

Münchener Universitätsschriften  
Theaterwissenschaft

Melina Pfeffer

**Anthropomorphisierung  
im Animationsfilm**



Herbert Utz Verlag · München

Theaterwissenschaft · Band 24

herausgegeben von

Prof. Dr. Michael Gissenwehler und

Prof. Dr. Jürgen Schläder

Theaterwissenschaft München



„Dieses Softcover wurde auf FSC-zertifiziertem Papier gedruckt. FSC (Forest Stewardship Council) ist eine nichtstaatliche, gemeinnützige Organisation, die sich für eine ökologische und sozialverantwortliche Nutzung der Wälder unserer Erde einsetzt.“

Cover: braun von walter | media design agentur

**Bibliografische Information  
der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek  
verzeichnet diese Publikation in der  
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte  
bibliografische Daten sind im Internet über  
<http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Zugleich: Dissertation, München, Univ., 2011

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.  
Die dadurch begründeten Rechte, ins-  
besondere die der Übersetzung, des Nach-  
drucks, der Entnahme von Abbildungen, der  
Wiedergabe auf fotomechanischem oder ähn-  
lichem Wege und der Speicherung in Daten-  
verarbeitungsanlagen bleiben, auch bei nur  
auszugsweiser Verwendung, vorbehalten.

Copyright © Herbert Utz Verlag GmbH 2012

ISBN 978-3-8316-4165-9

Printed in Germany

Herbert Utz Verlag GmbH, München

Tel.: 089/277791-00 · [www.utz.de](http://www.utz.de)

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b>	8
<b>1. Definition und kurzer geschichtlicher Überblick</b>	14
1.1 Anthropomorphisierung	14
1.2 Animationsfilm	16
<b>2. Anthropomorphisierung von Tieren im Animationsfilm</b>	22
2.1 Beziehung Mensch – Tier	22
2.1.1 Anthropologische und geschichtliche Grundhaltung	23
2.1.1.1 Ursprung und Domestizierung	23
2.1.1.2 Tiere als Symbol und Mythenfigur	29
2.1.1.3 Abstammung und Abgrenzung	36
2.1.2 Nutztiere	51
2.1.2.1 Arbeitskraft und Rohstofflieferant	52
2.1.2.2 Tiere als Produkt	54
2.1.2.3 Tierversuche	57
2.1.3 Tiere als Gesellschaftsobjekt	60
2.1.3.1 Aquarium, Zoo und Zirkus	60
2.1.3.2 Freizeit und Sport (Sportgerät Tier)	64
2.1.3.3 Accessoire und Prestigeobjekt	66
2.1.4 Freundschaft	68
2.1.4.1 Tiere als persönliche Helfer	69
2.1.4.2 Freund und Gefährte	72
2.1.4.3 Tierschutz	75
2.1.5 Feindschaft	78
2.1.5.1 Schädlinge	79
2.1.5.2 „böse“ Tiere	82
2.2 Darstellung im Animationsfilm	86
2.2.1 Äußere Merkmale der Anthropomorphisierung	91
2.2.1.1 Aussehen	91
2.2.1.2 Bewegung	109
2.2.1.3 Kommunikation	117

2.2.2	Anthropomorphisierte Strukturen der Gemeinschaft	134
2.2.2.1	Gesellschaftsstruktur und soziales Gefüge	134
2.2.2.2	Kultur	149
2.2.3	Anthropomorphisiertes Verhalten der Figuren	160
2.2.3.1	Komplexe Denkvorgänge	161
2.2.3.2	Ausdruck von Emotionen und Gefühlen	177
2.3	Wahrnehmung der Anthropomorphisierung durch den Zuschauer	194
2.3.1	Filmwelt und Perspektive der Betrachtung	194
2.3.2	Darstellung der Figur	198
2.3.3	Identifikation und Erzeugung von Sympathie	200

### **3. Sonder- u. Grenzfälle des Anthropomorphismus im Animationsfilm** 204

3.1	Pflanzen, Monster und Fabelwesen	204
3.2	Stofftiere – zwischen Tier und Gegenstand	211

### **4. Anthropomorphisierung von Gegenständen im Animationsfilm** 214

4.1	Beziehung Mensch – Gegenstand	214
4.1.1	Bedeutung von Gegenständen im Leben der Menschen	214
4.1.1.1	Gebrauchsgegenstand und Werkzeug	214
4.1.1.2	Selbstdefinition und Statussymbol	216
4.1.2	Anthropomorphisierung von Gegenständen	219
4.1.2.1	Selbstreflexion	219
4.1.2.2	Gesellschaftsersatz und Kommunikation	222
4.1.2.3	Kinder und Gegenstände	226
4.2	Darstellung im Animationsfilm	231
4.2.1	Aussehen	231
4.2.1.1	Körper und Extremitäten	235
4.2.1.2	Gesicht und Augen	243

4.2.2	Bewegung	253
4.2.2.1	Eigendynamik	254
4.2.2.2	Fortbewegung	258
4.2.2.3	Natürlich oder befremdend	263
4.2.3	Kommunikation	270
4.2.3.1	Sprache	270
4.2.3.2	Nonverbale Kommunikation	277
4.3	Annahme der Anthropomorphisierung durch den Zuschauer	287
4.3.1	Anerkennung als Lebewesen	287
4.3.1.1	Körper und Bewegung	289
4.3.1.2	Notwendigkeit von "Lebensmitteln" (Biorhythmus)	291
4.3.1.3	Möglichkeit zu sterben (Verfall, Vergänglichkeit)	295
4.3.2	Abgrenzung zum Tier	298
4.3.2.1	Körper und Gesicht	299
4.3.2.2	Sprache	302
4.3.2.3	Menschliches Denken, Fühlen, Handeln und Kultur	304
4.3.3	Erzeugung von Emotionen	310
<b>5. Zusammenfassung und Endergebnis</b>		316
<b>Danksagung</b>		324
<b>Quellenverzeichnis</b>		325
	Literaturverzeichnis	325
	Medienverzeichnis	339
	Abbildungsverzeichnis	342

# Einleitung

Seit den 90er Jahren gibt es in den Kinos einen starken Trend zum Animationsfilm. Damit wird aber nicht nur das Publikum im Kindesalter angesprochen, sondern die Filme sind auch gezielt auf Erwachsene ausgerichtet. Obwohl die Geschichten meist sehr einfach gestrickt sind und die Figuren oft Tiere oder Fantasiewesen sind, können diese Filme einen großen Erfolg verzeichnen. Sei es die *Dreamworks*-Produktion „*Madagascar*“ oder „*Wall.E*“ von *Disney-Pixar*, die Zuschauer lassen sich in die Kinos locken und sind begeistert. Der Erfolg liegt nicht zuletzt an den wunderbaren Figuren, die immer wieder geschaffen werden. Dabei sind der Fantasie der Animatoren keine Grenzen gesetzt, denn es lässt sich einfach alles zum Leben erwecken. Eine besondere Rolle spielt dabei die Anthropomorphisierung.

Ziel dieser Arbeit ist es herauszufinden, auf welche Weise es der Animationsfilm schafft, dass der Zuschauer die Anthropomorphisierung, vor allem diese der Figuren, in den Filmen annimmt. Dabei gehe ich einerseits auf die Darstellung von Tieren und deren Filmwelt ein, andererseits speziell auf die Anthropomorphisierung von Gegenständen. Bei Letzterer ist es besonders interessant, warum der Zuschauer einem animierten Gegenstand Leben zuspricht, mehr noch, ihn als vermenschlicht, also anthropomorphisiert annimmt. Zunächst kläre ich die Begrifflichkeiten, indem ich darlege, wie das Wort ‚Anthropomorphismus‘ verstanden werden kann und was man als ‚Animation‘, beziehungsweise ‚Animationsfilm‘ bezeichnet. Ich werde unter anderem begründen, weshalb ich im Folgenden sowohl den Zeichentrickfilm als auch den computeranimierten Film als Animationsfilm bezeichne.

Die Konzentration des Themas auf den Animationsfilm beruht auf der Tatsache, dass dieses Medium von der Anthropomorphisierung lebt. Alle Figuren, ob Tiere, Fantasiewesen oder sogar Gegenstände, müssen glaubhaft dargestellt sein, damit der Film funktioniert und letztendlich erfolgreich ist. Dabei ist es überaus schwierig, eine ausgedachte Figur, ja besonders einen eigentlich unbelebten Gegenstand zum Leben zu erwecken. Besonders für die Anthropomorphisierung von Gegenständen erweisen sich Animationsfilme aber als ein sehr dankbares Medium. Und das ganz einfach aus technischer Sicht: Es ist weit schwieriger, einen Gegenstand vermeintlich zum Leben zu erwecken, wenn man nicht auf das Mittel der Animation in Form von Zeichentrick oder Computergeneration zurückgreifen kann. Selbstverständlich besteht auch durch mechanische Tricks die Möglichkeit, Gegenstände zu animieren. Beispielsweise mithilfe von Drähten, unsichtbaren Fäden und Schnitttechnik können Gegenstände auch ohne Zeichentrick und Computer animiert werden.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Beispielsweise im Marionettentheater oder in der ZDF-Fernsehserie „*Siebenstein*“ (seit 1988); hier wird ein sprechender Koffer in Puppenspieltechnik bewegt.

Die mechanische Tricktechnik wird allerdings, ebenso wie der Zeichentrick, immer stärker durch die Computeranimation abgelöst, weshalb nahezu alle Neuproduktionen auf diese Weise entstehen. Die Vorteile des Animationsfilms für die Anthropomorphisierung von Gegenständen gelten gewissermaßen noch stärker für die Anthropomorphisierung von Tieren. Durch die Animation ist es möglich, die Figuren all das machen zu lassen, was zum Beispiel auch ein Mensch kann – und sogar noch mehr. Früher musste man echten Tieren mühsam einzelne Tricks und Kunststücke beibringen, wie zum Beispiel das Öffnen einer Türe oder das Abnehmen eines Telefonhörers. Man denke hier nur an die vielen Talente der berühmten Film-Hündin *Lassie*.<sup>2</sup> Zudem konnte man die Tiere nur mit einer Gedankenstimme sprechen lassen und der gestische und mimische Ausdruck fehlte. Das alles ist mittels Animationstechnik möglich geworden. Beschränkte man sich anfangs auf die Animation einiger Sequenzen oder Körperteile, wie zum Beispiel die Bewegung der Schnauze beim Sprechen, ging man mit zunehmend besserer Technik bald dazu über, Tiere vollständig zu animieren. Was die Helden des Animationsfilms heute alles leisten müssen, wäre mit echten Tieren, selbst wenn sie noch so viele Kunststücke beherrschten, kaum möglich. Der Animationsfilm ist also eine hervorragende Möglichkeit für die Anthropomorphisierung sowohl von Gegenständen als auch von Tieren.

Obwohl der Anthropomorphismus insgesamt ein sehr spannendes Thema ist, beschränkt sich diese Arbeit auf die Anthropomorphisierung von Tieren und Gegenständen. Ich werde zwar in einem kurzen Kapitel auf Sonder- und Grenzfälle von Anthropomorphisierung im Animationsfilm eingehen, aber hier auch gleichzeitig begründen, weshalb ich eine nähere Beschäftigung damit für diese Arbeit nicht als wichtig erachte, beziehungsweise, warum manche Fälle der Anthropomorphisierung, wie beispielsweise die von Stofftieren, als Zwischenstufe von Tier zu Gegenstand gesehen werden können. Bei der Darstellung von Tieren stellt sich die Frage, inwieweit die Figuren selbst, aber auch deren Umfeld, also die Filmwelt, anthropomorphisiert sind. Tiere nehmen im Leben der Menschen einen so hohen Stellenwert ein, dass es bereits hier häufig zu Vermenschlichung kommt. Dadurch werden animierte Tierfiguren auch leichter als anthropomorphisiert angenommen und anthropomorphisierte Elemente fallen teilweise kaum noch auf. Umgekehrt sorgt die Anthropomorphisierung in Animationsfilmen auch für eine Überbewertung von tierischem Verhalten im echten Leben. Das öffnet uns aber vielleicht auch ein wenig die Augen für all das, was der Mensch seinen Mitgeschöpfen antut – auch wenn die Grundlage dafür dann zwar nicht wissenschaftlicher,

---

<sup>2</sup> Der Filmklassiker „Lassie“ kam bereits 1943 in die Kinos, die gleichnamige Fernsehserie von 1954-1973 war nicht minder erfolgreich. Lassie war so beliebt, dass sie neben Rin Tin Tin und Strongheart der einzige Hund war, der einen Stern auf dem Hollywood Walk of Fame erhielt. Vgl.: Gebhardt, Harald, Ludwig, Mario: Die berühmtesten Tiere der Welt. München 2008. S. 43.

dafür aber emotionaler Natur ist. Das Reizvolle ist hier also nicht nur die Figur selbst, sondern auch ihr Umfeld, die soziale Umgebung und letztendlich natürlich das Handeln, welches unser eigenes Verhalten widerspiegelt.

Bei der Anthropomorphisierung von Gegenständen interessiert mich hingegen vor allem die Frage, wie es dem Animationsfilm gelingt, dass die Figuren in ihrer Gestaltung als Lebewesen und vor allem als menschlich angenommen werden. Hier ist es besonders spannend zu sehen, wie sich Menschen von einem, rational gesehen, leblosen ‚Ding‘ emotional mitreißen lassen. Gegenstände spielen im Leben der Menschen eine größere Rolle als uns meist bewusst ist.

„Gegenstände haben immer schon als ein System zur Charakterisierung der Menschen gedient, aber meist gleichlaufend und zusätzlich mit anderen Systemen: der Lebenshaltung, des Ritualen, der Zeremonie, der Sprache, der Geburt, der moralischen Werte und anderem.“<sup>3</sup>

Dabei tritt in unserem Empfinden die Bedeutung der Gegenstände für unser Leben eher in den Hintergrund. Der Animationsfilm ist es, der uns die eigentliche Bedeutung all dieser Dinge, die uns umgeben, wieder ins Bewusstsein rufen kann. Ich wage es zu behaupten, dass jeder, der einen Animationsfilm mit anthropomorphisierten Gegenständen gesehen hat, die Dinge in seiner Umgebung danach viel stärker wahrnimmt. Und eine Tasse mit einem Sprung wird zwar dennoch, aber vielleicht mit ein wenig mehr Bedauern in den Müll geworfen, als mit dem bloßen Gedanken an den materiellen Verlust.

In dieser Arbeit gehe ich im Anschluss an die Definitionen zunächst auf die Anthropomorphisierung von Tieren im Animationsfilm ein. Dafür ist die allgemeine Beziehung von Mensch und Tier grundlegend. Hier stelle ich kurz den Ursprung dieser Beziehung im Sinne von Anthropologie beziehungsweise Domestizierung vor und erörtere den Symbolgehalt von Tieren. Anschließend gehe ich auf die Rolle der Tiere im menschlichen Leben ein, angefangen bei Nutztieren, über Tiere als Gesellschaftsobjekt bis hin zum Freundschaftsverhältnis von Mensch und Tier, welches für die Anthropomorphisierung besonders wichtig ist. Auch die Feindschaft zwischen Menschen und bestimmten Tieren werde ich hier kurz aufgreifen. Diese verschiedenen Beziehungen behandle ich dann für den Animationsfilm anhand mehrerer Beispiele, hinsichtlich der äußeren Merkmale wie Aussehen, Kommunikation und Bewegung; außerdem gehe ich auf die anthropomorphisierten Strukturen der dargestellten Gemeinschaft ein, wobei vor allem die Gesellschaftsstruktur beziehungsweise das soziale Gefüge und die Kultur als Faktoren der Anthropomorphisierung herausgearbeitet werden. Anschließend wird durch die Fähigkeit komplexer Denkvorgänge und die dargestellten Emotionen und

---

<sup>3</sup> Baudrillard, Jean: Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen. Aus dem Französischen von Joseph Garzuly, Frankfurt am Main 2001 [1968]. S. 240.



Gefühle das anthropomorphisierte Verhalten der Figuren gezeigt. Vor allem Letzteres spielt für die anschließende Frage nach der Wahrnehmung der Anthropomorphisierung durch den Zuschauer eine wichtige Rolle.

In einem kurzen Zwischenkapitel gehe ich auf die Sonder- und Grenzfälle der Anthropomorphisierung im Animationsfilm ein. Hier erkläre ich einerseits, weshalb Pflanzen, Monster und Fabelwesen für diese Arbeit keine grundlegende Rolle spielen. Andererseits behandle ich den Grenzfall der Stofftiere im Animationsfilm und begründe deren Deklaration als Zwischenstufe zur Anthropomorphisierung von Gegenständen.

Diese wird Untersuchungsobjekt des nächsten Teils dieser Arbeit. Zunächst beschäftige ich mich mit der Beziehung von Mensch und Gegenstand im Allgemeinen. Dabei wird sowohl die ‚niedrigste Ebene‘, der simple Gebrauch von Gegenständen betrachtet, als auch die erweiterte Bedeutungsbeimessung als Statussymbol. Anschließend wird die Thematik der Anthropomorphisierung von Gegenständen im alltäglichen Leben der Menschen aufgegriffen und in verschiedenen Ansätzen beleuchtet. Im darauf folgenden Teil der Arbeit ermittle ich, auf welche Weise anthropomorphisierte Gegenstände im Animationsfilm dargestellt werden. Wie bei der Figurenanalyse üblich, sind hierbei besonders das Aussehen, die Bewegung und die Kommunikation der Figuren von Bedeutung.<sup>4</sup> Anhand verschiedener Beispiele werden die einzelnen Aspekte veranschaulicht. Hierfür verwende ich ausschließlich Filme der *Disney*-, beziehungsweise *Pixar*-Produktionen, da diese die meisten und populärsten Animationsfilme mit anthropomorphisierten Gegenständen herausgebracht haben. Hinzu kommt, dass *Disney* besonders in Fragen der Technik, aber auch in der Charaktergebung animierter Figuren Vorreiter gegenüber anderen Produktionsfirmen war und ist.<sup>5</sup> Es gibt natürlich auch viele andere Produktionsfirmen, die Animationsfilme herstellen. Allerdings lassen sich zwischen den Ergebnissen häufig Ähnlichkeiten in Sachen Ästhetik und Figurenkonzept beobachten.<sup>6</sup> Für die Analyse der anthropomorphisierten Gegenstände im Animationsfilm spielt es deshalb keine große Rolle, in welchem Studio der Film entstanden ist, zumal sich alle Untersuchungskriterien übertragen lassen. Die Filme von *Disney* bieten jedoch die meisten Beispiele für anthropomorphisierte Gegenstände. Davon behandle ich in dieser Arbeit Folgende: die verzauberten Gegenstände im Schloss aus „*Die Schöne und das Biest*“<sup>7</sup>, ausgewähltes Spielzeug aus „*Toy Story*“<sup>8</sup>, den

---

<sup>4</sup> vgl.: Eder, Jens: Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse. Marburg 2008. S. 254.

<sup>5</sup> vgl.: Giesen, Rolf: Lexikon des Trick und Animationsfilms. Von Aladdin, Akira und Sindbad bis zu Shrek, Spider-Man und South Park. Filme und Figuren, Serien und Künstler, Studios und Technik – Die große Welt der animierten Filme. Berlin 2003. S. 10.

<sup>6</sup> vgl.: Friedrich, Andreas (Hg.): Animationsfilm. (= Koebner, Thomas Hg.: Filmgenres, Bd. 2), Stuttgart 2007. S. 13.

<sup>7</sup> Die Schöne und das Biest. (1991), Walt Disney Productions, Regie: Gary Trousdale, Kirk Wise.

fliegenden Teppich aus „*Aladdin*“<sup>9</sup>, einen sprechenden Türknauf aus „*Alice im Wunderland*“<sup>10</sup>, verschiedene Autos aus „*Cars*“<sup>11</sup>, die *Pixar*-Lampe, das Markenzeichen der *Pixar*-Produktionsfirma, und eine der wohl beliebtesten *Disney*-Figuren der vergangenen Zeit aus „*Wall.E*“<sup>12</sup>, den letzten Aufräumroboter, der ganz alleine auf der vermüllten Erde seinen Dienst verrichtet, und dessen spätere Gefährtin, die Raumsonde *EVE*.

Die Figurenanalyse liefert wichtige Ergebnisse für den letzten Teil der Arbeit. Hier wird schließlich festzustellen sein, dass der Zuschauer durch die Mittel der Animation den anthropomorphisierten Gegenstand als lebendig, mehr noch, als menschlich empfindet.

Gleich zu Beginn möchte ich darauf hinweisen, dass sich die gesamte Arbeit, vor allem aber die Analyse der nonverbalen Ausdrucksmittel, auf das Zeichensystem ‚unseres Kulturkreises‘ bezieht. Was für uns, also die westliche Gesellschaft, ‚normal‘ ist, erscheint in anderen Kulturen vielleicht ungewöhnlich, wenn nicht gar befremdend. Um es anhand eines extremen Beispiels zu verdeutlichen: Für ein Naturvolk könnte ein mit Jeans und Hemd bekleideter Mensch genauso irritierend wirken, wie auf die moderne Gesellschaft ein unbedeckter Mensch, der uns auf der Straße begegnet. Diese besonders ambivalente Problematik ist aber für diese Arbeit belanglos. Da es hier um eine Analyse des Animationsfilms geht, betrifft die Thematik lediglich die Menschen, welche auch Zugang zu diesem Medium haben. Die Kultur und das Zeichensystem abgeschieden lebender Naturvölker können hier also außer Acht gelassen werden. Allerdings darf man auch die kulturellen Differenzen der modernen Gesellschaft nicht unterschätzen. Besonders zwischen der westlichen und der östlichen Kultur gibt es große Unterschiede bei Ausdrucksmitteln und Etikette. Zudem ist auch

„die Bühnengestik von der jeweiligen Kultur abhängig. So besitzt beispielsweise das japanische *Kabuki-Theater* einen ganz spezifischen Symbolkodex, der so stark kulturorientiert ist, daß ein westliches Publikum noch nicht einmal die Hälfte der Symbole versteht.“<sup>13</sup>

Das liegt an den spezifischen Zeichensystemen, die sich in den verschiedenen Kulturen entwickelt haben. So ist die Verbindung zwischen Emotion und Gesichtsausdruck zwar in allen Kulturen grundlegend, aber die Regeln für deren Anwendung, Intensität oder Dauer variieren in den unterschiedlichen Kulturkreisen.<sup>14</sup> Das gilt ganz besonders für die Gestik. Deshalb kann es zu

---

<sup>8</sup> Toy Story. (1995), Disney Pixar, Regie: John Lasseter.

<sup>9</sup> Aladdin. (1992), Walt Disney Productions, Regie: John Musker, Ron Clements.

<sup>10</sup> Alice im Wunderland. (1951), Walt Disney Productions, Regie: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson.

<sup>11</sup> Cars. (2006), Disney Pixar, Regie: John Lasseter, Joe Ranft.

<sup>12</sup> Wall.E. (2008), Disney Pixar, Regie: Andrew Stanton.

<sup>13</sup> Fast, Julius: Körpersprache. Aus dem Englischen von Jürgen Abel. Hamburg 1979. S. 36

<sup>14</sup> vgl. Fischer-Lichte, Erika: Das System der theatralischen Zeichen. (= Semiotik des Theaters, Bd. 1), Tübingen 1994 [1983]. S. 55f.

groben Missverständnissen kommen, wenn Menschen verschiedener Kulturkreise aufeinandertreffen. Schon in der Antike wurde stark auf die Gestik als Kommunikationsmittel gesetzt. Damals ging man aber noch davon aus, dass diese allgemeingültig und -verständlich sei. Inzwischen ist diese These widerlegt und die Kulturabhängigkeit der Geste allgemein akzeptiert.<sup>15</sup> In dieser Arbeit behandle ich also ausschließlich das Zeichensystem der westlichen Kultur, welcher die meisten Menschen der Zielgruppe meiner Filmbeispiele angehören.<sup>16</sup>

Außerdem möchte ich darauf hinweisen, dass ich auf die Technik der Animation nur im künstlerischen Sinne eingehe. Für die detaillierte Beschreibung des Animationsverfahrens ergibt sich für diese Arbeit keine Notwendigkeit.<sup>17</sup> Auch die Handlung der einzelnen Filme werde ich nur insofern behandeln, als sie eine Rolle für die Analyse der Anthropomorphisierung spielen. Für die Analyse, besonders des sprachlichen Ausdrucks, verwende ich die deutsche Synchronfassung der Filmbeispiele. Da bei der Synchronisation normalerweise auch immer Wert auf die paralinguistischen Zeichen wie Stimmlage, Betonung und Sprechrhythmus gelegt wird, kann man davon ausgehen, dass sich die Ergebnisse ebenso auf die Originalstimmen übertragen lassen.

---

<sup>15</sup> vgl. Fischer-Lichte: Semiotik. S. 62.

<sup>16</sup> Hier handelt es sich in erster Linie um Nordamerika, Australien und Europa.

<sup>17</sup> Für eine genaue Beschreibung des Verfahrens und eine hilfreiche Erklärung zu den einzelnen Schritten, empfehle ich: Càmara, Sergi: Zeichentrick Animation. Iging 2005 [Barcelona 2004].

# Theaterwissenschaft

herausgegeben von Michael Gissenwehler und Jürgen Schlöder

- Band 24: Melina Pfeffer: **Anthropomorphisierung im Animationsfilm**  
2012 · 350 Seiten · ISBN 978-3-8316-4165-9
- Band 23: Melike Nihan Alpargin: **Istanbuls theatralische Wendezeit** · Die Rezeption des westlichen Theaters im 19. und frühen 20. Jahrhundert des Osmanischen Reiches  
2011 · 300 Seiten · ISBN 978-3-8316-4130-7
- Band 22: Ricarda Gnauk: **Der Wahnsinn hat Methode** · Die Dramaturgie der Genre-Parodien von Mel Brooks  
2012 · 308 Seiten · ISBN 978-3-8316-4099-7
- Band 21: Anna Stecher: **Im Dialog mit dem chinesischen Schauspieljahrhundert** · Studien zum Theater von Lin Zhaohua  
2012 · 300 Seiten · ISBN 978-3-8316-4095-9
- Band 20: Danijela Kapusta: **Personentransformation** · Zur Konstruktion und Dekonstruktion der Person im deutschen Theater der Jahrtausendwende  
2011 · 208 Seiten · ISBN 978-3-8316-4094-2
- Band 19: Ann-Christin Focke: **Unterwerfung und Widerstreit** · Strukturen einer neuen politischen Theaterästhetik  
2011 · 266 Seiten · ISBN 978-3-8316-4074-4
- Band 18: Sonja Heinrichs: **Erschreckende Augenblicke** · Die Dramaturgie des Psychothrillers  
2011 · 440 Seiten · ISBN 978-3-8316-4048-5
- Band 17: Barbara Kaesbohrer: **Die sprechenden Räume** · Ästhetisches Begreifen von Bühnenbildern der Postmoderne. Eine kunstpädagogische Betrachtung  
2010 · 242 Seiten · ISBN 978-3-8316-0956-7
- Band 16: Ilse Wolfram: **200 Jahre Volksheld Andreas Hofer auf der Bühne und im Film**  
2010 · 430 Seiten · ISBN 978-3-8316-0932-1
- Band 15: Judith Eisermann: **Josef Kainz – Zwischen Tradition und Moderne** · Der Weg eines epochalen Schauspielers  
2010 · 428 Seiten · ISBN 978-3-8316-0913-0
- Band 14: Frank Halbach: **Ahasvers Erlösung** · Der Mythos vom Ewigen Juden im Opernlibretto des 19. Jahrhunderts  
2009 · 344 Seiten · ISBN 978-3-8316-0834-8
- Band 13: Alexandra Coffey: **Höllischer Ehrgeiz und himmlische Macht** · Herrschafts- und Magiediskurse im Theater der englischen Renaissance  
2009 · 498 Seiten · ISBN 978-3-8316-0793-8
- Band 12: Michael Gissenwehler: **Chinas Propagandatheater 1942–1989**  
2008 · 270 Seiten · ISBN 978-3-8316-0791-4
- Band 11: Michael Gissenwehler, Gerd Kaminski (Hrsg.): **In der Hand des Höllenfürsten sind wir alle Puppen** · Grenzen und Möglichkeiten des chinesischen Figurentheaters der Gegenwart  
2008 · 200 Seiten · ISBN 978-3-8316-0773-0

- Band 10: Yvonne Poppek: **Was ist ein Dorn?** · Die Shakespeare-Inszenierungen des Theaterregisseurs Dieter Dorn  
2006 · 508 Seiten · ISBN 978-3-8316-0679-5
- Band 9: Verena Bach: **Im Angesicht des Teufels** · Seine Erscheinung und Darstellung im Film seit 1980  
2006 · 360 Seiten · ISBN 978-3-8316-0636-8
- Band 8: Florian Odenwald: **Der nazistische Kampf gegen das ›Undeutsche: in Theater und Film 1920–1945**  
2006 · 412 Seiten · ISBN 978-3-8316-0632-0
- Band 7: Mohamed Mostafa Hassan: **Osiris** · Die theatrale Auseinandersetzung mit ägyptischen Mythen  
2006 · 236 Seiten · ISBN 978-3-8316-0583-5
- Band 6: Helmut von Ahnen: **Das Komische auf der Bühne** · Versuch einer Systematik  
2006 · 320 Seiten · ISBN 978-3-8316-0569-9
- Band 5: Doris Sennfelder: **Moitié italien, moitié français** · Untersuchungen zu Gioachino Rossinis Opern  
»Mosè in Egitto«, »Maometto II«, »Moïse et Pharaon ou Le passage de la Mer Rouge« und »Le siège de Corinthe«  
2005 · 320 Seiten · ISBN 978-3-8316-0502-6
- Band 4: Alexandra Delic: **La Vida es un Carnaval – Karnevaleske Gegenwelten in San Juan Chamula und Veracruz**  
2003 · 184 Seiten · ISBN 978-3-8316-0287-2
- Band 3: Christiane Plank-Baldauf: **Die melodramatische Szene in der Oper des 19. Jahrhunderts** · Eine musikdramatische Ausdrucksform  
2005 · 290 Seiten · ISBN 978-3-8316-0247-6
- Band 2: Astrid Betz: **Die Inszenierung der Südsee** · Untersuchung zur Konstruktion von Authentizität im Theater  
2001 · 314 Seiten · ISBN 978-3-8316-0017-5
- Band 1: Katharina Keim, Peter M. Boenisch, Robert Braunmüller (Hrsg.): **Theater ohne Grenzen** · Festschrift für Hans-Peter Bayerdörfer zum 65. Geburtstag  
2003 · 504 Seiten · ISBN 978-3-8316-0237-7

Erhältlich im Buchhandel oder direkt beim Verlag:  
Herbert Utz Verlag GmbH, München  
089-277791-00 · info@utzverlag.de

Gesamtverzeichnis mit mehr als 3000 lieferbaren Titeln: [www.utzverlag.de](http://www.utzverlag.de)