

# 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
 <b>3. Sonder- u. Grenzfälle des Anthropomorphismus im Animationsfilm</b>		<b>204</b>
3.1	Pflanzen, Monster und Fabelwesen	204
3.2	Stofftiere – zwischen Tier und Gegenstand	211
 <b>4. Anthropomorphisierung von Gegenständen im Animationsfilm</b>		<b>214</b>
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.</b>	<b>Zusammenfassung und Endergebnis</b>	<b>316</b>
<b>Danksagung</b>		<b>324</b>
<b>Quellenverzeichnis</b>		<b>325</b>
	Literaturverzeichnis	325
	Medienverzeichnis	339
	Abbildungsverzeichnis	342