch-Tier-Beziehung befasste. Darüber hinaus sammelt die Universität im Rahmen von dem, im Jahr 2011 gegründeten, Verein *LIFE - Universitäre Interessensgemeinschaft für Tierrechte* universitäre Arbeiten wie Forschungs- und Seminararbeiten, Diplomarbeiten, Dissertationen oder andere wissenschaftliche Schriften

---

[240] Vgl. http://animalstudies.as.nyu.edu/page/undergrad; http://www.animalstudies.msu.edu; http://socialsciences.exeter.ac.uk/anthropology/postgraduate/programmes/maanthrozoology/; https://ius.unibas.ch/fakultaet/projekte/life-sciences-recht/law-and-animals/;

[241] Vgl. http://www.univie.ac.at/ivc/VISU/

zum Thema Mensch-Tier-Beziehungen, Tierschutz und -rechte oder Vegetarismus und Veganismus.[242] Des Weiteren fand an der Universität Innsbruck vom 6.-8. Februar 2014 eine Konferenz zu Human-Animal Studies statt.

Daneben gibt es in Österreich auch weitere Organisationen und Institute, welche in die Auseinandersetzung mit dem Mensch-Tier-Verhältnis involviert sind. Ausgehend von den Forschungsergebnissen von Konrad Lorenz und anderen Verhaltensforschern seiner Zeit wurde zum Beispiel schon im Jahr 1977 das *Institut für interdisziplinäre Erforschung der Mensch-Tier-Beziehung* (IEMT) als private wissenschaftliche Institution gegründet. Seit 2001 gibt es auch die akademische Plattform *Critical Animal Studies Austria* (CASA) an der *Universität Wien,* die Studierende und Wissenschaftler vernetzt. Das erst 2010 gegründete *Messerli Forschungsinstitut* ist ebenfalls mit der wissenschaftlichen Erforschung der Mensch-Tier-Beziehungen beschäftigt. Dabei arbeiten die *Veterinärmedizinische Universität Wien,* die *Medizinische Universität Wien* und auch die *Universität Wien* in Abteilungen wie Vergleichende Kognitionsforschung, Komparative Medizin, sowie Ethik der Mensch-Tier-Beziehung zusammen und werden von der Schweizer M*esserli-Stiftung* gefördert.[243]

Herausforderungen in den Human-Animal Studies

Interdisziplinarität und Institutionalisierung

Die Auseinandersetzung mit dem Mensch-Tier-Verhältnis im akademischen Bereich, so aufregend und herausfordernd sie auch sein mag, wird aber auch von einigen Schwierigkeiten begleitet. Die weite Ausdehnung über verschiedene Disziplinen in den Human-Animal Studies führt zunächst einmal dazu, dass diese kein richtiges „Zuhause" haben. Es gibt keine institutionelle Basis beziehungsweise keine eigene Fakultät wie man dies üblicherweise innerhalb universitärer Strukturen vorfindet.[244]

Auch wenn es bislang noch keine eigene akademische Einrichtung für die HAS gibt, sind die Wissenschaftler dennoch gut miteinander vernetzt und es werden auch Förderungen und Stipendien für HAS-Forschungsarbeiten gewährt. Wie bereits erwähnt, bilden sich auch verschiedene Vereine, Gruppen oder Programme innerhalb unterschiedlicher

---

[242] Vgl. http://www.life-tierrechte.org/pages/wissenschaft-1/ringvorlesung-2012?PHPSESSID=f0c85585d81c93c196a93aa63c580c1e

[243] Vgl. http://www.vetmeduni.ac.at/fileadmin/v/messerli/folder_messerli_screen.pdf

[244] DeMello, Shapiro, „The state of Human-Animal Studies", *Society & Animals journal,* Vol. 18, No. 3, 2010, S. 11.

universitärer Studiengänge, womit zumindest schon einmal die Grundpfeiler für eine spätere mögliche institutionellen Basis errichtet sind.

> „[...] Interdisziplinarität kann als Chance begriffen werden, weil sie im Sinne einer kritischen Wissenschaftsreflexion die Disziplinengrenzen überdenkt und als Setzung bzw. Ausschlüsse in Frage stellt. Manchen Forscher/inne/n gilt Interdisziplinarität jedoch als Gefährdung, weil sie die wissenschaftliche Landschaft zu zersplittern droht und (scheinbar) Dilettanten produziert, wenn sich beispielsweise Literaturwissenschaftler/innen mit Biologie oder Anthropologie beschäftigen."[245]

Es muss nicht zwangsläufig bedeuten, dass die Forschung im Bereich der Human-Animal Studies weniger relevant ist, nur weil sie sich über verschiedene Disziplinen erstreckt und es (noch) keine spezielle akademische Institution für die HAS gibt. Die eigentliche Schwierigkeit bei der Institutionalisierung der Human-Animal Studies liegt vielleicht nicht so sehr im interdisziplinären Charakter selbst. Das Problem könnte laut DeMello und Shapiro in der traditionellen universitären Struktur vorherrschen, die mit ihrer Unterteilung in Disziplinen eine Hierarchie schafft.

> „HAS is not establishing institutional-based homes that provide robust and ongoing research programs [...] Currently, the primary organizational frame of universities is by discipline. The traditional disciplines run the show and, particularly during hard times, self-protection and maintenance of the status quo are primary concerns."[246]

Die Human-Animal Studies institutionell als eine eigenständige akademische Disziplin anzusiedeln, würde aber möglicherweise helfen die Kritik über die Marginalität dieses Forschungsgebietes etwas zu entschärfen, die Position der HAS-Wissenschaftler sowie die Relevanz ihrer Forschung zu verdeutlichen und womöglich auch mehr Forschungsgelder einzubringen. Was die Relevanz im akademischen Bereich angeht, so gibt es durchaus Parallelen zu anderen interdisziplinären Forschungsfeldern wie beispielsweise den Gender Studies, die sich entlang der feministischen Women's Studies entwickelt haben oder auch den Queer Studies, die Ihre Wurzeln sowohl in der Frauenforschung als auch in Lesbian and Gay Studies haben. Vor allem die interdisziplinären Queer Studies sind trotz wachsendem akademischen Interesse auch mit dem Problem der mangelnden institutionellen Infrastruktur konfrontiert.

> „[...] Queer Studies does not seem to be on the verge of institutionalization, and so the work on sexuality continues in a variety of disciplinary venues but belongs to none of them."

---

[245] Schößler, Franziska, *Einführung in die Gender Studies.* Berlin: Akademie Verlag GmbH 2008, S. 16.

[246] DeMello, Shapiro, „The state of Human-Animal Studies", *Society & Animals journal,* Vol. 18, No. 3, 2010, S. 10.

Die Position eines Forschers in den Queer Studies ist nicht vorwiegend mit gleich viel gesellschaftlicher Anerkennung oder Verständnis für die soziale Relevanz seiner wissenschaftlichen Arbeit verbunden, wie dies bei manchen anderen Forschungsgebieten häufig der Fall ist. Es gibt auch nicht viele Berufsstellen für Akademiker innerhalb dieser Richtung und die Beschäftigung mit dieser Thematik kann sogar ausgezeichnete Wissenschaftler aus dem Rennen um konventionelle Arbeitsplätze werfen.[247]

Die Position des Wissenschaftlers in den Human-Animal Studies

Durch die Verbindung der Queer Studies zu der Frauenforschung haben sich inzwischen sogar bestimmte Kriterien als sehr beliebt durchgesetzt, nach denen die Akademiker bevorzugt für gewisse Stellen gewählt werden, um mitunter auch fachspezifische Werte zu vermitteln.

> „The conflict between queer studies and women's studies gets more complex as women's studies programs increasingly seek to hire queers of color to teach globalization/postcolonial studies and/or race theory in addition to queer studies and function as an academic ‚two for' who literally stand in for difference, fulfilling the liberal integrationist desires of the academy while serving as a role model [...] As a result, the intelligible performance of multiple and overlapping identities become a crucial - and emotionally exhausting - prerequisite for employment."[248]

In bestimmten Bereichen, wie den Gender Studies, Queer Studies oder den Human-Animal Studies gibt es spezielle Werte, welche in die Studienergebnisse mit einfließen können, sodass sich dann die Frage nach der Neutralität solcher Studien stellt. Wertneutrale Herangehensweisen und Methoden werden gerade in diesen Fachrichtungen von einigen Wissenschaftlern als bedenklich angesehen, da die Studien meistens untrennbar mit den jeweiligen Forschern und deren Verständnis von dem zu erforschenden Themenkomplex verbunden sind. Deshalb beobachten die Wissenschaftler in diesen Forschungsgebieten oft nicht bloß die Tatbestände, sondern beeinflussen sich durch verschiedene Ansätze auch auf eine gewisse Art und Weise gegenseitig und greifen eventuell auch mit Anregungen oder Vorschlägen ein, wenn sie es für nötig erachten.[249]

---

[247] Halberstam, Judith, „Queer Studies", in: *A companion to Gender Studies,* Hg. Essed, Philomena/Theo Goldberg/ Audrey Kobayashi, Oxford: Blackwell Publishing Ltd. 2009, S. 66.

[248] Boyd, Nan Alamilla, „What does Queer Studies offer Women's Studies? The problem and promise of instability.", in: *Women's Studies for the future. Foundations, interrogations, politics,* Hg. Beins, Agatha/Elizabeth Lapovsky Kennedy, New Jersey: Rutgers University Press 2005, S. 104.

[249] Amoroso, Lisa M./Ragin, Charles C., Constructing social research. *The unity and diversity of method.* Kalifornien [u.a.]: SAGE Publications Inc. 2011, S. 99.

Durch die enge Verknüpfung zu Tierschutz und Tierrechten werden die Human-Animal Studies auch mit kontroversen Themen, wie dem radikalen Aktivismus diverser Tierrechtler in Verbindung gebracht.

> „[...] outside of fields like veterinary science and ethology, most college disciplines are strenuously human-centered. This anthrocentrism, combined with the suspicion in some quarters that Human-Animal Studies is a cover for animal activism (itself associated with terrorism), has made it difficult for HAS to truly come into its own on college campuses. Many people, within and outside of the university environment, think that Human-Animal Studies is, if not threatening, trivial and superficial."[250]

Ebenso wie beispielsweise Akademiker innerhalb der Queer Studies als Rollenbild dienen können oder eingesetzt werden, um bestimmte Werte zu vermitteln, kann man nicht gänzlich dementieren, dass es unter den HAS-Wissenschaftlern auch Personen gibt, die eine entsprechende Lebensphilosophie bzw. bestimmte Wertvorstellungen, wie zum Beispiel eine herbivore Lebensweise vertreten. Einige der hier erwähnten Wissenschaftler, die sich mit der Mensch-Tier-Beziehung beschäftigen, befürworten einen moralischen Vegetarismus oder Veganismus, sind in Tierschutz-Organisationen tätig oder setzen sich öffentlich für die Rechte von Tieren ein. DeMello verzichtet zum Beispiel laut eigenen Angaben auf tierische Produkte und ist als Exekutivdirektorin in der *House of Rabbit Society* aktiv, Shapiro ist Exekutivdirektor des *Animals and Society Institute* und seit 1990 vegan, Karen Davis ist Tierschutzaktivistin und gründete die Tierrechtsorganisation *United Poultry Concerns* und Peter Singer ist ebenfalls Vegetarier und vermeidet tierische Produkte weitgehend.[251] Als Verfechter des Utilitarismus ist er der Meinung, dass dies ein konsequenter Weg sei seine moralische Philosophie tiefgründig zu bescheinigen.[252] Natürlich kann man von diesen wenigen Beispielen nicht schließen, dass alle HAS-Wissenschaftler Vegetarier, Veganer, Tierschützer oder Aktivisten sind, aber es ist auch keine Seltenheit, dass sie sich mit solchen Themen sowohl als Privatperson als auch in ihrer Tätigkeit als Akademiker auseinander setzten, was dann wiederum in der Reflexion über ihre Arbeit dazu führen kann, dass die Human-Animal Studies als eine akademische Verschleierung für Tierschutz und Tierrechts-Aktivismus wahrgenommen werden.

---

[250] DeMello, Margo, *Human-Animal Studies. A bibliography.* Brooklyn, NY: Lantern Books 2012, S. 12; DeMello, Margo/ Kenneth Shapiro, „The state of Human-Animal Studies", S. 11.

[251] Vgl. DeMello, Margo, *The Low-Carb Vegetarian. Meatless alternatives for popular low-carb diets,* S. 6; Vgl. O.N., Talking Heads with Peter Thompson, *Transcripts. Peter Singer,* Ausgestrahlt am 28.05.2007; http://www.abc.net.au/talkingheads/txt/s1932378.htm, Zugriff: 10.03.2014; Vgl. die Homepage von *United Poultry Concerns* unter http://www.upc-online.org/karenbio.htm; Vgl. Shapiro, Kenneth, „Hope for the New Millennium", *PAWS Magzine 43,* Herbst 1999; http://www.paws.org/paws-magazine-issue43-page5.html, Zugriff: 11.03.2014.

[252] Singer, Peter, „Utilitarianism and vegetarianism", in: *Philosophy and public affairs,* Vol. 9, Ausgabe 9, 1980, S. 337; http://www.utilitarianism.net/singer/by/1980----.pdf, Zugriff: 21.03.2014.

2. Exkurs zum Kapitel Animation

Animationsfilm-Forschung

Animationsfilm-Forschung ist lange Zeit auf der philosophischen und theoretischen Ebene ein marginalisiertes Feld der Film- und Medienwissenschaften gewesen und erst ab den 1980er Jahren tauchten vermehrt wissenschaftliche Auseinandersetzungen dazu auf.[253] Inzwischen gibt es eine Reihe an Standardwerken, die zum Thema Animation erschienen sind. *Understanding Animation* aus dem Jahr 1998 oder *Animation. Genre and Authorship*, das im Jahr 2002 herausgegeben wurde, sowie *The Fundamentals of Animation* aus dem Jahr 2006, alle von Paul Wells, befassen sich mit der Theorie rund um Animation. Des Weiteren zählt Maureen Furniss mit ihren Publikationen *The Animation Bible, Art in Motion. Animation Aesthetics* oder *Chuck Jones. Conversations* zu einer wichtigen akademischen Vertreterin der Animationsfilm-Theorie. Sie ist auch die Herausgeberin des *Animation Journal*, welches seit 1991 theoretische Texte rund um Animation herausbringt. Kürzlich sind auch interessante Sammelbände, wie etwa Suzanne Buchans 2013 erschienenes *Pervasive Animation* oder Karen Beckmans 2014 publizierte *Animating Film Theory* herausgegeben worden. In Sachen Anime kam 2009 von Thomas Lamarre *The Anime Machine. A Media Theory of Animation* heraus. Jonathan Clements befasst sich ebenfalls mit Anime in *Anime. A History* aus dem Jahr 2013. Ülo Pikkovs, der selbst Animationsfilme herstellt und auch an der estnischen Kunstakademie unterrichtet, schrieb *Animasophy. Theoretical Writings On The Animated Film,* das 2010 publiziert wurde und Animation von der theoretischen als auch von der praktischen Seite thematisiert. Weitere praktische „How-To"-Bücher, die essentielles Wissen zum Animieren beinhalten, sind *An Animator's Survival Kit. A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators* von dem

---

[253] „Noch vor wenigen Jahren waren Stimmen selten, die dem Animationsfilm theoretische Beachtung schenkten. Es gibt eine überschaubare Zahl einschlägiger Aufsätze ([...] zum Beispiel Kristin Thompsons «Implications of the Cel Animation Technique», 1980, einige wenige Sondernummern von Zeitschriften [...] und nur vereinzelte kurze Passagen in klassischen filmtheoretischen Werken (so etwa in Erwin Panofskys Aufsatz «Style and Medium in the Motion Pictures», 1936 [...]. Vor den späten 1980er Jahren finden sich kaum längere Studien, die sich auf den Animationsfilm konzentrieren und dabei nicht rein historisch oder praktisch ausgerichtet sind: Sergej Eisensteins Aufsatzsammlung, von Jay Leyda auf Englisch als *Eisenstein on Disney* (1986) herausgegeben, 1988 von Oksana Bulgakowa und Dietmar Hochmuth erstmals auf Deutsch publiziert und kürzlich von ihnen als *Sergej Eisenstein: Disney* (2011) neu übersetzt, ist hier ebenso als Ausnahme zu nennen wie Reinhold Johann Holtz' Dissertation *Die Phänomenologie und Psychologie des Trickfilms* (1940), Teihei Imamuras *Manga eigaron* (1948) und Marie-Thérèse Poncets *L'Esthétique du dessin animé* (1952) [...]."
Feyersinger, Erwin/Maike Sarah Reinerth, „Editorial", *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation. Animationsfilm,* 22.02.2013, S. 7.

Animator Richard Williams, *Disney Animation. The Illusion of Life* von Ollie Johnston und Frank Thomas, die zu den Nine Old Men zählen oder *Timing for Animation* von John Halas, sowie *Animation* von Preston Blair. Darüber hinaus finden sind auch Bücher zu weiter entfernten Themen wie Character- oder Concept-Design, Sketching oder Storyboarding.

Die Community rund um CGI und 3D-Animation

Was die dreidimensionale computergenerierte Animation betrifft, gibt es im *World Wide Web* eine große Community an Artisten, Software-Entwicklern, Freelancern und Insidern aus der Szene, die in Tutorials oder Skripten und Plug-Ins ihr Wissen öffentlich zugänglich machen. Es werden Workshops, beispielsweise von *iAnimate* angeboten, bei denen die Interessenten online mit Hilfe ihrer Mentoren, die gleichzeitig Professionelle aus der CGI-Industrie sind, ihre Kenntnisse verbessern können. *Adobe* oder *Escape Studios* bieten unter anderem *Webinare* an, bei denen verschiedenste Themen, von Vorstellung diverser Aktualisierungen der Software bis hin zu speziellen Techniken behandelt werden. Auf *Digital Tutors* gibt es zu der aktuell geläufigen CGI-Software Tutorials für Anfänger, mäßig Fortgeschrittene und Professionelle. Auch auf *Lynda.com* gibt es Kurse zu 3D und Animation. Neben Open Source Software wie *Blender, Inkscape* oder *Gimp* gibt es eine große Auswahl an kommerziellen Produkten für Amateure, sowie für den professionellen Gebrauch. Weil die Berechnung mancher Bilder sehr viel Rechnerkapazität in Anspruch nehmen würde, existieren Renderfarmen, welche das *Rendern*[254] übernehmen. *Adobe, Autodesk, ChaosGroup, Maxon, Pixologic, RedGiant, Side Effects Software* oder *TheFoundry* bieten neben einer Vielzahl anderer Unternehmen die derzeit verbreitetste Software für die Herstellung von CGI-Inhalten oder Animationen an. Des Weiteren kommt *Massive* häufig zum Einsatz, wenn es um Gruppensimulationen geht. Bis auf Bücher mit Anleitungen zum praktischen Umgang mit der Software gibt es auch Magazine, in denen über aktuelle Arbeiten von Studios oder Selbstständigen an Werbefilmen oder Blockbustern berichtet wird, neue Software vorgestellt wird und Tutorials angeboten werden. *3D World, 3D Artist* oder *Imagine FX* liefern nützliche Beiträge zur digitalen Kunst mit Hilfe des Computers. Darüber hinaus findet mit *SIGGRAPH* regelmäßig die internationale Konferenz zur Computergrafik und interaktiven Techniken statt. Im deutschsprachigen Raum gibt es in Stuttgart das jährlich organisierte *Internationale*

[254] *Rendern* wird auch als Bildsynthese bezeichnet und ist der Prozess, bei welchem die Bilder aus der Computergrafiksoftware berechnet werden.

Trickfilm-Festival. In Wien findet ebenfalls neben kleineren Festivals und Programmen zum Animationsfilm einmal pro Jahr die *Pixel*-Konferenz für Computergrafik und Animation statt. Zu den derzeit besten 5 Ausbildungsstätten für eine Karriere im Bereich Animation zählen *Supinfocom* in Frankreich und Indien, die *Bournemouth University* in England, *Gobelins. The School of Visual Communication* in Frankreich, die *Vancouver Film School* in Kanada und das Animationsinstitut an der *Filmakademie Baden-Württemberg* in Deutschland.[255] Damit haben sich durch das animierte 3D-Computerbild nicht nur neue Werkzeuge oder Berufe, sondern auch spannende Forschungsfelder eröffnet.

[255] Fronczak, Tom, „2014 Top 100 International animation schools“, *Animation Career Review,* 18.03.2014, http://www.animationcareerreview.com/articles/2014-top-100-international-animation-schools?page=0,9, Zugriff: 08.12.12014.

ABSTRACT

Die Diplomarbeit beschäftigt sich mit der Mensch-Tier-Beziehung, sowie der anthropomorphen Darstellung von Tieren. Dazu werden zunächst verschiedene Standpunkte zum Mensch-Tier-Verhältnis aus dem interdisziplinären wissenschaftlichen Bereich der Human-Animal Studies vorgestellt, um den Dualismus zwischen Mensch und Tier näher zu betrachten. In dem darauffolgenden Kapitel wird Anthropomorphismus von anderen Phänomenen abgegrenzt. Hier erschien es relevant die negative Konnotation mit dem Begriff zu analysieren, sowie die Einsatzgebiete anthropomorpher Tierfiguren aufzuzeigen. Da sich Sprache als ein wesentliches Differenzkriterium zwischen Mensch und Tier festgesetzt hat, wird untersucht, wie sich der Anthropomorphismus anhand vom sprechenden Tier manifestiert. Das Kapitel über Animationsfilm behandelt die Postion animierter Filme in der Filmtheorieforschung. Zudem geht es auf das computergenerierte und -animierte dreidimensional Bild ein und erläutert die *Uncanny Valley*-Theorie. Es behandelt auch einige der 12 Animationsprinzipien etwas näher und verdeutlicht, wie diese zu einer Plastizität der Figur führen können. Das vorletzte Kapitel besteht aus den Filmanalysen der fünf Beispielfilme und das abschließende Kapitel fasst die Erkenntnisse der Arbeit zusammen.

LEBENSLAUF

NINA **BELAK**

Bildung

1993-1997	Volksschule Wimpassing/Leitha
1997-2001	Bundesrealgymnasium Eisenstadt
2001- 2006	Bundeshandelsakademie Eisenstadt
2006-2010	Studium der Japanologie an der Universität Wien
2009-2015	Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaften an d. Universität Wien