

Zwischen Mensch und Tier

Darstellungsformen von animalischen Charakteren im
Animationsfilm und ihre Auswirkungen auf die
wahrgenommene Glaubwürdigkeit beim Rezipienten

Diplomarbeit

Ausgeführt zum Zweck der Erlangung des akademischen Grades
Dipl.-Ing. für technisch-wissenschaftliche Berufe

am Masterstudiengang Digitale Medientechnologien an der
Fachhochschule St. Pölten, **Masterklasse TV- und Videoproduktion**

von:

Florian Bartmann, BSc

dm151501

Betreuer und Erstbegutachter: Mag. Franz Schubert

Zweitbegutachter: Dipl.-Ing Georg Kuntner, BSc

St. Pölten, 14.08.2017

Ehrenwörtliche Erklärung

Ich versichere, dass

- ich diese Arbeit selbständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe.

- ich dieses Thema bisher weder im Inland noch im Ausland einem Begutachter/einer Begutachterin zur Beurteilung oder in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Diese Arbeit stimmt mit der vom Begutachter bzw. der Begutachterin beurteilten Arbeit überein.

Wien, 14.08.2017

Ort, Datum



.....

Unterschrift

Kurzfassung

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Frage, welche Darstellungsform animalischer Charaktere im Animationsfilm für den Rezipienten am glaubwürdigsten wirkt und welche Eigenschaften dabei am wichtigsten sind, wie glaubwürdig ein Charakter eingestuft wird. Im Zuge dessen wurde ein Kategoriensystem zur Einteilung animalischer Charaktere entwickelt, um die Charaktere in Bezug auf ihre Darstellungsform einteilen zu können. Weiterführend wurde eine Forschung in Form einer Umfrage durchgeführt. Ein eigens erstellter Fragebogen zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere sollte die Glaubwürdigkeit von drei Charakteren unterschiedlicher Darstellungsformen erheben. Die drei betrachteten Darstellungsformen inkludierten einen Charakter, der hinsichtlich seiner visuellen Darstellung und seines Verhaltens tierisch ist, einen Charakter, der seitens seiner visuellen Darstellung tierisch und seitens seines Verhaltens menschlich ist und einen Charakter, der seitens seiner visuellen Darstellung und seines Verhaltens menschlich ist. Am glaubwürdigsten wirkt demnach der seitens seines Verhaltens und seiner visuellen Darstellung menschliche Charakter, wenngleich die Ergebnisse hinsichtlich der Glaubwürdigkeit aller Charaktere sehr ähnlich ausgefallen sind. Eine wesentliche Eigenschaft, die die Glaubwürdigkeit gleichermaßen beeinflusst, konnte nicht ermittelt werden. Vielmehr sind es für jede Darstellungsform unterschiedliche Parameter, die mit der Glaubwürdigkeit individuell in Zusammenhang stehen. Es wurden daher für jede Darstellungsform Hypothesen anhand der Ergebnisse aufgestellt, welche Eigenschaften beleuchten, die mit der jeweiligen Glaubwürdigkeit zusammenhängen. Eine weiterführende Arbeit könnte unter anderem eine intensivere Studie hinsichtlich des Themas beinhalten, den Glaubwürdigkeits-Fragebogen durch Tests überarbeiten und verbessern sowie andere, unbekanntere Filme bzw. Charaktere berücksichtigen.

Abstract

This thesis deals with the question, which form of representation of animal characters in animated movies is seen as the most believable one and which features are seen as the most important ones regarding the believability. To do so, a model was created to categorize animal characters. Three characters were selected this way and were the foundation of the following research. These characters included a character which behavior and visual representation are animalistic, a character with human behavior and an animalistic visual representation and a character embodying both human behavior and a human visual representation. A survey to identify the believability of animal characters was developed. The results tell, that the most believable animal character was the form of representation categorized as human, regarding its behavior and visual representation. However, the results of all the characters regarding their believability were quite similar. No certain feature was detected, which affects the believability of all forms of representation. In fact, each form of representation has its own individual parameters, which affect the perceived believability. Therefore, hypotheses were drawn up, to highlight these individual features of each form of representation, which are related with the believability. Further works and studies could do a more intense research on that topic and could revise the believability-questionnaire. It is also recommended for further studies to pick more unknown movies and characters.

Inhaltsverzeichnis

Ehrenwörtliche Erklärung	II
Kurzfassung	III
Abstract	IV
Inhaltsverzeichnis	V
1 Einleitung	1
1.1 Thematischer Rahmen	1
1.2 Motivation	7
1.3 Ziel der Arbeit	7
1.4 Beschreibung der Vorgehensweise	8
1.5 Gliederung	9
1.6 Wesentliche Basisbegriffe	9
2 Darstellung von animalischen Charakteren im Animationsfilm	10
2.1 Anthropomorphisieren: nicht-Menschliches vermenschlichen	10
2.2 Mit anthropomorphen Tieren erzählen	12
2.3 Einteilung animalischer Charaktere anhand bestehender Modelle	15
2.4 Erstellung eines eigenen Modells zur Einteilung animalischer Charaktere	18
2.4.1 Analyse der bestehenden Modelle	19
2.4.2 Exkurs Anthropologie: Was den Menschen vom Tier unterscheidet	21
2.4.3 Modellentwicklung: Festlegung von Eigenschaften und deren Kriterien	23
2.4.4 Zusammenfassung: Funktion des Modells	28
3 Wahl der animalischen Charaktere für die nachfolgende Forschung	30
3.1 Kriterien für die Filmauswahl	30
3.2 Film- und Charakterauswahl	32
3.2.1 Rapunzel - Neu verhöhnt	32
3.2.2 Bolt: Ein Hund für alle Fälle	35
3.2.3 Zoomania	38
3.2.4 Ausprägungskombination: Verhalten animalisch, visuelle Darstellung menschlich	41
3.3 Resümee: Modell zur Einteilung animalischer Charaktere	41
4 Glaubwürdigkeit als medienrezeptives Phänomen	43
4.1.1 Glaubwürdigkeit und seine Definition	43
4.1.2 Zusammenhang zwischen Erwartungshaltung und Glaubwürdigkeit	44
	V

4.1.3	Suspension of Disbelief	44
4.2	Realismus	45
4.2.1	Realismus im Animationsfilm	45
4.2.2	Realismus im Zusammenhang mit Glaubwürdigkeit	47
4.3	Glaubwürdige Charaktere mit Bezug auf den Animationsfilm	48
4.3.1	The Illusion of Life	48
4.3.2	Zusammenhang zwischen Emotion und glaubwürdigen Charakteren	50
4.3.3	Anforderungen für glaubwürdige Charaktere: Das Oz Projekt	51
5	Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit	53
5.1	Forschungsvorhaben	53
5.2	Erstellung eines Fragebogens zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere im Animationsfilm	54
5.2.1	Anforderungen an den Fragebogen	54
5.2.2	Auswahl bestehender Faktoren, die in Zusammenhang mit der Glaubwürdigkeit von Charakteren stehen	55
5.2.3	Bestehende Fragebögen und deren Items	57
5.2.4	Zusammenführung von Kriterien und Items aus den bestehenden Fragebögen	58
5.2.5	Fragebogen zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere in tabellarischer Form	61
5.3	Definition weiterer Fragen für die Forschung	62
5.4	Forschungsaufbau	64
5.4.1	Ablauf der Befragung	65
5.4.2	Erwartungshaltung hinsichtlich der Ergebnisse	66
5.5	Erfahrung durch den Pre-Test und Gestaltung des finalen Fragebogens	66
5.6	Auswertung der Ergebnisse	70
5.6.1	Allgemeines zur Auswertung	70
5.6.2	Demografische Daten: Auswertung der Ergebnisse	70
5.6.3	Glaubwürdigkeit: Auswertung der Ergebnisse	71
5.6.4	Gründe, welche die Glaubwürdigkeit positiv bzw. negativ beeinflussen: Auswertung der Ergebnisse	84
5.6.5	Tierisch oder menschlich: Auswertung der Ergebnisse	88
5.7	Interpretation der Ergebnisse	93
5.7.1	Vorgehensweise bei der Interpretation	93
5.7.2	Interpretation der Ergebnisse: Maximus	94
5.7.3	Interpretation der Ergebnisse: Bolt	95
5.7.4	Interpretation der Ergebnisse: Judy Hopps	96
5.7.5	Interpretation aller Ergebnisse in Bezugnahme auf die Arbeitshypothesen	97

5.8	Mögliche Probleme der Umfrage	99
6	Fazit	100
	Literaturverzeichnis	105
	Abbildungsverzeichnis	109
	Tabellenverzeichnis	110
	Diagrammverzeichnis	111
	Anhang	113
	A. Fragebogen	113

1 Einleitung

Es wird an das Thema herangeführt und erläutert, wie es zu der Fragestellung kommt. Die Ziele der Arbeit werden bestimmt sowie erklärt, was die Motivation für das Thema darstellt. Weiters wird ein Überblick darüber gegeben, wie die restliche Arbeit gegliedert ist und es werden wesentliche Basisbegriffe definiert.

1.1 Thematischer Rahmen

Animationsfilme sind heutzutage fixer Bestandteil des Kinoprogramms. Diese Filme, welche oftmals gänzlich digital am Computer entstanden sind, erfreuen sich allgemeiner Beliebtheit („statista - Erfolgreichste Kinofilme nach Besuchern in Deutschland 2016“, 2017). Die grundsätzliche Thematik, die dieser wissenschaftlichen Arbeit vorausgeht, kann anhand der aktuellen Situation in den deutschen und internationalen Kinos gut veranschaulicht werden.

Nach einem Ranking von statista, welches die erfolgreichsten Kinofilme in Deutschland nach der Anzahl der Besucher auflistet, wird folgendes deutlich: Unter den sieben erfolgreichsten Filmen finden sich allein vier Animationsfilme, welche animalische Charaktere beinhalten (*Pets*, *Findet Dorie*, *Zoomania*, *Ice Age 5 – Kollision voraus!*). Drei dieser Filme belegen überdies die ersten drei Plätze der Liste („statista - Erfolgreichste Kinofilme nach Besuchern in Deutschland 2016“, 2017).

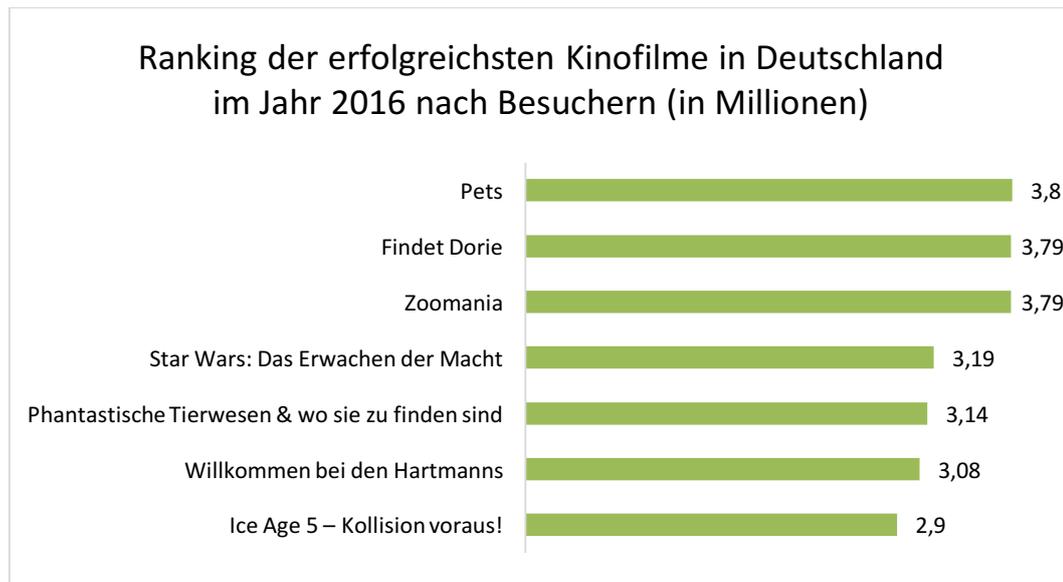


Abbildung 1: Ranking der erfolgreichsten Kinofilme in Deutschland im Jahr 2016 nach Besuchern (in Millionen) („statista - Erfolgreichste Kinofilme nach Besuchern in Deutschland 2016“, 2017)

Dieser Trend ist nicht nur deutschlandweit zu bemerken. Auch das weltweite Einspielergebnis zeigt ein deutliches Bild. Von den 15 erfolgreichsten Animationsfilmen aller Zeiten inkludieren zehn davon tierische Hauptcharaktere. Darunter fallen: *Findet Dorie*, *Zoomania*, *Der König der Löwen*, *Findet Nemo*, *Shrek 2 – Der tollkühne Held kehrt zurück*, *Ice Age 3: Die Dinosaurier sind los*, *Ice Age 4 – Voll verschoben*, *Pets*, *Shrek der Dritte* und *Für immer Shrek* („statista - Die erfolgreichsten Animationsfilme aller Zeiten“, 2017).

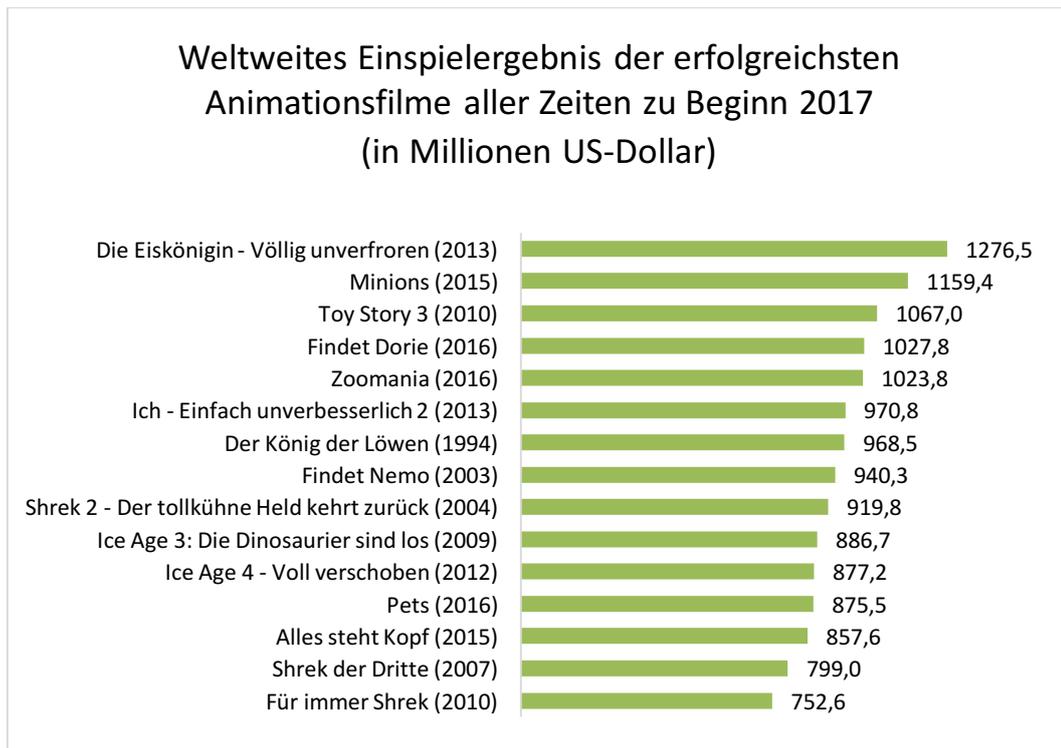


Abbildung 2: Weltweites Einspielergebnis der erfolgreichsten Animationsfilme aller Zeiten zu Beginn 2017 („statista - Die erfolgreichsten Animationsfilme aller Zeiten“, 2017)

Man kann daraus schließen, dass Animationsfilme und tierische Charaktere in diesen Filmen ganz allgemein beim offenbar sehr beliebt sind. Animalische Charaktere im Animationsfilm sind jedoch keine Erfindung des 21. Jahrhunderts, sondern schon mit Mickey Mouse im Kurzfilm „Steamboat Willie“ aus dem Jahre 1929 originärer Bestandteil des Zeichentrick- und Animationsfilmgenres („Steamboat Willie - IMDb“, 2017). In Hinblick darauf, wie die animalischen Charaktere in diesen Filmen dargestellt werden, gab es bis heute unterschiedlichste Zugänge und Variationen. Anhand von ein paar Beispielen lässt sich erläutern, was damit im Speziellen gemeint ist.

In Disneys Bambi aus dem Jahre 1942 sind beispielsweise die Tiere überwiegend nach dem animalischen Vorbild gestaltet. Körperproportionen und Bewegungen wirken wie jene des echten Vorbilds. Dennoch sprechen die Tiere untereinander in menschlicher Sprache (Algar u. a., 1942).



Abbildung 3: Bambi und die in diesem Film tendenziell realistischere Darstellung von animalischen Charakteren (Algar u. a., 1942)

Am Beispiel von *Robin Hood* zeigt sich 1973 wiederum eine andere Darstellung von Tieren im Zeichentrickfilm. Der Protagonist, Robin Hood, ist ein Fuchs, der Kleidung trägt, auf zwei Beinen steht und in einer menschenähnlichen Gesellschaft mit vielen anderen Tieren zusammenlebt. Der Charakter ist klar als Fuchs erkennbar, aber trotzdem verkörpert er etwas deutlich Menschliches (Reitherman, 1973).



Abbildung 4: Ein auf zwei Beinen stehender Fuchs spielt die Hauptrolle Robin Hood in Disneys gleichnamigen Zeichentrickfilm (Reitherman, 1973)

30 Jahre später werden Meeresbewohner von den Pixar Animation Studios mit menschlichen Charakteristika versehen. Im Animationsfilm *Findet Nemo* aus dem Jahr 2003 spricht Doktorfisch mit Clownfisch, um gemeinsam den Sohn des letztgenannten wieder zu finden (Stanton & Unkrich, 2003). Alles reine Fiktion, aber dennoch ist die Geschichte mit ihren tierischen Charakteren auf Platz acht der erfolgreichsten Animationsfilme aller Zeiten („statista - Die erfolgreichsten Animationsfilme aller Zeiten“, 2017).

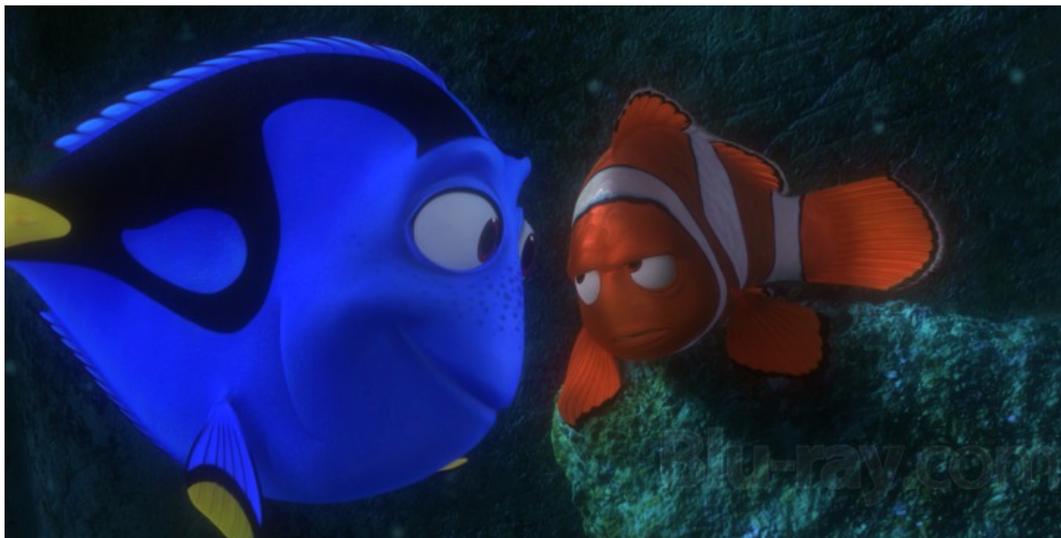


Abbildung 5: Doktorfisch Dorie und Clownfisch Marlin in „Findet Nemo“ (Stanton & Unkrich, 2003)

1 Einleitung

In dem computeranimierten Animationsfilm *Zoomania* aus dem Jahre 2016 ähneln die tierischen Charaktere jenen des zuvor genannten Film *Robin Hood*. Jedoch sind diese visuell wesentlich detaillierter herausgearbeitet und leben in einer Gesellschaft, die unserer aktuellen Gesellschaft nicht unähnlich ist (Howard, Moore, & Bush, 2016).



Abbildung 6: In „Zoomania“ beheimaten unterschiedliche Säugetiere eine Großstadt (Howard u. a., 2016)

Anhand der genannten Beispiele lässt sich erkennen, wie breit das Spektrum der Darstellung animalischer Charaktere ist und sein kann. Überdies wirken die fiktiven Wesen offensichtlich alles andere als unnatürlich oder störend, sonst könnte man sich den Erfolg dieser Filme nicht erklären. Die Frage, die sich nun stellt, ist folgende: Gibt es eine bestimmte Darstellungsform eines animalischen Charakters, die beim Zuseher als besonders glaubwürdig wahrgenommen wird? Beziehungsweise: Gibt es Unterschiede seitens der wahrgenommenen Glaubwürdigkeit, die auf die Darstellungsform zurückzuführen ist?

Auf Fragestellungen können, gerade in Zusammenhang mit animalischen Charakteren, seitens der Wissenschaft keine konkreten Antworten geliefert bzw. Ergebnisse vorgewiesen werden. Deshalb beschreiben die oben genannten Fragen den Ausgangspunkt dieser wissenschaftlichen Arbeit.

1.2 Motivation

Als Motivation der Arbeit kann gesehen werden, dass mögliche Zusammenhänge zwischen Darstellung des animalischen Charakters und Glaubwürdigkeit bei der Gestaltung aktiv berücksichtigt werden könnten.

Werden Darstellungsvarianten von animalischen Charakteren rein auf Basis des gewünschten Stils und der Erzählung auszuwählen, könnte es passieren, dass die Figuren für den Rezipienten nicht passend sind oder sogar abweisende Reaktionen provozieren. Mit einem wissenschaftlichen Fundament bzw. einer Faktenbasis hinsichtlich der Glaubwürdigkeit könnten hier die Entscheidungen bezüglich der Wahl der Darstellungsform objektiver und gezielter getroffen werden. Das ließe sich dann nicht nur auf den Animationsfilm per se anwenden, sondern auf animalische Charaktere in allen Bereichen, einschließlich der Werbeindustrie und deren Werbemaskottchen.

Würde man wissen, welche Darstellungsform von animalischen Charakteren einen besonders positiven Einfluss auf die Glaubwürdigkeit der Charaktere hat, könnte dies als Entscheidungsfaktor für den Stil in einem Animationsfilm dienlich sein. Das kann vor allem dann von Relevanz sein, wenn diese Wahrnehmungseigenschaft für die Narration besonders erforderlich bzw. förderlich sind. Die Wirkung, die der individuell dargestellte animalische Charakter hat, wäre damit – zumindest zu einem gewissen Grad – bei der Konzeption bereits berechenbar und planbar.

1.3 Ziel der Arbeit

Wie wirken sich die unterschiedlichen Darstellungen von animalischen Charakteren auf die gefühlte Glaubwürdigkeit beim Rezipienten aus?

Es stellt sich also die Frage, welche Darstellungsform von animalischen Charakteren welchen Einfluss auf die Glaubwürdigkeit beim Rezipienten hat. Um das zu beantworten, ist ein Vergleich naheliegend. Dafür muss der animalische Charakter seitens seiner Darstellung jedoch zuerst kategorisiert werden, um unterschiedliche Darstellungsformen miteinander vergleichen zu können. Es ergeben sich zwei Aspekte, welche in dieser Arbeit behandelt werden. Einerseits

- welche Darstellungsformen von animalischen Charakteren es gibt und wie man diese unterteilen kann. Hierfür werden bestehende Modelle vorgestellt und darauf aufbauend ein eigenes Kategoriensystem entworfen.

Andererseits

- wird auf Basis dessen durch eine Umfrage eruiert, wie glaubwürdig unterschiedliche Darstellungsformen von animalischen Charakteren beim Rezipienten wahrgenommen werden.

Daraus ergeben sich nun folgende, präziser formulierte Forschungsfragen:

- Welche Darstellungsform animalischer Charaktere wirkt für den Rezipienten am glaubwürdigsten?
- Welche Eigenschaften sind beim Rezipienten am wichtigsten dafür, wie glaubwürdig ein animalischer Charakter eingestuft wird?

Das angestrebte Resultat der Arbeit ist demnach

- ein Kategoriensystem, welches unterschiedliche Darstellungsformen von animalischen Charakteren auf Basis von Kriterien unterteilt.
- die wissenschaftliche Erkenntnis, welche Darstellungsform von animalischen Charakteren als am glaubwürdigsten wahrgenommen wird, welche Zusammenhänge das mit der Darstellung hat und welche Eigenschaften beim Rezipienten am wichtigsten dafür sind, wie glaubwürdig ein animalischer Charakter wahrgenommen wird.

1.4 Beschreibung der Vorgehensweise

Für die Erstellung eines Modells zur Einteilung animalischer Charaktere werden zunächst die Vermenschlichung von Tieren in Geschichten thematisiert und dessen Funktion bzw. Gründe dafür angeführt. Im Anschluss wird ein eigenes Modell zur Einteilung animalischer Charaktere auf Basis bestehender Modelle erstellt. Dieses dient als Grundlage für die nachfolgende Forschung. Denn zunächst müssen die Charaktere, die miteinander verglichen werden sollen, anhand ihrer Darstellungsform objektiv ausgewählt werden, um bei der Umfrage ein aussagekräftiges Ergebnis liefern zu können.

Als wissenschaftliche Methode zur Beantwortung der Forschungsfragen dient im Anschluss ein Fragebogen. Die Umfrage beinhaltet Filmausschnitte von unterschiedlich dargestellten, animalischen Charakteren, welche im Anschluss von den Teilnehmern hinsichtlich der individuell wahrgenommenen Glaubwürdigkeit beurteilt werden. Hierfür wird eigens ein Fragebogen erstellt, der auf wissenschaftlichen Erkenntnissen und Forschungsergebnissen aufbaut.

1.5 Gliederung

Wie der Vorgehensweise zu entnehmen ist, wird zunächst die Darstellung von animalischen Charakteren im Animationsfilm beleuchtet. Es wird ergründet, warum Tiere vermenschlicht werden und wieso überhaupt mit Tieren erzählt wird. Weiters werden bestehende Modelle zur Kategorisierung von animalischen Charakteren vorgestellt und ein Modell zur Einteilung animalischer Charaktere entwickelt, welches auf die nachfolgende Forschung zugeschnitten wird. Im Anschluss werden Modalitäten für die Filmauswahl festgelegt und animalische Charaktere unterschiedlicher Darstellung mithilfe des erstellten Modells ausgewählt.

Es folgen Forschungsvorhaben und Forschungsaufbau, sowie die Definition des Begriffs der Glaubwürdigkeit und damit verwandte und abhängige Faktoren. Bestehende, wissenschaftliche Erkenntnisse werden zusammengefasst und in einen Fragebogen integriert, der speziell für diese Forschung ausgelegt ist. Abschließend werden die Ergebnisse der Befragung festgehalten und Zusammenhänge ermittelt.

1.6 Wesentliche Basisbegriffe

Zu den wesentlichen Basisbegriffen dieser Arbeit zählen:

- animalisch
- anthropomorph
- Glaubwürdigkeit

Animalisch bedeutet im Kontext dieser Arbeit immer „tierisch“, und soll damit Verhalten, Aussehen oder sonstige Qualitäten von Tieren beschreiben. Unter „anthropomorph“ bzw. „Anthropomorphismus“ ist zu verstehen, dass Tiere, Objekte oder Ereignisse vermenschlicht werden, bzw. ihnen menschliche Attribute zugewiesen werden (Burke & Copenhaver, 2014, S. 207). Dieses Thema wird im nachfolgenden Unterkapitel „Anthropomorphisieren: nicht-menschliches vermenschlichen“ noch genauer behandelt.

Die Glaubwürdigkeit wirkt trivial, stellt aber aus wissenschaftlicher Sicht einen komplexeren Begriff dar und wird daher im Kapitel 4 genauer behandelt. Ein guter Charakter ist glaubwürdig und eine gute Geschichte kennzeichnet sich dadurch, dass sie wahr wirkt. Unglaubwürdige Charaktere hingegen beeinträchtigen die Freude des Rezipienten an der Erzählung (Tanenbaum & Bizzocchi, 2009, S. 7).

2 Darstellung von animalischen Charakteren im Animationsfilm

Animated film [...] appears to be the realm of subhuman creatures, raising themselves above their natural state but not quite becoming fully human. And it is exactly because they remind us of us so much, but not too much, that we can instantly laugh at them, understand them, love them, feel for them. (Collignon, 2008, S. 11)

In diesem Kapitel wird der Begriff „anthropomorph“ vorgestellt und definiert. Weiters wird erläutert, aus welchen Beweggründen heraus vermenschlicht wird. Das Anthropomorphisieren von Tieren in Geschichten wird speziell behandelt und ihre Wirkung aus narrativer Sicht beleuchtet. Anschließend werden bestehende Modelle, wie animalische Charaktere unterteilt werden können, vorgestellt. Weiterführend wird ein eigenes Kategoriensystem entwickelt. Dieses Kapitel, und vor allem das Kategoriensystem, soll als Basis für die nachfolgende Forschung dienen.

2.1 Anthropomorphisieren: nicht-Menschliches vermenschlichen

Anthropomorphismus und seine Repräsentationen reichen bis in die paläolithische Epoche und deren Kunst, wenn nicht sogar weiter, zurück. Kommen beispielsweise Tiere in Zeichnungen aus dieser Zeit vor, so haben diese meist menschliche Charakteristika (Horowitz, 2007, S. 60). Der Begriff selbst wurde erstmals verwendet, um Gottheiten physische oder geistige menschliche Attribute zuzuschreiben. Erst Mitte des 19. Jahrhunderts erlangte er eine breitere Bedeutung, die nicht nur auf Religion beschränkt, sondern alle Bereiche des menschlichen Lebens, Gedanken und Aktionen, Kunst und Wissenschaft inkludierte (Guthrie, 2008). Anthropomorph kommt aus dem Griechischen und setzt sich aus den Wörtern „anthropos“ (=Mensch) und „morphē“ (= Form, Gestalt) zusammen. Es bedeutet, dass Tieren, Ereignissen oder Objekten menschliche Eigenschaften zugewiesen werden (Burke &

Copenhaver, 2014, S. 207; Horowitz, 2007, S. 60). Stéphane Collignon definiert das Anthropomorphisieren sehr ähnlich und etwas präziser. Sie schreibt, dass Elementen, Objekten oder Tieren eigenständiges Denken, Absichten, Gefühle oder Intelligenz gegeben werden (Collignon, 2008, S. 3).

Beweggründe des Anthropomorphisierens

Alexandra Horowitz beschreibt das Anthropomorphisieren als eine natürliche, menschliche Tendenz. Es ist das Ergebnis der Wahrnehmung, um Ordnung in unserer komplexen Welt zu finden. Das kann auf Tiere, sowie auf Objekte und Ereignisse angewandt werden. Das inkludiert die Personifikation, also beispielsweise auf Steinen, auf dem Vollmond oder in Blumenblüten Gesichter zu erkennen (Horowitz, 2007, S. 60). Ebenso werden etwa bedrohliche Stürme nach menschlichen Vornamen getauft (Burke & Copenhaver, 2014, S. 207).

Stewart Guthrie nennt zwei traditionelle Ansichten, warum anthropomorphisiert wird. Der erste Grund wird durch eine Definition des Philosophen David Hume begründet, der einen intellektuellen Grund dafür verantwortlich macht. Um eine unbekannte und mysteriöse Welt zu erklären, verwendet der Mensch ein Modell, das er am besten kennt: sich selbst. Das erklärt aber nicht, warum der Mensch Dinge im Haushalt oder Haustiere anthropomorphisiert, oder warum wir Gesichter in willkürlichen Formen erkennen. Die zweite Erklärung beruht unter anderem auf Sigmund Freud, der wiederum der Meinung ist, dass der Mensch emotionale Gründe dafür hat, zu anthropomorphisieren. Feindliche Welten werden vertrauter und weniger gefährlich. Das lässt jedoch offen, warum Menschen Dinge anthropomorphisieren, die sie verängstigen, wie beispielsweise den Klang einer vom Wind zugeschlagenen Tür, den man als vermeintlichen Einbrecher wahrnimmt (Guthrie, 2008).

Eine weitere, dritte Erklärung geht von einem allgemeineren Standpunkt aus. Verantwortlich für das Anthropomorphisieren sind in diesem Szenario die Unsicherheit der Wahrnehmung und die Folge, Menschen und menschliche Botschaften in einer chronisch mehrdeutigen Welt zu differenzieren. Die Wahrnehmung wird interpretiert, und diese Interpretation kann man als eine Art Wette sehen. Jene Wette, die die meiste Information beinhaltet, ist die wertvollste. Die meisten Informationen haben vor allem mit anderen Menschen zu tun. Dadurch sind Menschen dafür besonders empfänglich, alles Wahrnehmbare als menschlich zu deuten, sowohl bewusst als auch unbewusst (Guthrie, 2008). Das wird auch von Collignon bestätigt, welche die emotionale Komponente von Anthropomorphismus in Bezug auf Bewegtbild thematisiert. Nach ihr bewirkt alles, was nur die geringste Ähnlichkeit zur menschlichen

Physionomie oder menschlichen Verhalten hat, sehr starke, emotionale, affektive oder bewertende Reaktionen (Collignon, 2008, S. 10).

Es gibt also mehrere theoretische Ansätze dafür, warum anthropomorphisiert wird. Ähnlich ist allen, dass der Mensch allgemein zum Vermenschlichen tendiert und, dass durch dieses kognitive Werkzeug die Welt für den Menschen verständlicher gemacht wird.

Allgemeiner Aufbau anthropomorpher Charaktere

Anthropomorphe Charaktere sind einen Schritt weit entfernt vom Menschen und müssen daher einen gewissen Grad an „Menschlichkeit“ imitieren bzw. menschlichen Wesenszügen verkörpern, um zu funktionieren (Wells, 1998, S. 203). Dabei müssen sich diese Charaktere als Konsistent erweisen und vorhersagbar in ihrem Verhalten bleiben. Am allerwichtigsten, so Collignon, „[...] no matter how anthropomorphised a character is, that he should be not allowed to become fully human [...]“ (Collignon, 2008, S. 11). Der Charakter darf auf keinen Fall zum echten Menschen werden. Das würde unangenehme Reaktionen provozieren oder den Verlust seiner originären Wirkung bedeuten (Collignon, 2008, S. 11).

2.2 Mit anthropomorphen Tieren erzählen

„Man has viewed other species of animals in many lights. He has looked upon them as predators, prey, pests, partners and pets. He has exploited them economically, studied them scientifically, appreciated them aesthetically and exaggerated them symbolically (Morris, 2002, S. 390).“

Wie Morris hier feststellt, spielen Tiere im menschlichen Leben schon seit jeher eine wichtige Rolle. Es ist nur allzu nachvollziehbar, dass Tiere in den Geschichten, die wir uns - unabhängig vom Medium - untereinander erzählen, ebenfalls eine Rolle spielen.

Narrative Funktion

William Moritz definiert die erzählerische Qualität von Tieren in Geschichten folgendermaßen: „[...] the use of animal personae allows the storyteller to say something that could not be said by talking about humans due to political, religious or social taboos (Moritz, 1988, S. 21).“

Demnach geht es überwiegend um Inhalte bzw. Themen, für deren erfolgreiche Vermittlung eine alternative, charakterliche Verkörperung erforderlich ist. Diese

Erkenntnis findet sich auch in der Kinderliteratur wieder, die von animalischen Charakteren geprägt ist. Kinder sind in vielen Fällen interessiert an Tieren und teilen das Haus mit ihnen. Jedoch treten Tiere in Geschichten als verzerrte Form verglichen mit ihrem realistischen Vorbild auf. Sie sind beispielsweise der menschlichen Sprache ermächtigt oder können lesen (Burke & Copenhaver, 2014, S. 206). Burke und Copenhaver (2014) haben in einer Literaturanalyse evaluiert, dass in den von ihnen untersuchten Kinderbüchern, in denen Tiere eine Rolle spielen, Themen angesprochen werden, die eine tiefe und anhaltende, kulturelle Bedeutung haben. Das inkludiert Themengebiete wie Drogen, Tierrechte, Schulerfahrung, Ethnizität, persönliche Beziehungen, Macht und Schwäche, Rechte von Homosexuellen und Krieg (2014, S. 211).

Das Autorenduo äußert sich in ihrem Artikel „Animals as People in Children’s Literature“ zudem wie folgt zum Anthropomorphisieren und deren narrativer Beweggründen.

When the political, religious, social, or personal risks are high, when we are standing close to the metaphoric fire, the use of animals has long provided intellectual and psychological distance and allowed us to critically explore that which we would not be comfortable exploring directly. (Burke & Copenhaver, 2014, S. S. 207)

Tiere sind dahingehend dienlich, dass wir diverse Rollen, die mit persönlichen, schmerzhaften, peinlichen oder gefährlichen Themen in Zusammenhang stehen, ausprobieren können. Die animalischen Charaktere nehmen somit das Risiko auf sich und absorbieren beispielsweise Bestrafungen, wenn Pläne scheitern oder vermeintliche Lösungen nicht umsetzbar sind. Ein emotionaler und intellektueller Abstand, welche durch das rollenspielende Tier entsteht, schafft dem Kind einen Raum, worin es eigene Lebensentscheidungen und Probleme reflektiv und kritisch betrachten kann (Burke & Copenhaver, 2014, S. 212).

Kurz gesagt: Wenn die Botschaft der Geschichte sehr diffizil, persönlich oder schmerzhaft ist, können anthropomorphe Tiere für die nötige Distanz sorgen. (Burke & Copenhaver, 2014, Seite 213).

Bedeutung der Darstellung von Tieren auf einer symbolischen Ebene

Animalische Charaktere können als Vehikel für schwierige Themen dienen, aber auch eine subtilere, symbolische Botschaft über die Darstellung des gesamten Charakters vermitteln. In diesem Zusammenhang stehend hat Paul Wells in seinem Buch „The Animal Bestiary“ ein theoretisches Modell erarbeitet. Dieses Modell, genannt „The Bestial Ambivalence Model“ setzt sich mit der Wirkung

2 Darstellung von animalischen Charakteren im Animationsfilm

eines animalischen Charakters auseinander. Dabei stellt es vor allem zwei Extreme dar: Auf der einen Seite steht die „unvereinbare Differenz“ von Tieren gegenüber Menschen. Damit ist vor allem rein animalisches Verhalten gemeint, das nicht mit jenem des Menschen vergleichbar ist. Dem entgegengesetzt stehen soziokulturelle Anpassungen von Tieren, was beispielsweise bedeutet, dass sich das Tier menschlich verhält. Dieses Modell kann im Zusammenhang zu einem speziellen animalischen Charakter oder in Relation mit Tiergeschichten im Allgemeinen verwendet werden (Wells, 2009, S. 51).

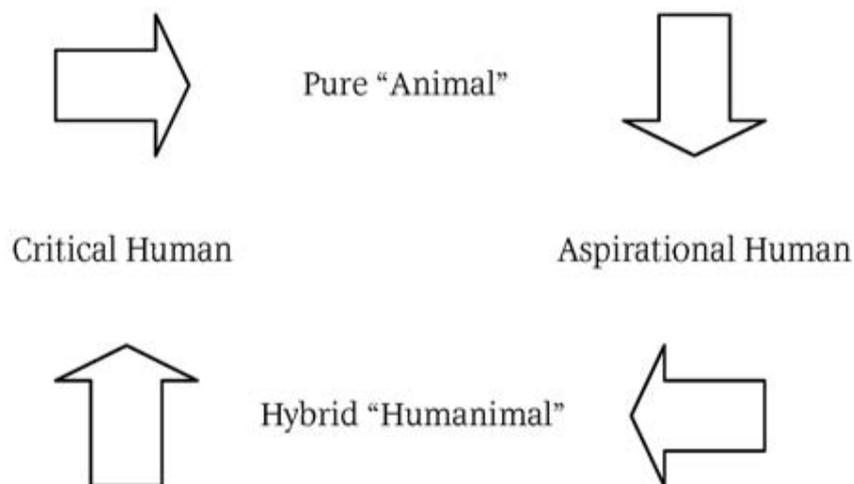


Abbildung 7: "The Bestiary Ambivalence Model" (Wells, 2009, S. 51)

Wells erklärt sein System anhand von Disneys „Das Dschungelbuch“ (Lasseter, 1986). Die Begriffe wurden sinngemäß ins Deutsche übersetzt.

Shere Kahn, der Tiger, gilt als rein animalischer Charakter (= „Pure Animal“), indem er einzig und allein durch bekannte tierische Eigenschaften und Verhalten dargestellt wird. In dieser Darstellungsform verhält sich Shere Kahn also wie das animalische, reale Pendant, indem es beispielsweise ein Reh jagt oder einen Bären bekämpft, um sich Nahrung oder Territorium zu sichern (Wells, 2009, S. 51–52).

Im „zum Menschen aufsteigenden“ Konzept (= „Aspirational Human“) wird der Charakter des Tigers dafür verwendet, um positive menschliche Eigenschaften bzw. heroische Motive zu verkörpern. Das inkludiert Shere Kahns Fähigkeit zu verhandeln, mit Würde aufzutreten und Kontrolle über sich zu bewahren (Wells, 2009, S. 52).

Dem entgegengesetzt steht der „dem Menschen kritisch eingestellte Kontext“ (= „Critical Human“). Der Charakter wird dafür verwendet, den Menschen und seine Handlungen zu kritisieren. Shere Kahn tut dies, indem er seinen Ärger über die Menschheit und ihren Umgang mit der natürlichen Ordnung artikuliert und über seine aggressive Handlung gegenüber Mogli zeigt (Wells, 2009, S. 52).

Letztlich gibt es laut Wells einen Hybrid-Kontext, „Humanimity“, der auf einer symbolischen Ebene arbeitet und sowohl die menschliche als auch die tierische Welt beschreiben soll. Es gibt Parallelen zwischen der machtvollen Position eines Tigers im Tierreich und wie Macht und elitäre Kultur in der westlichen Gesellschaft verstanden wird. Das bedeutet auf Shere Kahn angewandt, dass er einerseits einem englischen Aristokraten nachempfunden ist und andererseits in der Nahrungskette des Tierreichs eine machtvolle Position einnimmt (Wells, 2009, S. 52).

Mit dem Wort Ambivalenz, laut Duden als Zwiespältigkeit, Zerrissenheit bzw. Spannungszustand definiert, kann eventuell besser gezeigt werden, wie das Modell verstanden werden kann („Duden - Ambivalenz“, 2017). Nämlich nicht als hierarchische Struktur, sondern als auch parallel auftretende Zustände. Das Modell kann erklären, auf welchen Ebenen der animalische Charakter Botschaften vermittelt. Das Tier ist in diesem Zusammenhang als Träger von Information auf einer symbolischen Ebene zu verstehen und kann aktiv in diese Richtung gestaltet werden.

2.3 Einteilung animalischer Charaktere anhand bestehender Modelle

Als Grundlage für ein eigenes Kategoriensystem, womit animalische Charaktere unterteilt werden können, wird in einer Recherche vorerst ermittelt, wie andere, bereits bestehende Konzepte der Darstellungsunterteilung aussehen und auf Basis welcher Parameter diese entwickelt worden sind.

Darstellung und Verhalten nach Paul Wells

Animalische Charaktere können unterteilt werden, indem man die Beziehung zwischen Darstellung und Verhalten betrachtet.

Die jeweilige Anatomie und Lebensweise, die sich im Laufe der Zeit durch die materielle Umgebung und individuelle Bedürfnisse evolutionär entwickelt haben, wirken sich auf das Verhalten aus. In der Animation kann man genau darauf eingehen und versuchen, das Tier mit diesen charakteristischen Eigenschaften

2 Darstellung von animalischen Charakteren im Animationsfilm

konsistent real darzustellen. Ebenso ist es möglich, den animalischen Charakter weniger realistisch darzustellen und fantastisches, cartoon-artiges Verhalten zu verkörpern, welches sich nicht an physikalische Gesetze hält bzw. unerwartete Ergebnisse liefert (Wells, 2009, S. 111). Daraus ergeben sich mehrere Kombinationsmöglichkeiten:

Das Model der real dargestellten Kreatur mit natürlichen Verhaltensmustern priorisiert das Tier in der Geschichte, während der animalische Wesenszug anerkannt wird (Wells, 2009, S. 113). Ein Beispiel dafür ist Disney's Bambi (Reitherman, 1973).

Wird das Wesen real dargestellt, aber das Verhalten fantastisch, lässt dies surreale oder poetische Interpretationen zu. Üblicherweise findet sich diese Form in animalischen Cartoons bzw. stellt eine märchenhafte Sichtweise von Tieren dar (Wells, 2009, S. 113).

Eine weitere Möglichkeit stellt ein fantastisches Wesen mit realen Verhaltensmustern dar. Dabei handelt es sich um ein fiktives Wesen, welches in seinem Verhalten eine Anspielung auf reale Tiere aufweist, indem Anatomie und Wesenszüge von ähnlichen Tieren verkörpert werden (Wells, 2009, S. 113). Ein Beispiel dafür ist Sulley, ein Monster aus der Monster AG, welcher eine Nachempfindung eines Bären darstellt (Docter, Silverman, & Unkrich, 2001).

Letztlich kann beides - das Wesen und sein Verhalten - fantastisch sein. Das erlaubt es diesem Charakter, alle möglichen Freiheiten in der Animation zu nutzen (Wells, 2009, S. 113).

Hierarchische Struktur nach Stéphane Collignon

Stéphane Collignon beschreibt in dem Artikel „They Walk! They Talk!“ folgendes, dreistufiges Modell, um ganz allgemein anthropomorphe Charaktere einzuteilen (2008, S. 3–4).

Die erste Stufe inkludiert ihrer Meinung nach normale Tiere, Objekte oder Pflanzen, die relativ realistisch, also wie das echte Tier, dargestellt sind. Diese Charaktere besitzen eine menschliche Psyche und können cartoon-artig oder karikiert sein, solange sie nahe am realistischen Vorbild bleiben. Die zweite Stufe involviert nicht-menschliche Charaktere, die sich in einem Umfeld befinden, welches jenen der Menschen ähnelt. Diese Charaktere tragen beispielsweise Kleidung und beheimaten einen menschlichen Lebensraum. Die dritte Stufe zeichnet sich durch eine Abweichung der tierischen Anatomie hin zur menschlichen Anatomie aus (Collignon, 2008, S. 3–4). Ein Beispiel für die letzte Stufe stellt Bugs Bunny dar (Stanton & Unkrich, 2003).

2 Darstellung von animalischen Charakteren im Animationsfilm

Die Autorin geht zudem darauf ein, dass die Kategorien nicht als scharf voneinander abgetrennt betrachtet werden sollen und es bei manchen Charakteren schwierig sein kann, sie nur einer dieser Kategorien zuzuordnen. Des Weiteren können zwei Charaktere im selben Film in unterschiedlichen Kategorien landen (Collignon, 2008, S. 4).

Hierarchische Struktur nach Timothy Jardim

In einer wissenschaftlichen Arbeit von Jardim zum Thema „Animals as Character“ wurde ebenso eine Skalierung der anthropomorphen Darstellung erörtert, die etwas präziser ausfällt. Hier reicht die Skala von leblosen Objekten auf der einen und Menschen auf der anderen Seite. Es wird davon ausgegangen, dass der Mensch Ziel des Anthropomorphisierens ist (Jardim, 2013, S. 14).

Unbelebte, nicht fühlende Objekte, stellen ein Extrem dar. Sie sind selbsterklärend und inkludieren Autos, diverse Gegenstände, Steine und weiteres dieser Art (Jardim, 2013, S. 14).

Unbelebte, aber anthropomorphisierte Objekte repräsentieren die nächste Stufe (Jardim, 2013, S. 14). Pixars Luxo Jr., wird hierfür unter anderem als Beispiel genommen (Lasseter, 1986). Es handelt sich um eine Lampe, welche kein Gesicht hat oder sonst der menschlichen Physiologie ähnelt. Dennoch zeigt sie menschliche Züge und Emotionen in ihrem Verhalten und ihrer Bewegung und kann dadurch vom Menschen interpretiert und verstanden werden (Jardim, 2013, S. 14).

Als Fortsetzung in der Reihung sieht Jardim das wilde Tier, wie wir es in seinem natürlichen Lebensraum kennen. Diese Darstellung inkludiert alle Merkmale die auch das natürliche Vorbild ausmacht. Als Unterschied jedoch haben diese eine Persönlichkeit. Die animierte Form weist zudem meist menschliche Züge in der Gestaltung auf, wie zum Beispiel leicht versetzte Augen, um dem Menschen stärker zu ähneln. Sie sind in dieser Form aller menschlichen Emotionen befähigt und in der Lage zu sprechen, zu denken, zu träumen oder ihre eigenen Philosophien aufzustellen (Jardim, 2013, S. 15). Ein Beispiel dafür ist „der König der Löwen“ (Allers & Minkoff, 1994). Die Löwen beheimaten ihren natürlichen Lebensraum und leben in einer Gesellschaft, die unserer ähnlich, aber dennoch anders und wild ist (Jardim, 2013, S. 15).

Weiter in der Skala finden sich animalische Charaktere, die sich dazu entscheiden können, auf zwei Beinen zu gehen. Sie tragen Kleidung, benutzen Werkzeuge und bauen Häuser. Laut Jardim gibt es hier wieder Unterkategorien. Zum einen können die Tiere parallel mit uns in der menschlichen Welt leben, während sie ihrem eigenen Leben nachgehen. Zum anderen können die Tiere in

einer Welt leben, in der es keine Menschen gibt, wenngleich die tierische Gesellschaft unserer menschlichen sehr ähnelt und diese zumeist repräsentieren soll. Dabei kann sich die Physiologie der animalischen Charaktere an jener des Menschen orientieren, wie etwa in Form von geschickten, menschlichen Händen. (Jardim, 2013, S. 16). Diese Rubrik inkludiert Darstellungen in Animationsfilmen wie Kung Fu Panda (Osborne & Stevenson, 2008).

Die vorletzte Stufe stellen Charaktere dar, die mehr Mensch als Tier sind. Sie haben Körper wie Menschen aber Merkmale von Tieren, wie Flügel, Tierköpfe, Schwänze oder Pfoten. Als Abschluss sieht Jardim den Menschen (Jardim, 2013, S. 17–18).

Zusammengefasst entsteht folgende Reihung:

- unbelebte, nicht fühlende Objekte
- anthropomorphisierte, fühlende Objekte
- das wilde Tier
- das vermenschlichte Tier
- die Menschengestalt mit tierischen Merkmalen
- der Mensch

2.4 Erstellung eines eigenen Modells zur Einteilung animalischer Charaktere

Ziel dieses Kapitel ist es, auf Basis der bereits existierenden Modelle ein neues Modell zu entwickeln. Dieses soll

- genauer sein,
- objektiver sein, und es soll sich
- ausschließlich auf animalische Charaktere fokussieren.

„Genauer“ bedeutet in diesem Zusammenhang, eine bessere Trennschärfe zu bieten. Bei Collignons Modell beispielsweise erwähnt die Autorin selbst, dass manche Charaktere mehreren Kategorien gleichzeitig zugeordnet werden könnten. Das sollte vermieden werden. In Zusammenhang dazu steht die Objektivität. Gerade in dem Modell von Jardim ist zwar sehr genau anhand von Beispielen beschrieben, was die einzelnen Kategorien ausmacht. Dennoch erfolgt die Einordnung von Charakteren noch immer aus einem verhältnismäßig subjektiven Standpunkt heraus. Hier soll ein eigens entwickelter Kriterienkatalog Abhilfe schaffen, um die Charaktere anhand diverser Merkmale besser und

objektiver einordnen zu können. Dieser Katalog bedient sich einerseits psychologischer bzw. anthropologischer Theorien und nimmt andererseits Bezug auf die bestehenden Modelle. Letztlich ist es naheliegend, nur animalische Charaktere genauer zu betrachten. Schließlich ist der Fokus dieser Arbeit auf die Darstellung animalischer Charaktere ausgerichtet. Demnach werden anthropomorphisierte Objekte und der Mensch nicht in das Modell integriert.

2.4.1 Analyse der bestehenden Modelle

Hauptbeobachtung der hierarchischen Modelle ist, dass die Darstellung des Charakters nicht aufgegliedert wird, sondern alle Eigenschaften des Charakters in einen Topf geworfen und als eine Einheit betrachtet werden. Es handelt sich demnach um die Summe aller Eigenschaften, die einen Charakter in die jeweilige Kategorie fallen lässt. Das macht ein genaues Einteilen des Charakters nicht immer einfach. Dem gegenüber steht Paul Wells Ansatz. Für ihn gibt es seitens der Unterteilung animalischer Charaktere zwei Eigenschaften mit unterschiedlichen Ausprägungen: die visuelle Darstellung und das Verhalten. Animalische Charaktere können somit anhand der visuellen Repräsentation *und* dem Verhalten unterschieden und dementsprechend unterteilt werden. Das lässt sich prinzipiell ebenso in den beiden Kategoriensystemen von Collignon und Jardim – wenngleich diese Eigenschaften dort summiert werden - erkennen. Gewisse Ausprägungen *beider* dieser Eigenschaften sind in deren Modellen immer wieder ausschlaggebend dafür, wie menschlich ein Charakter wirkt, oder eben nicht.

Es ergibt Sinn, den animalischen Charakter in diese zwei Eigenschaften - visuelle Darstellung bzw. Physiologie und Verhalten - zu unterteilen. Das erlaubt zudem andere und vielfältigere Kombinationsmöglichkeiten, als bei den ganzheitlichen Stufenmodellen. Dennoch geht damit einher, dass eine graduelle Steigerung des Anthropomorphisierens - von einem Extrem zum anderen - nicht mehr möglich ist. Ein neues System verzichtet darum unter Implementierung der zwei Eigenschaften auf ein reines Stufen-Modell.

Seitens der Ausprägungen der beiden Eigenschaften erwähnt Wells auf der einen Seite die Fantastik und auf der anderen den Realismus. Im Zuge dieser Arbeit wird auf Fantastik nicht weiter eingegangen, da dies den Rahmen sprengen würde. Eine sinnvolle Alternative zu Fantastik stellt die Menschlichkeit dar, ist sie doch wesentlicher Bestandteil der Modelle von Jardim und Collignon. Das Gegenteil von menschlich stellt in diesem Kontext sinnvollerweise animalisch dar. Wells tituliert dies zwar als Realismus, jedoch ist mit beiden

2 Darstellung von animalischen Charakteren im Animationsfilm

Wörtern das gleiche gemeint: die direkte Nähe zum animalischen Vorbild des Charakters.

Das ergibt folgendes Grundgerüst für die Einteilung des Charakters.

- Verhalten
 - animalisch
 - menschlich

- Visuelle Darstellung und Physiologie
 - animalisch
 - menschlich

Eine weitere Beobachtung der bestehenden Kategoriensysteme stellt die Gesellschaft dar, in der sich die animalischen Charaktere aufhalten. Diese ist innerhalb der Modelle regelmäßig beschrieben, definiert die Stufen mit und ist dadurch ebenso ausschlaggebend dafür, wie ein Charakter letztlich eingestuft wird. Die Gesellschaft inkludiert laut der vorgestellten Modelle Aspekte wie den Lebensraum, die Kleidung, eine eigene Kultur bzw. ein Derivat der menschlichen Kultur. Zusammengefasst werden drei Varianten im Zuge der vorgestellten Modelle grob erläutert: Die animalische Gesellschaft, die menschenähnliche Gesellschaft parallel zur menschlichen Gesellschaft und eine menschenähnliche Gesellschaft, in der keine Menschen leben.

Die Gesellschaft ist nicht mit dem Verhalten zu vermischen, denn sie überspannt den gesamten Film, und betrifft nicht nur einen Charakter. Gesellschaft hat offensichtlich etwas mit dem gemeinschaftlichen Zusammenleben zu tun, und steht daher als eigene Eigenschaft mit Ausprägungen neben der Einstufung des Charakters anhand dessen Verhalten und Physiologie.

Die im Film dargestellte Gesellschaft ließe sich dadurch wie folgt unterteilen.

- Gesellschaft
 - animalische Gesellschaft
 - inklusive, menschenähnliche Gesellschaft
 - exklusive, menschenähnliche Gesellschaft

Für alle zuvor genannten Eigenschaften gilt: Für ein aussagekräftiges Modell muss anhand von Kriterien bestimmt werden, was das animalische Verhalten, die animalische Physiologie und die animalische Gesellschaft bzw. das menschliche Verhalten, die menschliche Physiologie und die menschliche Gesellschaft ausmacht. Bevor jedoch genauer darauf eingegangen wird und die Kriterien

bestimmt werden, wird versucht, aus anthropologischer Sicht allgemein Unterscheidungsmerkmale zwischen Mensch und Tier aufzudecken.

2.4.2 Exkurs Anthropologie: Was den Menschen vom Tier unterscheidet

Seitens der Anthropologie Differenzierungsmerkmale zwischen Mensch und Tier zu bestimmen, stellt sich als nicht ganz einfach heraus, obwohl sich ganze Bücher mit diesem Thema auseinandersetzen. Tim Ingold äußert sich in dem Buch „What is an Animal?“ zu den Differenzierungsversuchen, Menschen und Tiere voneinander abzugrenzen. Laut ihm ist die Frage, was ein Tier ist bzw. was ein Tier im Vergleich zum Menschen ausmacht, nicht mit einem einheitlichen theoretischen Konzept zu beantworten (Ingold, 1994, S. 15). Carrie Freeman ist zu einer ähnlichen Beobachtung gekommen:

Other scholars have noted this same futile humanistic struggle for humans to find a line they can draw in the sand based on one uniquely human characteristic. Anthropologist Elizabeth Lawrence, for instance, details the many allegedly “human“ traits throughout history that failed to be proven exclusively human, such as: making tools, teaching cultural practices, practicing rituals, having unique personalities, being aware of death, building and transforming nature, creating art, practising altruism, possessing language and experiencing wonder. (Freeman, 2010, S. 15)

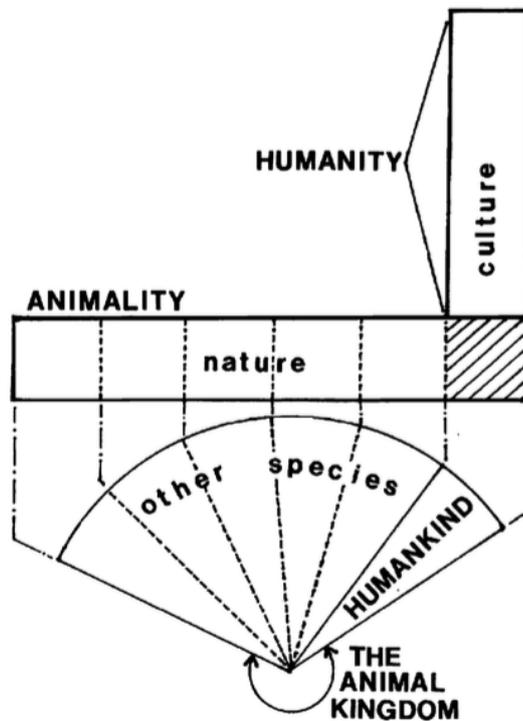


Abbildung 8: Zwei Ansichten der Tierhaftigkeit des Menschen (Ingold, 1994, S. 4)

Es gibt demnach seitens der Wissenschaft keine konkrete Trennung zwischen der Menschheit und dem Tierreich, denn viele Merkmale des Menschen sind nicht exklusiv menschlich. Es gibt aber Modelle, um den Menschen in das Tierreich einzuordnen. Die Abbildung 8 zeigt in diesem Kontext die Tierhaftigkeit des Menschen auf und integriert zwei fundamentale Ansichten. Einerseits sieht man die Menschheit als eigene Domäne im Tierreich, die neben anderen Spezies besteht. Andererseits sieht man die Tierhaftigkeit des Menschen als eine Art Zustand, die vor allem durch die Kultur beeinflusst wird (Ingold, 1994, S. 4).

Genauer wird auf dieses Modell im Zuge dieser Arbeit nicht eingegangen. Vielmehr soll es zeigen, dass vermeintlich menschliche bzw. tierische Eigenschaften, die im Anschluss in das Modell integriert werden, nicht als wissenschaftlich fundiert gesehen werden können, sondern ein Set an sehr wahrscheinlichen menschen-typischen bzw. tier-typischen Eigenschaften darstellen sollen. Hier werden unterstützend bei den jeweiligen Eigenschaften zusätzlich noch andere, subjektive Meinungen eingeholt.

2.4.3 Modellentwicklung: Festlegung von Eigenschaften und deren Kriterien

Die in der Interpretation erörterten Eigenschaften, die in das Modell integriert werden, sind das Verhalten und die visuelle Darstellung bzw. die Physiologie des Charakters. Um Verwirrung zu vermeiden, wird letztere Eigenschaft als visuelle Darstellung bezeichnet, inkludiert aber damit dennoch die Physiologie des Charakters. Weiters wird als Eigenschaft die Gesellschaft inkludiert, welche den ganzen Film überspannt und getrennt vom Charakter und dessen Eigenschaften betrachtet wird. Für die Eigenschaften „Verhalten“ und „visuelle Darstellung“ werden je nach Ausprägung (= animalisch bzw. menschlich) Kriterien formuliert. Somit sollen schlussendlich animalische Charaktere im Animationsfilm verhältnismäßig objektiv unterteilt werden können und es können geeignete Filme für die Forschung ausgewählt werden.

Erwähnenswert im Zusammenhang mit einem eigenen Modell, animalische Charaktere zu klassifizieren, ist der Einbezug der Animationsqualität. Gemeint ist hier der Detailgrad bzw. der Grad der Stilisierung im Animationsfilm. Diese Eigenschaft wird in den bestehenden Modellen nicht erwähnt, erfährt im Zusammenhang mit der nachfolgenden Forschung dieser Arbeit aber durchaus Bedeutung. Dieser Faktor wird im Vergleich von „Der König der Löwen“ mit „Zoomania“ relativ schnell deutlich. Während etwa das Fell der Häsin Judy Hopps vergleichsweise sehr detailliert dargestellt wird, ist in „Der König der Löwen“ die Fellstruktur der Löwen Simba lediglich angedeutet und insgesamt simpler dargestellt (Allers & Minkoff, 1994; Howard u. a., 2016). Die Frage ist jedoch, wie relevant dieser Faktor tatsächlich ist, ist er schließlich auch eine Frage des angewandten Stils des Regisseurs. Würde man die Qualität der Animation in ein eigenes Modell integrieren, läuft man außerdem Gefahr, es dadurch zu kompliziert zu gestalten. Daher wird auf diesen Punkt nicht näher eingegangen bzw. wird er auch im eigenen Modell nicht integriert.

Um ein zu komplexes Modell zu vermeiden, werden für jede Ausprägung der genannten Eigenschaften „Verhalten“ und „visuelle Darstellung“ ausschließlich drei Kriterien definiert. So stellt beispielsweise ein Kriterium für das Verhalten die Sprache dar. Für jede Ausprägung - animalisch und menschlich - wird dieses Kriterium genauer definiert. Je nachdem, welche Kriteriendefinition besser auf den zu betrachtenden Charakter passt, wird in animalisch bzw. menschlich unterteilt. Für die Gesellschaft werden keine Kriterien festgelegt, da die Ausprägungen und ihre Definition selbst für eine Kategorisierung ausreichend sind.

Da die Anthropologie - wie zuvor bereits beschrieben – keine scharfe Trennung schafft bzw. seitens der Wissenschaft keine Unterscheidungskriterien definieren kann, sind die nachfolgenden, definierten Kriterien lediglich als Tendenzen und nicht als exklusive Eigenschaften zu verstehen. Falls möglich, werden subjektiv ausgewählte und gewichtete Kriterien des Autors mit Inhalten der vorgestellten Modelle sowie anderen, subjektiven Meinungen ergänzt.

Verhalten: Kriteriendefinition

Kriterien, die seitens des Verhaltens herangezogen werden können, um in einem diesbezüglichen Kriterienkatalog aufgenommen zu werden, sind unter anderem in den Stufen „das wilde Tier“ und „das vermenschlichte Tier“ von Jardim eingebettet. Ihm zufolge definiert das Verhalten des Charakters unter anderem seine Persönlichkeit, die Fähigkeit des Charakters zu sprechen oder/und zu denken, die emotionale Kompetenz, die Fähigkeit, eigene Philosophien aufzustellen sowie Werkzeuge zu benutzen (Jardim, 2013, S. 15–16). Was konkret das Verhalten betrifft, gibt es noch andere, subjektive Meinungen dazu, was tierisches und menschliches Verhalten ausmacht.

Kurt Kotrschal ist Zoologe an der Universität Wien. Seiner Meinung nach sind einige Tiere zu kognitiven Leistungen fähig, die allgemein als menschlich betrachtet werden. So können Raben beispielsweise andere Tiere täuschen, indem sie wissen, was andere wissen. Schimpansen und Wölfe etwa können sich die Zukunft vorstellen, planen und episodenhaft denken, sowie „flexible Entscheidungen treffen und nach Ursache-Wirkung-Zusammenhängen handeln“ (Kotrschal, 2015). Ihm zufolge sind nur Menschen in der Lage, eine komplexe Symbolsprache anzuwenden. Erst durch das Wort kann das Denken des Individuums sozial vernetzt werden. Dadurch ist es beispielsweise erst möglich, mentale Zeitreisen mit anderen zu teilen oder sich über Ethik zu unterhalten. Er nennt das „Worthirn“ als Potential des Menschen, evolutionär dort zu landen, wo er aktuell steht (Kotrschal, 2015).

Der Schweizer Professor für theoretische Philosophie, Dominik Perler, hat sich ebenso mit dem Verhalten von Mensch und Tier auseinandergesetzt. In einem Interview mit WELT.de ist er ebenso der Meinung, dass der eigentliche Unterschied zwischen Tier und Mensch die Sprachfähigkeit ist. „Ein Mensch ist ein Lebewesen mit dem Potential zum Sprechen“, so Perler (Keese, 2007). Denn in vielen anderen Leistungen sind uns immer wieder Tiere überlegen oder zumindest ähnlich gut. Sprache ist ein Kommunikationssystem mit drei Dimensionen. Semantik ist ein Teil davon. Es befähigt dazu, die Bedeutung von Sätzen und Wörtern zu verstehen. Um einzelne Bausteine nach bestimmten Regeln zusammensetzen zu können, benötigt es weiters die Syntax. Als letzte

2 Darstellung von animalischen Charakteren im Animationsfilm

Dimension nennt er die pragmatische Dimension, wenn Sprache dafür verwendet wird, um Fragen zu stellen, Befehle zu geben oder Wünsche kund zu tun. Jene Lebewesen, die über diese drei Dimensionen verfügen, sind nach Perler „Herren einer Sprache“ (Keese, 2007).

Es lässt sich also mit gutem Gewissen die Sprache als Kriterium inkludieren. Weiters wurden in Anlehnung an Jardim die Rationalität und Emotionalität sowie die Nutzung von Werkzeugen als Kriterien herangezogen.

VERHALTEN		AUSPRÄGUNG	
		animalisch	menschlich
KRITERIEN	Sprache	Der Charakter verständigt sich mit seinesgleichen verbal nicht bzw. nur mit Lauten, die nicht in die menschliche Sprache übersetzt werden können.	Der Charakter ist der menschlichen Sprache befähigt.
	Rationalität und Emotionalität	Der Charakter ist zwar befähigt, zu fühlen, aber offensichtlich nicht dazu in der Lage, in die Zukunft zu denken bzw. alle Gefühle zum Ausdruck zu bringen.	Der Charakter ist dazu befähigt, zu denken, alle menschlichen Gefühle zum Ausdruck zu bringen sowie dazu in der Lage, sich über seine Zukunft Gedanken zu machen.
	Nutzung von Werkzeugen	Der Charakter verwendet keine Werkzeuge bzw. macht Gebrauch einfacherer Werkzeuge, die nicht von seinesgleichen geschaffen wurden.	Der Charakter verwendet komplexe, von seinesgleichen geschaffene Werkzeuge.

Tabelle 1: Modell zur Einteilung animalischer Charakter - Verhalten

Visuelle Darstellung: Kriteriendefinition

Hier geht es hauptsächlich um den optischen Vergleich zwischen dem Tier und dem Menschen, mit seinen typisch menschlichen Charakteristika. Die Kriterien der visuellen Darstellung werden subjektiv vom Autor sowie durch die Hierarchie Jardims zusammengestellt. Inkludiert sind die allgemeine Physiologie und Körperproportionen, die Gestaltung der Extremitäten, den Bewegungsapparat bzw. den Bewegungsablauf sowie die Kleidung. Die Kleidung stellt zwar ebenso einen Bestandteil einer Gesellschaft dar, wird aber für diesen Kriterienkatalog als ein charakterspezifisches Merkmal seitens der visuellen Darstellung gesehen.

VISUELLE DARSTELLUNG		AUSPRÄGUNG	
		animalisch	menschlich
KRITERIEN	Kleidung	Der Charakter trägt keine Kleidung.	Der Charakter trägt zumindest partiell Kleidung.
	Gang und Fortbewegung	Der Charakter bewegt sich auf allen Vieren bzw. überwiegend wie sein animalisches Vorbild fort.	Der Charakter steht auf zwei Beinen und bewegt sich, untypisch für sein animalisches Vorbild, überwiegend auf zwei Beinen fort.
	Physiologie	Der Charakter besitzt überwiegend die Körperproportionen und körperliche Charakteristika seines animalischen Vorbilds.	Der Charakter hat menschliche Hände, eine an dem Menschen orientierte Statur und Körperproportionen sowie menschenähnliche Gesichtszüge.

Tabelle 2: Modell zur Einteilung animalischer Charaktere - visuelle Darstellung

Gesellschaft: Kriteriendefinition

Gesellschaft stellt laut Duden die „Gesamtheit der Menschen, die zusammen unter bestimmten politischen, wirtschaftlichen und sozialen Verhältnissen leben“, dar („Duden - Gesellschaft“, 2017). Politik inkludiert unter anderem Machtpositionsgefüge, Wirtschaft beinhaltet Themen wie Arbeit und Geld, und soziale Verhältnisse integriert das *wie* des Zusammenlebens. Die sozialen

2 Darstellung von animalischen Charakteren im Animationsfilm

Verhältnisse werden auch von Carrie Freeman thematisiert. Sie schreibt, dass ein Merkmal der Zivilisierung in der menschlichen Gesellschaft die Moralität darstellt. Dieser wird nachgesagt, dass sie eher ein einzigartiges Produkt menschlicher Kultur ist, als jenes tierischer Gesellschaften oder der Natur im Allgemeinen (Freeman, 2010, S. 17).

Sinngemäß schließt die Bedeutung von Gesellschaft die animalische Gesellschaft aus. Dennoch kann eine Form des gemeinsamen Zusammenlebens im Tierreich unter den Überbegriff Gesellschaft fallen. Die Festlegung der Ausprägungen basiert auf dem Modell von Jardim, die Definition der Ausprägungen wird dominiert von der Art der sozialen Verhältnisse.

GESELLSCHAFT		
animalische Gemeinschaft	inklusive, menschenähnliche Gesellschaft	exklusive, menschenähnliche Gesellschaft
Die Charaktere leben in einer für das animalische Vorbild typischen Gemeinschaft. Es gibt weder eine Währung, noch eine starke Ausprägung moralischer Haltungen.	Die Gesellschaft, in welcher sich der Charakter befindet, gleicht nicht jener des animalischen Vorbilds. Das inkludiert das gemeinschaftliche Zusammenleben unterschiedlicher Tierarten und einem Gespür für menschliche Moralität. Die Gesellschaft der Menschen besteht parallel zu jener der animalischen Charaktere.	Die Gesellschaft, in welcher sich der Charakter befindet, gleicht nicht jener des animalischen Vorbilds. Das inkludiert das gemeinschaftliche Zusammenleben unterschiedlicher Tierarten und einem Gespür für menschliche Moralität. Eine menschliche Gesellschaft parallel dazu existiert nicht.

Tabelle 3: Modell zur Einteilung animalischer Charaktere - Gesellschaft

2.4.4 Zusammenfassung: Funktion des Modells

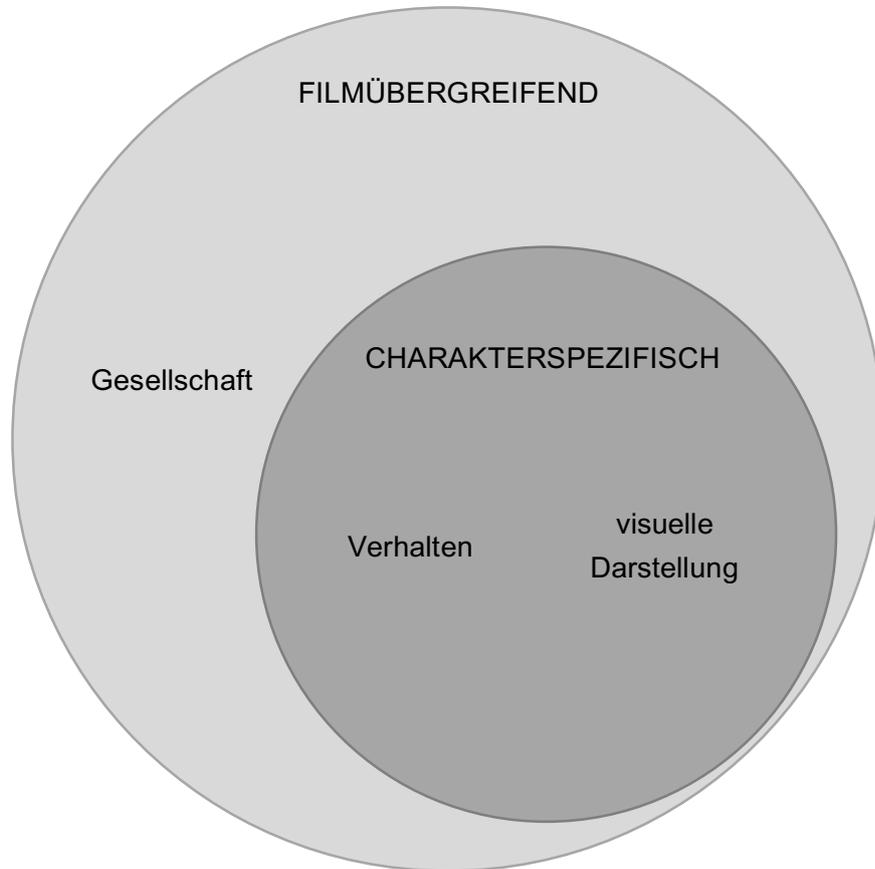


Abbildung 9: Funktion des Modells zur Einteilung animalischer Charaktere - filmübergreifende und charakterspezifische Eigenschaften

Das entwickelte Modell besteht aus zwei Submodellen: Einerseits gibt es eine filmübergreifende Eigenschaft, andererseits charakterspezifische Eigenschaften. Die Eigenschaften „Verhalten“ und „visuelle Darstellung“ sind charakterspezifisch, haben zwei Ausprägungen und bestehen je aus einem Kriterienkatalog mit drei Kriterien. Die Gesellschaft ist eine filmübergreifende Eigenschaft und besitzt ausschließlich drei definierte Ausprägungen.

Die Einordnung des Charakters erfolgt nun folgendermaßen: Ein Animationsfilm, welcher animalische Charaktere beinhaltet, wird herangezogen. Dieser Film wird seitens der dargestellten Gesellschaft eingeteilt – mit Fokus auf den zu betrachtenden, animalischen Charakter. Anschließend wird ein Charakter gewählt, der hinsichtlich seines Verhaltens und seiner visuellen Darstellung

2 Darstellung von animalischen Charakteren im Animationsfilm

kategorisiert wird. Gibt es bei den beiden Eigenschaften dann ausschließlich menschliche bzw. mehr menschliche Ausprägungen als animalische (es sind also zumindest zwei der Kriterien menschlich) so wird der gesamte Charakter in seinem Verhalten als menschlich eingeteilt - und umgekehrt. Dies ergibt vier mögliche Kombinationen: menschliches Verhalten und menschliche visuelle Darstellung, menschliches Verhalten und animalische visuelle Darstellung, animalisches Verhalten und menschliche visuelle Darstellung sowie animalisches Verhalten und animalische visuelle Darstellung.

3 Wahl der animalischen Charaktere für die nachfolgende Forschung

In diesem Kapitel werden Kriterien für die Filmauswahl festgelegt. Anschließend wird die Filmauswahl kurz vorgestellt. Charaktere dieser Filme werden ausgewählt und anhand des eigens entwickelten Modells zur Einteilung animalischer Charaktere kategorisiert. Diese Charaktere dienen als Grundlage für die nachfolgende Studie.

3.1 Kriterien für die Filmauswahl

In diesem Kapitel wird festgelegt, wie Filme bzw. in weiterer Folge Charaktere ausgewählt werden.

Kriteriendefinition

Um die Auswahl an Animationsfilmen auf ein überschaubares Maß zu beschränken, werden einige Kriterien definiert.

- Es werden bevorzugt Filme ausgewählt, in denen überwiegend animalische Hauptcharaktere vorkommen
- In den Filmen muss der animalische Charakter als eigenständige, benannte Figur auftreten. Der Charakter muss zudem analysierbar sein, i.e. es müssen ausreichend spezifische Szenen des Charakters im Film vorhanden sein, um den Charakter seitens des Verhaltens und visueller Darstellung analysieren und kategorisieren zu können.
- Es werden ausschließlich Filme gewählt, welche keine Fortsetzung haben bzw. noch nicht haben. Dem zugrunde liegt die Hypothese, dass ein Charakter, den man eventuell schon von mehreren Filmteilen kennt, bereits mit einer starken subjektiven Sichtweise verknüpft ist. Dieser Charakter, den man über Jahre immer wieder im Kino sieht, kann bereits

3 Wahl der animalischen Charaktere für die nachfolgende Forschung

so vertraut sein, dass eine objektive Befragung in der Forschung nicht bzw. nur schwer möglich ist.

- Es wird ausschließlich ein Studio betrachtet. Sinn dahinter ist, dass es der Forschung zuträglich sein kann, wenn der individuelle Animationsstil der einzelnen Studios sich nicht zu stark voneinander unterscheidet. Die Auswahl wird daher auf die **Walt Disney Animation Studios** beschränkt. Die Walt Disney Animation Studios sind mit drei Filmen in der Liste der weltweit 15 erfolgreichsten Animationsfilme (gemessen am Einspielergebnis) in einer Statistik von statista vertreten. („statista - Die erfolgreichsten Animationsfilme aller Zeiten“, 2017). Man kann daher die Behauptung aufstellen, dass es sich dabei um ein sehr erfolgreiches Animationsfilm-Studio handelt.
- Es werden ausschließlich Filme der letzten zehn Jahre betrachtet. Ergo müssen die Filme im Zeitraum 2007 bis 2016 erschienen sein. Grund dafür ist, dass sich die Technik hinter Animationsfilmen laufend verbessert. Durch das überschaubare Zeitfenster – so die Annahme – gibt es keine zu großen Qualitätsunterschiede zwischen den Filmen.

Anwendung des eigenen Modells zur Einteilung animalischer Charaktere

Betrachtet werden bei der nachfolgenden Analyse **ausschließlich** Verhalten und visuelle Darstellung. Auf die Gesellschaft wird aus mehreren Gründen nicht eingegangen. Einerseits würde die Gesellschaft in Verbindung mit Verhalten und visueller Darstellung zu viele Kombinationsmöglichkeiten ergeben, welche nicht alle in dieser Arbeit behandelt werden können. Zudem gibt es in dem zu betrachtenden Spektrum an Filmen nicht diese vielfältige Auswahl an Kombinationen und die Forschung wäre dadurch lückenhaft. Weiters geht es primär um die Wirkung des Charakters auf das Publikum. Die Gesellschaft stellt, wie zuvor definiert, eine Eigenschaft dar, die den gesamten Film umfasst, und nicht rein characterspezifisch ist. Würde man sie inkludieren, dann wäre sie unweigerlich immer mit Verhalten und visueller Darstellung verzahnt. Das wiederum würde die Abgrenzung der Charaktere erschweren. Aufgrund dieser genannten Punkte wird die Gesellschaft in der nachfolgenden Forschung nicht betrachtet.

Das ergibt folgende Kombinationsmöglichkeiten seitens der Darstellung animalischer Charaktere im Animationsfilm. Sie stellen die Ausgangslage für die Forschung dar:

- Verhalten animalisch, visuelle Darstellung animalisch
- Verhalten menschlich, visuelle Darstellung animalisch

- Verhalten animalisch, visuelle Darstellung menschlich
- Verhalten menschlich, visuelle Darstellung menschlich

3.2 Film- und Charakterauswahl

In diesem Kapitel werden die Filme vorgestellt, welche die aufgestellten Rahmenbedingungen erfüllen. Weiters werden deren Charaktere, welche die definierten Ausprägungskombinationen verkörpern, genannt und die spezifische Einteilung näher erklärt.

Vorgehensweise Charaktereinteilung: Verhalten und visuelle Darstellung

Die Charaktereinteilung der Charaktere erfolgt über das eigens generierte Modell zur Einteilung animalischer Charaktere, exklusive der Eigenschaft der Gesellschaft. Die jeweiligen, individuellen Ausprägungen seitens der visuellen Darstellung und des Verhaltens werden im Modell grün gekennzeichnet und der Charakter anschließend dementsprechend kategorisiert. Gefolgt wird die Einstufung von einem kurzen Resümee und gegebenenfalls werden Besonderheiten oder Schwierigkeiten bei der Einteilung erwähnt. Abschließend wird das Modell bzw. seine Funktionalität in Bezug auf die gewählten Charaktere beurteilt.

3.2.1 Rapunzel - Neu verföhnt

„Rapunzel – Neu verföhnt“ wurde unter der Regie von Nathan Greno und Byron Howards von den Walt Disney Animation Studios produziert und kam im Dezember 2010 in die deutschen Kinos („Rapunzel - Neu verföhnt - IMDb“, 2017).

Plot

Rapunzel, Tochter einer königlichen Familie, erhält als Baby Heilkräfte durch eine magische Blume. Gothel, die Antagonistin in der Geschichte, kidnappt die junge Prinzessin und zieht sie in einen abgeschiedenen Turm im Königreich unter dem Deckmantel, sie sei ihre Mutter, groß. Das alles macht sie, um die heilenden Kräfte in Rapunzels Haar für sich zu nutzen und damit jung zu bleiben. Als Rapunzel älter wird, möchte sie die Welt außerhalb des Turms kennenlernen und macht eine unerwartete Bekanntschaft mit dem gesuchten Ganoven Flynn Rider. Sie handelt einen Deal aus, wodurch Flynn sie zum Schloss begleitet. Auf dieser Reise lernt sie den wahren Flynn Rider kennen und findet schließlich den Weg zurück in ihre wahre Familie (Greno & Howard, 2010).

3 Wahl der animalischen Charaktere für die nachfolgende Forschung

Charakterauswahl: Maximus, das Pferd



Abbildung 10: Maximus, das Pferd (Greno & Howard, 2010)

Der expressionistische Nebencharakter Maximus ist der Hengst des Hauptmanns der Palastwache, und befindet sich daher in einer menschlichen Gesellschaft ohne einer speziellen, animalischen Subkultur. Er ist neben Pascal, dem Chamäleon, einer von zwei animalischen, benannten Charakteren im Film, und liefert für den Film überwiegend einen komödiantischen Mehrwert. Es existieren von ihm – im Gegensatz zu Pascal - ausreichend aussagekräftige Szenen für die nachfolgende Forschung (Greno & Howard, 2010).

Kategorisierung von Maximus: Verhalten und visuelle Darstellung

VERHALTEN		AUSPRÄGUNG	
		animalisch	menschlich
KRITERIEN	Sprache	Der Charakter verständigt sich verbal nicht bzw. nur mit Lauten, die nicht in die menschliche Sprache übersetzt werden können.	Der Charakter ist der menschlichen Sprache befähigt.
	Rationalität und	Der Charakter ist zwar befähigt, zu fühlen, aber	Der Charakter ist dazu befähigt, zu denken, alle

3 Wahl der animalischen Charaktere für die nachfolgende Forschung

	Emotionalität	offensichtlich nicht dazu in der Lage, in die Zukunft zu denken bzw. alle Gefühle zum Ausdruck zu bringen.	menschlichen Gefühle zum Ausdruck zu bringen sowie dazu in der Lage, sich über seine Zukunft Gedanken zu machen.
	Nutzung von Werkzeugen	Der Charakter verwendet keine Werkzeuge bzw. macht Gebrauch einfacherer Werkzeuge, die nicht von seinesgleichen geschaffen wurden.	Der Charakter verwendet komplexe, von seinesgleichen geschaffene Werkzeuge.

Tabelle 4: Kategorisierung von Maximus - Verhalten

VISUELLE DARSTELLUNG		AUSPRÄGUNG	
		animalisch	menschlich
KRITERIEN	Kleidung	Der Charakter trägt keine Kleidung.	Der Charakter trägt zumindest partiell Kleidung.
	Gang und Fortbewegung	Der Charakter bewegt sich auf allen Vieren bzw. überwiegend wie sein animalisches Vorbild fort.	Der Charakter steht auf zwei Beinen und bewegt sich, untypisch für sein animalisches Vorbild, überwiegend auf zwei Beinen fort.
	Physiologie	Der Charakter besitzt überwiegend die Körperproportionen und körperliche Charakteristika seines animalischen Vorbilds.	Der Charakter hat menschliche Hände, eine an dem Menschen orientierte Statur und Körperproportionen sowie menschenähnliche Gesichtszüge.

Tabelle 5: Kategorisierung von Maximus - visuelle Darstellung

3 Wahl der animalischen Charaktere für die nachfolgende Forschung

Dieser Charakter ist durch das Modell nicht hundertprozentig eindeutig einzustufen. Einerseits ist dafür die Fantastik des Charakters verantwortlich. Damit ist gemeint, dass dieser Nebencharakter in seinem Verhalten mehr einem Hund als einem Pferd ähnelt. Andererseits zeigt Maximus menschliche Rationalität und Emotionalität. Jedoch macht er das auf eine so expressive und übertriebene Art und Weise, dass er – trotz der fehlenden, menschlichen Sprache und der tendenziell animalischen Nutzung von Werkzeugen – in seinem Verhalten phasenweise eher menschlich als animalisch wirkt (Greno & Howard, 2010).

Dennoch kann er in Bezug auf seine

- **visuelle Darstellung als animalisch** und auch bezüglich seines
- **Verhaltens als animalisch** eingestuft werden.

3.2.2 Bolt: Ein Hund für alle Fälle

Dieser Film der Disney Animation Studios kam unter der Regie von Byron Howard und Chris Williams im Jahr 2009 in die deutschen Kinos. Die Geschichte wurde bis dato nicht fortgesetzt („Bolt: Ein Hund für alle Fälle - IMDb“, 2017).

Plot

Der weiße Schäferhund Bolt lebt im Alltag eines Action-Filmsets auf. Er ist der Held einer Serie, wendet darin Superkräfte an und glaubt, diese auch tatsächlich zu besitzen. Als er durch einen Unfall im Studio vom Set und seinem Frauchen Penny getrennt wird, trifft auf er die Katze Mittens. Mit ihr und dem Hamster Rhino, den sie auf dem Weg treffen, versuchen sie, zu Penny und nach Hause zurückzukehren. Auf dieser Reise wird Bolt klar, dass er gar keine Superkräfte hat, und erfährt, was es heißt, ein ganz normaler Hund zu sein (Howard & Williams, 2008).

3 Wahl der animalischen Charaktere für die nachfolgende Forschung

Charakterauswahl: Bolt, der Schäferhund



Abbildung 11: Bolt, der weiße Schäferhund (Howard & Williams, 2008)

Der Film beinhaltet neben Bolt mehrere analysierbare Charaktere, wie etwa die Katze Mittens. Da jedoch Bolt die Hauptfigur ist und es daher vergleichsweise mehr Szenen gibt, die für die Forschung herangezogen werden können, wird er gewählt. Bolt befindet sich in einer Gesellschaft, in der neben den Tieren auch Menschen leben (Howard & Williams, 2008).

Kategorisierung von Bolt: Verhalten und visuelle Darstellung

VERHALTEN		AUSPRÄGUNG	
		animalisch	menschlich
KRITERIEN	Sprache	Der Charakter verständigt sich verbal nicht bzw. nur mit Lauten, die nicht in die menschliche Sprache übersetzt werden können.	Der Charakter ist der menschlichen Sprache befähigt.
	Rationalität und Emotionalität	Der Charakter ist zwar befähigt, zu fühlen, aber offensichtlich nicht dazu in der Lage, in die	Der Charakter ist dazu befähigt, zu denken, alle menschlichen Gefühle zum Ausdruck zu bringen

3 Wahl der animalischen Charaktere für die nachfolgende Forschung

		Zukunft zu denken bzw. alle Gefühle zum Ausdruck zu bringen.	sowie dazu in der Lage, sich über seine Zukunft Gedanken zu machen.
	Nutzung von Werkzeugen	Der Charakter verwendet keine Werkzeuge bzw. macht Gebrauch einfacherer Werkzeuge, die nicht von seinesgleichen geschaffen wurden.	Der Charakter verwendet komplexe, von seinesgleichen geschaffene Werkzeuge.

Tabelle 6: Kategorisierung von Bolt - Verhalten

VISUELLE DARSTELLUNG		AUSPRÄGUNG	
		animalisch	menschlich
KRITERIEN	Kleidung	Der Charakter trägt keine Kleidung.	Der Charakter trägt zumindest partiell Kleidung.
	Gang und Fortbewegung	Der Charakter bewegt sich auf allen Vieren bzw. überwiegend wie sein animalisches Vorbild fort.	Der Charakter steht auf zwei Beinen und bewegt sich, untypisch für sein animalisches Vorbild, überwiegend auf zwei Beinen fort.
	Physiologie	Der Charakter besitzt überwiegend die Körperproportionen und körperliche Charakteristika seines animalischen Vorbilds.	Der Charakter hat menschliche Hände, eine an dem Menschen orientierte Statur und Körperproportionen sowie menschenähnliche Gesichtszüge.

Tabelle 7: Kategorisierung von Bolt - visuelle Darstellung

Bolt zeigt demnach

- **menschliches Verhalten** und eine
- **animalische, visuelle Darstellung.**

Seitens der Kategorisierung von Bolts Verhalten ist erwähnenswert, dass der Charakter unter anderen Tieren sehr wohl der menschlichen Sprache befähigt ist, aber zwischen ihm und dem Menschen keine menschliche Kommunikation erfolgt (Howard & Williams, 2008). Dennoch ist die Sprache als menschlich einzustufen, da das bedeuten würde, dass sich der Charakter mit den anderen Tieren nicht in der gezeigten Qualität unterhalten bzw. verständigen könnte.

3.2.3 Zoomania

„Zoomania“ wurde 2016 erstmals in den deutschen Kinos gezeigt. Regie führten Byron Howard und Rich Moore („Zoomania - IMDb“, 2017). Der Film wurde von den Disney Animation Studios produziert und belegt Platz fünf in der Liste der erfolgreichsten Animationsfilme aller Zeiten („statista - Die erfolgreichsten Animationsfilme aller Zeiten“, 2017).

Plot

Die Stadt Zootopia ist eine Metropole, die die unterschiedlichsten Säugetiere beheimatet. Judy Hopps, eine clevere Häsin und Protagonistin der Geschichte, wird zur ersten Hasen-Polizistin Zootopias ernannt und hat Schwierigkeiten dabei, sich selbst und das Gesetz durchzusetzen. Um zu beweisen, was in ihr steckt, übernimmt sie einem mysteriösen Fall, der mit dem Verschwinden mehrerer Tiere zu tun hat und benötigt dabei notgedrungen die Hilfe von Nick Wilde, einem gaunerischen Fuchs. Gemeinsam schaffen sie es, den Fall aufzudecken und räumen damit auch mit ihren wesentypischen Vorurteile in der tierischen Gesellschaft auf (Howard u. a., 2016).

3 Wahl der animalischen Charaktere für die nachfolgende Forschung

Charakterauswahl: Judy Hopps



Abbildung 12: Judy Hopps, die Häsin (Howard u. a., 2016)

Die Häsin Judy Hopps ist Hauptcharakter in diesem Film und wurde aufgrund der Vielfalt an analysierbarer Szenen gewählt. Neben ihr könnten auch alle Nebencharaktere herangezogen werden, da es sich um eine exklusive, animalische Gesellschaft handelt, die ausschließlich anthropomorphe Tiere beheimatet (Howard u. a., 2016).

Kategorisierung von Judy Hopps: Verhalten und visuelle Darstellung

VERHALTEN		AUSPRÄGUNG	
		animalisch	menschlich
KRITERIEN	Sprache	Der Charakter verständigt sich verbal nicht bzw. nur mit Lauten, die nicht in die menschliche Sprache übersetzt werden können.	Der Charakter ist der menschlichen Sprache befähigt.
	Rationalität und Emotionalität	Der Charakter ist zwar befähigt, zu fühlen, aber offensichtlich nicht dazu in der Lage, in die	Der Charakter ist dazu befähigt, zu denken, alle menschlichen Gefühle zum Ausdruck zu bringen

3 Wahl der animalischen Charaktere für die nachfolgende Forschung

		Zukunft zu denken bzw. alle Gefühle zum Ausdruck zu bringen.	sowie dazu in der Lage, sich über seine Zukunft Gedanken zu machen.
	Nutzung von Werkzeugen	Der Charakter verwendet keine Werkzeuge bzw. macht Gebrauch einfacherer Werkzeuge, die nicht von seinesgleichen geschaffen wurden.	Der Charakter verwendet komplexe, von seinesgleichen geschaffene Werkzeuge.

Tabelle 8: Kategorisierung von Judy Hopps - Verhalten

VISUELLE DARSTELLUNG		AUSPRÄGUNG	
		animalisch	menschlich
KRITERIEN	Kleidung	Der Charakter trägt keine Kleidung.	Der Charakter trägt zumindest partiell Kleidung.
	Gang und Fortbewegung	Der Charakter bewegt sich auf allen Vieren bzw. überwiegend wie sein animalisches Vorbild fort.	Der Charakter steht auf zwei Beinen und bewegt sich, untypisch für sein animalisches Vorbild, überwiegend auf zwei Beinen fort.
	Physiologie	Der Charakter besitzt überwiegend die Körperproportionen und körperliche Charakteristika seines animalischen Vorbilds.	Der Charakter hat menschliche Hände, eine an dem Menschen orientierte Statur und Körperproportionen sowie menschenähnliche Gesichtszüge.

Tabelle 9: Kategorisierung von Judy Hopps - visuelle Darstellung

Judy Hopps verkörpert insgesamt ein

- **menschliches Verhalten** und eine

- **menschliche, visuelle Darstellung.**

Es zeichnet sich bei Judy Hopps ein eindeutiges Bild: es handelt sich um einen animalischen, anthropomorphisierten Charakter, der sich in jeglicher Hinsicht als menschlich erweist. Bei ihrer Einteilung gibt es seitens der Ausprägungen der Kriterien keinerlei Unsicherheiten.

3.2.4 Ausprägungskombination: Verhalten animalisch, visuelle Darstellung menschlich

Für diese Ausprägungskombination konnte im Rahmen der definierten Kriterien kein Charakter gefunden werden, der analysiert werden kann. Das ist aber nicht besonders verwunderlich. Die Kombination ist denkbar unwahrscheinlich und es ergibt wohl auch narrativ wenig Sinn, würde man einen optisch stark menschlichen Charakter sich wie ein Tier benehmen lassen, schießt es schließlich am Sinn des Anthropomorphisierens vorbei. Man könnte nun behaupten, dass das Modell fehlerhaft ist, wenn es so eine Kombination zulässt, die im aktuellen Fall nicht gefunden werden kann. Dennoch ist das genau das Bestreben des eigens erstellten Modells: Alle Kombinationsmöglichkeiten *können* bestehen, unabhängig davon, ob sie nun tatsächlich existieren bzw. seitens der Studios verwendet werden oder nicht.

Es werden daher für die nachfolgende Forschung nur die drei beschriebenen Charaktere betrachtet:

- **Maximus:** Verhalten animalisch, visuelle Darstellung animalisch
- **Bolt:** Verhalten menschlich, visuelle Darstellung animalisch
- **Judy Hopps:** Verhalten menschlich, visuelle Darstellung menschlich

3.3 Resümee: Modell zur Einteilung animalischer Charaktere

Anhand der vorgestellten Filme und eingestuftten Charaktere kann festgestellt werden, dass das System zum überwiegenden Großteil eine genaue, schnelle und einfache Einteilung der Charaktere ermöglicht.

Schwieriger wird es, wenn die Charaktere in die Richtung der Fantastik gehen, sprich dem animalischen Vorbild nicht unmittelbar ähneln. Eine Tatsache stellt ebenso dar, dass es eine subjektive Gewichtung der Kriterien geben kann. Es

3 Wahl der animalischen Charaktere für die nachfolgende Forschung

kann - wie bei Maximus - beispielsweise sein, dass zwei der Verhaltens-Kriterien animalisch sind und das dritte menschlich ist. Jedoch bekommt das menschliche Kriterium eine subjektiv gefühlt stärkere Gewichtung als die beiden animalischen Verhaltenskriterien. Das lässt zwar objektiv dann von einem insgesamt animalischen Verhalten sprechen, subjektiv erlebt man dadurch aber insgesamt eventuell einen menschlichen Charakter.

Dennoch war das Ziel des Modells, objektiv zu sein. Daher kann abschließend gesagt werden, dass das Modell funktioniert und die Anforderungen

- genauer zu sein,
- objektiver als bestehende Modelle zu sein, und
- sich ausschließlich auf animalische Charaktere zu fokussieren,

allesamt erfüllt.

4 Glaubwürdigkeit als medienrezeptives Phänomen

In diesem Kapitel wird das Thema Glaubwürdigkeit erläutert und der Begriff näher definiert. Weiters wird die Erwartungshaltung in Zusammenhang mit der Glaubwürdigkeit betrachtet sowie das Phänomen der „Suspension of Disbelief“ erläutert. Glaubwürdigkeit, Realismus und ihre Relation zueinander werden betrachtet. Schließlich werden Konzepte zur Gestaltung glaubwürdiger Charaktere gebracht, wie etwa das Konzept der „Illusion of Life“.

4.1.1 Glaubwürdigkeit und seine Definition

Das Konzept der Glaubwürdigkeit an sich sowie die Glaubwürdigkeit eines Charakters wird schon seit langem in den Bereichen der Literatur, des Theaters, des Films und anderen Medien intensiv erforscht (Bates, 1994, S. 1).

In der Humanwissenschaft wird Glaubwürdigkeit oft in Zusammenhang mit der erzählerischen Qualität betrachtet: Ein guter Charakter ist glaubwürdig und eine gute Geschichte kennzeichnet sich dadurch, dass sie wahr wirkt. Unglaubwürdige Situationen oder Charaktere hingegen beeinträchtigen die Freude des Rezipienten an der Erzählung. Von einem wissenschaftlichen Standpunkt aus ist man sich jedoch uneinig darüber, welche formale Eigenschaften Charaktere bzw. Situationen glaubwürdig machen. Oft wird Glaubwürdigkeit auch als eher persönliches und subjektives Erlebnis des Rezipienten gesehen (Tanenbaum & Bizzocchi, 2009, S. 7).

Viele Texte befassen sich in Zusammenhang mit Glaubwürdigkeit vor allem mit künstlicher Intelligenz, Animation oder Virtual Reality (Bates, 1994, S. 1; Tanenbaum & Bizzocchi, 2009, S. 7). Dabei geht es einerseits um glaubwürdige „intelligent agents“ und andererseits um glaubwürdige Charaktere. In diesem Zusammenhang wird Glaubwürdigkeit häufig als „menschlich wirkend“ oder als „lifelike“, also lebensnahes Verhalten, definiert (Tanenbaum & Bizzocchi, 2009, S. 7).

4.1.2 Zusammenhang zwischen Erwartungshaltung und Glaubwürdigkeit

In medialen Umgebungen kann die Glaubwürdigkeit als ein Urteil charakterisiert werden, in Bezugnahme auf die Plausibilität eines spezifischen, medialen Erlebnisses. Dieses Urteil fällt dann positiv aus, wenn das mediale Erlebnis im Einklang mit den Erfahrungen des Subjekts ist. Diese Fragestellung wird durch Inhalt und Kontext des medialen Erlebnisses selbst ausgelöst. In anderen Worten: Wenn ein mediales Erlebnis als glaubwürdig erfahren wird, dann heißt das nicht notwendigerweise, dass das Erlebnis wahr ist. Das ist so zu verstehen, dass es sich dabei beispielsweise nicht um reale, existierende Objekte handeln muss. Ebenso nehmen wir nicht an, dass dieses Erlebnis in der Zukunft wahr und echt wird (Pasquinelli, 2006, S. 201).

Elena Pasquinelli drückt sich folgendermaßen aus: „... when we consider a certain experience as believable we just accept it as *plausible under certain conditions*.“ (Pasquinelli, 2006, S. 201) Übersetzt: Wenn ein spezifisches Erlebnis von uns als glaubwürdig gesehen wird, dann akzeptieren wir lediglich, wenn es unter bestimmten Bedingungen plausibel erscheint. Da der Rezipient dieses Erlebnis nicht mit seiner Erfahrung des echten Lebens, der Realität, vergleichen kann, vergleicht er sie mit seinen Erwartungen. Diese sind immer vorhanden, wenn es sich um kognitive, wahrnehmungsbezogene oder motorische Erlebnisse bzw. Ereignisse handelt. Daher handeln wir beispielsweise auch überrascht, wenn wir mit Ereignissen konfrontiert werden, die unerwartet sind (Pasquinelli, 2006, S. 201).

Brian Magerko hat sich in „Measuring Dramatic Believability“ ebenso mit Erwartungshaltung auseinandergesetzt und vertritt im Grunde eine sehr ähnliche Ansicht. Ihm zufolge hat die Glaubwürdigkeit des Verhaltens eines Charakters damit zu tun, was vom Betrachter erwartet wird. Die Darbietung des Charakters wird über den individuellen Betrachter und durch dessen Erwartungshaltung dieser Darbietung subjektiv beurteilt. Anders formuliert: Der Betrachter hat eine Vorstellung der Darbietung und geht von einer Erfüllung dieser Erwartung aus (Magerko, 2007, S. 79).

4.1.3 Suspension of Disbelief

Gerade animierte Filme erzählen häufig eher unwahrscheinliche, fiktive Geschichten, präsentiert von andersartigen Charakteren bzw. Wesen, die wir so nicht kennen. Das bringt den Zuseher dazu, Gebrauch von der eigenen Imagination und dem eigenen Vorstellungsvermögen zu machen, und sich der sogenannten „Suspension of Disbelief“ zu stellen (Hetherington, 2015, S. 1). Die

„Suspension of Disbelief“, zu Deutsch als „das Aufschieben des Zweifels“ zu verstehen, ist ein motivationaler Prozess, der sich auf das Unterhaltungserlebnis auswirken kann. Der Anwender eines Mediums kann Zweifel gegenüber der ihm präsentierten Realität hegen. Dieser Zweifel kann durch irritierende, inkonsistente oder ungenaue Informationen, die über das Medium vermittelt werden, verstärkt werden. Das kann weiter dazu führen, dass sich der Anwender emotional weniger empfänglich zeigt gegenüber den Handlungen, die vom Medium dargestellt werden. Ist der Medienanwender jedoch dazu geneigt, den Zweifel aufzuschieben, sprich, zu einer „Suspension of Disbelief“ bereit, wird die Illusion der wahrgenommenen Realität aufrechterhalten und der Medienanwender bleibt involviert.

Tilo Hartmann et al. bringt dabei das Beispiel des „Star Wars“ Universums, konkret in „Star Wars Jedi Knight“ Videospielen (LucasArts & Raven Software, 2002). In diesem Science-Fiction Kontext wird eine alternative Realität gezeigt, die sich nicht immer an die Naturgesetze unserer Welt hält. Dennoch kann man sich in dieser Realität präsent fühlen, wenn sie unterhält und - in diesem Fall den Spieler - vergnügt. Unterhält das Spiel den Spieler bzw. will der Spieler weiterhin Spaß am Spiel haben, so hat er eine hohe Bereitschaft, Probleme im Spiel, die sich nicht mit der realen Welt decken, zu tolerieren. Der Zweifel gegenüber der präsentierten Alternativ-Realität wird somit aufgeschoben (Hartmann, Klimmt, & Vorderer, 2010, S. 147).

4.2 Realismus

Realismus ist ein Begriff, an dem man im Zusammenhang mit Glaubwürdigkeit nicht vorbeikommt. Es wird definiert, was Realismus im Animationsfilm bedeutet bzw. wie man Realismus verstehen kann. Weiters wird versucht zu beantworten, inwieweit Realismus mit dem Konzept der Glaubwürdigkeit zu tun hat.

4.2.1 Realismus im Animationsfilm

Laut Paul Wells ist jegliche Definition von Realität bzw. Realismus subjektiver Natur, also eine Frage der Interpretation und daher als relativ zu betrachten. Am realsten kann seiner Auffassung nach nur jenes filmische Produkt gesehen werden, welches sich selbst cineastischer Konventionen beraubt und wie gerade eben „gelebt“ wirkt. In Sachen Realismus unterscheidet sich der Animationsfilm stark vom Live-Action Film (Wells, 1998, S. 24–25):

4 Glaubwürdigkeit als medienrezeptives Phänomen

Animation does not share the same method and approach of the live-action film. Rather, it prioritises its capacity to *resist* „realism“ as a mode of representation and uses its various techniques to create numerous styles which are fundamentally about „realism“. (Wells, 1998, S. 25)

Der Animationsfilm ist demnach ein Medium, das als Ganzes unecht ist, da es keine Kamera gibt, die die Realität filmt. Es schafft jedoch seine eigene, künstliche Realität, die es aufnimmt. Der Animationsfilm erzählt sozusagen aus einem fiktiven Standpunkt heraus *über* die Realität (Wells, 1998, S. 25).

Die Relativität, die von dieser Art des Realismus ausgeht, kann durchaus als Analysetool verstanden werden. Denn manche Animationsfilme werden als realistischer wahrgenommen als andere (Wells, 1998, S. 25). Realität im Animationsfilm zu beurteilen ist daher ausschließlich ein vergleichender und relativer Prozess. Zum einen entscheidet dabei,

- wie die **Authentizität** repräsentiert wird, zum anderen entscheidet
- die **erzählerische Form**, welche die speziellen Gegebenheiten der realen Welt hervorhebt und darstellt (Wells, 1998, S. 28).

Hyperrealismus und Glaubwürdigkeit

Chris Pallant greift in seiner Studie „Disney-Formalism: Rethinking Classic Disney“ den von Paul Wells definierten Begriff des Hyperrealismus auf (Pallant, 2010, S. 345; Wells, 1998, S. 25). Gemeint ist damit ein künstlerisches Paradigma im Zeichentrick- bzw. Animationsfilm, welches beispielsweise durch den Film „Schneewittchen“ von Disney repräsentiert wird (Cottrell & Hand, 1950).

Hyperrealismus zeichnet sich dadurch aus, dass das klar künstliche Medium des Animationsfilms danach strebt, Realismus darzustellen. Dieses paradoxe Phänomen – etwas Unechtes will etwas Echtes darstellen – lässt sich in den Filmen der sogenannten „Disney-Formalist“ Ära erkennen. Während es in den frühen Tagen Disneys wenig Priorität hatte, Realismus darzustellen, wollte man bei der Produktion von Feature-Filmen alles daransetzen, so realistisch wie möglich zu sein. Ein Mund musste etwa Zähne haben, und Bewegungen eines Charakters plausibel und lebensnah sein (Pallant, 2010, S. 345–346). Es ging nicht um absoluten Realismus, dafür aber um Glaubwürdigkeit, welche zur treibenden Kraft in dieser Zeit wurde (Pallant, 2010, S. 347). „Bambi“ stellte schließlich den letzten Film dieser Ära dar, war es letztlich zu aufwändig geworden, Filme mit diesem Detailgrad und Realismus zu produzieren. Denn es dauerte ganze sechs Jahre, um Bambi fertig zu stellen. Grund dafür waren unter anderem aufwändige Studien zu Bewegung und Anatomie des realen Tiers

(Algar u. a., 1942; Pallant, 2010, S. 349–350). Hyperrealismus stellt demnach ein Mittel dar, um Glaubwürdigkeit beim Publikum zu erreichen.

4.2.2 Realismus im Zusammenhang mit Glaubwürdigkeit

Nach Michael Mateas darf Realismus nicht mit Glaubwürdigkeit verwechselt werden. „A believable character is one who seems lifelike, whose actions make sense, who allows you to suspend disbelief“ (Mateas, 1999, S. 300). Glaubwürdigkeit bedeutet ihm zufolge demnach, dass der Charakter lebensecht wirkt, dessen Handlungen Sinn ergeben und es zulässt, Zweifel an dessen Glaubwürdigkeit aufzuschieben. Bugs Bunny ist ihm zufolge dementsprechend ein glaubwürdiger Charakter, wobei er kein realistischer Charakter ist (Mateas, 1999, S. 300).

Pasquinelli differenziert in Zusammenhang mit Glaubwürdigkeit zwei verschiedene Bedeutungen von „realistisch“. Einerseits gibt es den Realismus im Sinne einer Simulation der realen Welt, der Reproduzierung der physikalischen Eigenschaften der Welt und Wesen. Diese Variante kann als Fotorealismus verstanden werden, wobei hier neben der visuellen Darstellung das Ziel ist, echte Menschen oder andere, existierende Wesen zu simulieren und nachzuahmen. Andererseits kann Realismus als ein mentaler Zustand beschrieben werden, welcher auf einem Gefühl der Täuschung beruht. Eine fiktionale oder virtuelle Welt und ihre Wesen werden so real wie die reale Welt wahrgenommen, wenngleich es nicht viele Ähnlichkeiten zur realen Welt gibt. Es handelt sich um eine Illusion von Realität und Leben. Virtuelle Agenten sehen real aus oder wirken, als wäre ihnen Leben eingehaucht, ohne dabei die reale Welt nachzuahmen (Pasquinelli, 2007, S. 26–27).

Magy Seif El-Nasr et al. haben sich in „Believable Characters“ ebenso mit dem Thema Glaubwürdigkeit auseinandergesetzt, und machen dies wiederum *über* den Realismus. Sie ergründen die Glaubwürdigkeit von Charakteren über Persönlichkeitsmodelle, nonverbale Charakter-Verhaltensmodelle, improvisierten Theater-Charaktermodellen, Bewegungsanalyse-Modellen und Animationstechniken. Diese haben dem Forschungsteam nach alle Auswirkungen auf die Glaubwürdigkeit eines Charakters (El-Nasr u. a., 2009, S. 501).

Zusammengefasst lässt sich sagen, dass Realismus nicht als Synonym für Glaubwürdigkeit betrachtet werden kann. Nichtsdestotrotz hängen diese beiden Begriffe eng miteinander zusammen, bewirkt ein höherer Grad an Realismus und Authentizität schließlich mehr Glaubwürdigkeit, wie bei Disneys Hyperrealismus.

Glaubwürdigkeit wird demnach über den Realismus definiert, was auch seitens der Forschung so gesehen wird. Dabei kann die reale Welt simuliert werden und beim Rezipienten als real wahrgenommen werden. Es können aber auch fiktionale Welten beim Rezipienten als real wahrgenommen werden, weil sie real wirken bzw. interpretiert werden.

4.3 Glaubwürdige Charaktere mit Bezug auf den Animationsfilm

In diesem Kapitel wird eruiert, was die Glaubwürdigkeit von Charakteren im Animationsfilm beeinflusst. Es wird Disney als Beispiel gebracht und erläutert, wie die „Illusion of Life“ entsteht. Weiters wird auf die Emotion als wesentlicher Faktor in Bezug auf die Glaubwürdigkeit eines Charakters eingegangen sowie „Gestaltungssets“ für glaubwürdige Charaktere vorgestellt.

Ein glaubwürdiger Charakter wird in „The Role of Emotion in Believable Agents“ von Joseph Bates folgendermaßen beschrieben:

„It [a believable character] does not mean an honest or reliable character, but one that provides the illusion of life, and thus permits the audience’s suspension of disbelief. (Bates, 1994, S. 1)“

Dem zu Folge muss ein Charakter die Illusion, am Leben zu sein, erzeugen. Erst dadurch kann aufkommender Zweifel über den Realismus aufgeschoben werden.

4.3.1 The Illusion of Life

Thomas und Johnston erläutern in ihrem Buch „The Illusion of Life: Disney Animation“ wie animierte Charaktere die Illusion entstehen lassen, lebendig zu sein. Das inkludiert, dass sie Handlungsmotivationen haben, denken können und dementsprechend handeln können (Thomas & Johnston, 1995, S. 19). Erst dadurch wird der Zuseher involviert:

It [Animation] is capable of getting inside the heads of its audiences, into their imaginations. The audiences will make our little cartoon character sad - actually, far sadder than we could ever draw him - because in their minds that character is real. He lives in their imaginations. Once the audience has become involved with your characters and your story, almost everything is possible. (Thomas & Johnston, 1995, S. 19)

4 Glaubwürdigkeit als medienrezeptives Phänomen

In den Walt Disney Animation Studios war man zwischen 1920 und 1960 voll und ganz eingenommen von der Idee, Charaktere zu gestalten, die Emotionen besitzen sowie in der Lage sind, zu denken und zu fühlen. Ziel dessen war, so die Charaktere für das Publikum glaubwürdig erscheinen zu lassen. Damit sollten sie sich für die Figuren und was ihnen während der Geschichte so alles passiert, interessieren. Diese, durch das Studio selbst benannte „Audience Involvement“, beschreibt die - vor allem emotionale - Involvierung des Publikums (Hetherington, 2015, S. 1).

Ein maßgeblicher Teilprozess dieses Vorhabens ist eine realistische Charakterisierung und Schauspiel, sowie, dass der Charakter während der Narration eine Persönlichkeit entwickelt (El-Nasr u. a., 2009, S. 523). Der Animator wurde dabei verantwortlich für die schauspielerische Leistung des fiktiven Charakters. Auch Walt Disney selbst „spielte“ diverse Szenen und Charaktere in Meetings nach, um den Animatoren eine Vorstellung für das zu Zeichnende zu geben (Hetherington, 2015, S. 1).

Walt Disney drängte zudem die Animatoren dazu, ihre Fähigkeiten zu verbessern um eine physikalisch eher glaubwürdige, animierte Welt zu erschaffen. Das Team begab sich in reale Umgebungen und analysierte Life-Action Filmmaterial, um ihrer Arbeit den nötigen Feinschliff zu verpassen. Dieser Animations-Stil, der sich daraus entwickelte, war überaus reich an Details. Er unterstützte die Wirkung physikalischer Eigenschaften von Objekten und Charakteren in Bewegung und galt als Basis für Glaubwürdigkeit (El-Nasr u. a., 2009, S. 523). Dieser Stil besteht aus einem Set an Maßnahmen, den „Principles of Animation“ (Thomas & Johnston, 1995, S. 47). Dieses Grundregelwerk an Prinzipien soll die Illusion von Leben unterstützen und listet folgende Punkte auf, die sinngemäß ins Deutsche übersetzt wurden (El-Nasr u. a., 2009, S. 523; Thomas & Johnston, 1995, S. 47):

- **Squash and Stretch** (quetschen und dehnen)
Elastizität von Oberflächen
- **Anticipation** (Erwartung)
Vorbereitung vor der eigentlichen Aktion; etwa sich zuerst zurückbeugen, um sich danach vorwärts zu bewegen
- **Staging** (Inszenierung)
grafisches und kompositorisches Aufstellen der Szene/Handlung für Lesbarkeit und Stil
- **Straight Ahead Action and Pose to Pose** (geradeaus-Handlung und Pose zu Pose)
 - die Handlung chronologisch, also vom Beginn an weiter animieren

4 Glaubwürdigkeit als medienrezeptives Phänomen

- Beginn und Ende animieren und das fehlende mit Zwischenzeichnungen auffüllen
- **Follow Through and Overlapping Action** (durchgezogene und überlappende Handlung)
Handlung, die von einem Teil zum nächsten übergeht, da nichts im selben Moment startet und aufhört
- **Slow In and Slow Out** (langsam hinein und langsam heraus)
Beschleunigung und Verlangsamung der Handlung
- **Arcs** (Bögen/Kurven)
kurvige, räumliche Wege um Handlungen mit Volumen bzw. Tiefe zu schaffen
- **Secondary Action** (sekundäre Handlung)
Bewegungsabläufe, die durch die Haupt-Handlung entstehen
- **Timing**
unterschiedliche Geschwindigkeiten derselben Szene können unterschiedliche Bedeutungen haben
- **Exaggeration** (Übertreibung)
diverse Charakterzüge werden hervorgehoben
- **Solid Drawing** (solide Zeichnung)
die Animation soll immer ein Gefühl von Fülle und Masse verkörpern
- **Appeal** (Attraktivität)
das Charakterdesign soll die Persönlichkeit des Charakters unterstreichen und man soll sich in den Charakter hineinversetzen können

Es lässt sich zusammenfassen, dass es allein bei Disney mehrere Ansätze dafür gab und immer noch gibt, um die Glaubwürdigkeit der Charaktere in Animationsfilmen positiv zu beeinflussen. Dazu gehört vor allem, dem Charakter eine Persönlichkeit zu verleihen und auf einer physikalischen Ebene eine glaubwürdige Welt zu gestalten, die durch die „Principles of Animation“ umgesetzt werden.

4.3.2 Zusammenhang zwischen Emotion und glaubwürdigen Charakteren

Joseph Bates beschreibt die Emotion als eine der wichtigsten Qualitäten in Zusammenhang mit glaubwürdigen Charakteren, welche durch die Animatoren bestimmt ist. Charaktere sollen demnach gut getimte und klar ausgedrückte Emotionen verkörpern (Bates, 1994, S. 2). Diese Meinung wird auch von Thomas und Johnston vertreten: „From the earliest days, it has been the portrayal of

emotions that has given the Disney characters the illusion of life“ (Thomas & Johnston, 1995, S. 505). Die offensichtlichen Wünsche des Charakters, oder wie der Charakter sich in Zusammenhang mit Ereignissen, die in Relation mit diesen Wünschen stehen, fühlt, führt dazu, dass wir uns für den Charakter interessieren bzw. in ihn einfühlen können. Würde der Charakter bei Ereignissen nicht emotional reagieren, oder es ihn nicht bekümmern, kümmert den Rezipienten auch der Charakter nicht. Ein emotionsloser Charakter ist leblos und einer Maschine gleichzusetzen (Bates, 1994, S. 2). Emotionen sind schlussfolgernd der Schlüssel zum Erfolg, wenn es um glaubwürdige Charaktere geht.

Um den Charakter emotional richtig reagieren zu lassen, haben Thomas und Johnston einige Punkte zusammengefasst (Bates, 1994, S. 3; Thomas & Johnston, 1995, S. 507):

- Der emotionale Zustand des Charakters muss klar definiert sein. Der Animator muss das zu jedem Zeitpunkt wissen, damit auch der Zuseher dem Charakter immer den aktuellen emotionalen Status zuweisen kann.
- Gedankenvorgänge zeigen Gefühle auf. Der Zuseher muss diese Emotionen sehen, auch wenn diese nur minimal sichtbar ist.
- Emotionen akzentuieren. Zeit kann sinnvoll eingesetzt werden um Emotion aufzubauen, um zum Publikum zu gelangen und diese die Situation aufnehmen zu lassen. Denn manchmal kann Emotion nicht sofort erkannt oder erfasst werden. Emotion kann zum Beispiel vor angekündigt oder übertrieben werden, oder es können andere, gleichzeitig stattfindende Handlungen in ihrer Intensität abgeschwächt werden, um die Emotion in den Vordergrund zu rücken.

4.3.3 Anforderungen für glaubwürdige Charaktere: Das Oz Projekt

In Zusammenhang mit glaubwürdigen Charakteren ist das Oz Projekt erwähnenswert. Es handelt sich dabei um eine wissenschaftliche Gruppierung, mit dem Ziel, interaktive Geschichten und Welten mit glaubwürdigen, persönlichkeitsreichen Charakteren zu schaffen. Diese „Oz Gruppe“ hat ein Set an Anforderungen für einen glaubwürdigen Charakter aus mehreren Quellen – unter anderem inklusive des beschriebenen Grundregelwerks von Thomas und Johnston – zusammengestellt. In „An Oz-Centric Review of Interactive Drama and Believable Agents“ geht ein Forscher dieser Gruppe, Michael Mateas, auf die Philosophie des Projektes ein und fasst das Set an Anforderungen zusammen (Mateas, 1999, S. 300):

4 Glaubwürdigkeit als medienrezeptives Phänomen

- **Persönlichkeit:** Eine detaillierte Persönlichkeit sollte allgegenwärtig spürbar sein in was auch immer der Charakter tut, wie er spricht, sich bewegt oder Dinge macht. Gerade die Einzigartigkeit darin, wie der Charakter etwas macht, lässt ihn interessant wirken. Bei der Persönlichkeit geht es um die Einzigartigkeit und das Spezifische und nicht um das Allgemeine.
- **Emotion:** Charaktere weisen ihre eigenen Emotionen auf und reagieren auf die Emotionen anderer auf Basis ihrer eigenen Persönlichkeit.
- **Selbstmotivation:** Charaktere reagieren nicht nur auf Aktivitäten anderer. Sie haben ihren eigenen inneren Antrieb und eigene Wünsche, die sie unabhängig von der Interaktion mit anderen Charakteren verfolgen.
- **Wandel:** Charaktere wachsen, entwickeln sich weiter und verändern sich mit der Zeit in einer Art und Weise, die mit der Persönlichkeit stimmig ist.
- **Soziale Beziehungen:** Charaktere beschäftigen sich - je nach der jeweiligen Beziehung zueinander - ausführlich mit anderen: sie interagieren. Diese Beziehungen zueinander verändern sich im Laufe der Zeit durch die Interaktion.
- **Illusion of Life:** Dieser Punkt beinhaltet im Großen und Ganzen die zuvor beschriebenen Punkte von Thomas und Johnston.

Es gibt seitens der Animation also mehrere Faktoren, die die Glaubwürdigkeit eines Charakters positiv beeinflussen können. Dazu gehören auf jeden Fall die Fähigkeit, Emotion zu zeigen und die Prinzipien der „Illusion of Life“ von Thomas und Johnston. Bei der nachfolgenden Erstellung des Fragebogens werden die Faktoren in diesem Kapitel diskutiert und die geeignetsten Faktoren für die Forschung und den Fragebogen gewählt.

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

In diesem Kapitel wird zunächst das Forschungsvorhaben erläutert. Weiters werden Forschungsfragen und Hypothesen bestimmt. Einen wichtigen Teil dieses Kapitels stellt im Anschluss die Erstellung eines geeigneten Fragebogens dar, der die Grundlage für die nachfolgende Studie darstellen soll. Anschließend werden Forschungsmethodik, -aufbau und -durchführung beschrieben. Es folgt die Präsentation der Ergebnisse und eine Interpretation dieser.

5.1 Forschungsvorhaben

In dieser Studie soll evaluiert werden, wie glaubwürdig unterschiedliche Darstellungen von animalischen Charakteren im Animationsfilm wahrgenommen werden. Interessant in diesem Zusammenhang ist das Phänomen, dass diese gänzlich künstlichen Filme mit Charakteren, die es so nicht gibt und geben kann, dennoch in der Lage sind, Menschen emotional zu erreichen und zu begeistern. Dabei stellt sich die Frage, welche Form der Darstellung am glaubwürdigsten wahrgenommen wird und welche Faktoren bzw. Eigenschaften am wichtigsten bei der Charaktergestaltung sind.

Daraus ergeben sich folgende Forschungsfragen:

- Welche Darstellungsform animalischer Charaktere wirkt für den Rezipienten am glaubwürdigsten?
- Welche Eigenschaften sind beim Rezipienten am wichtigsten dafür, wie glaubwürdig ein animalischer Charakter eingestuft wird?

Folgende Arbeitshypothesen werden daher aufgestellt:

- Ein animalischer Charakter, der seitens seines Verhaltens und seitens seiner visuellen Darstellung rein menschlich bzw. rein animalisch ist, wirkt glaubwürdiger als eine Mischform.
- Am wichtigsten für die Glaubwürdigkeit sind authentische Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters sowie seine Fähigkeit, Emotionen zu vermitteln.

5.2 Erstellung eines Fragebogens zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere im Animationsfilm

Für den konkreten Anwendungsfall dieser Arbeit liegt kein Fragebogen vor bzw. wurde dieser bis dato noch nicht entwickelt. Für die Erstellung eines eigenen Fragebogens werden daher die zuvor behandelten, bestehenden Anforderungen für den Fragebogen ermittelt. Im Anschluss werden die im Kapitel 4 beschriebenen Konzepte aus der Wissenschaft herangezogen und ihre jeweilige Integration in den Fragebogen diskutiert. Weiters werden existente Fragebögen, die thematisch mit dieser Arbeit verwandt sind, analysiert, da sie sich in dieser Studie als hilfreiche Anhaltspunkte erweisen können.

5.2.1 Anforderungen an den Fragebogen

Der Fragebogen wird für diese Forschung speziell entwickelt und sollte daher folgenden Anforderungen gerecht werden. Der Fragebogen soll

- nicht zu komplex und zu umfangreich sein. Das bedeutet einerseits, dass die Fragen vom Publikum leicht verstanden und beantwortet werden sollten. Andererseits sollen pro Charakter etwa acht bis zwölf Fragen angestrebt werden, die innerhalb von ca. zwei Minuten beantwortet werden können. Letzteres hat einen zeitlichen Grund, da drei individuelle Charaktere gezeigt werden, der Fragebogen also dreimal verwendet wird, und die Befragung inklusive Screening nicht länger als 15 Minuten dauern soll.
- szenenspezifisch funktionieren. Aufgrund des geplanten Forschungsaufbaus und schlicht deswegen, ein sehr langes Screening zu vermeiden, können lediglich szenenweise Ausschnitte des Charakters in Aktion gezeigt werden. Die Items im Fragebogen sollten daher

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

zeitverlaufsunabhängig funktionieren, i.e. es sollte nicht der gesamte Film angesehen werden müssen, um eine aussagekräftige Antwort auf eine spezifische Frage geben zu können.

- sollte auf die Beantwortung quantitativer Items ausgelegt sein.

5.2.2 Auswahl bestehender Faktoren, die in Zusammenhang mit der Glaubwürdigkeit von Charakteren stehen

In diesem Kapitel werden Faktoren aus dem Kapitel 4, „Glaubwürdigkeit als medienrezeptives Phänomen“, ausgewählt und begründet, warum manche davon sinnvollerweise in den Fragebogen integriert werden. Die einzelnen Konzepte bzw. Faktoren, die die Glaubwürdigkeit beeinflussen können, werden sich im Zuge dessen oftmals überlappen.

Erwartungshaltung

Die Erwartungshaltung stellt eine Größe dar, die unmittelbar mit der Glaubwürdigkeit zusammenhängt. Wenn der dargestellte Charakter so agiert und Reaktionen zeigt, wie der Zuseher anhand Informationen und Erfahrungen aus der realen Welt kennt, dann wird auch der Charakter als glaubwürdig gesehen. Passiert demnach wiederholt vom Rezipienten Erwartetes, kann man von einer höheren erlebten Glaubwürdigkeit ausgehen und umgekehrt. Das inkludiert den Punkt „**Antizipation**“ (Erwartung), ein Faktor für die „Illusion of Life“ (Thomas & Johnston, 1995, S. 47).

Realismus & Authentizität

Glaubwürdigkeit wird seitens der Wissenschaft wiederholt über den Realismus definiert. Weiters kann Realismus mit der Authentizität und Nähe der fiktiven Welt zur echten Welt gemessen werden. Je realistischer sich also ein Charakter verhält oder visuell bzw. generell wirkt, desto glaubwürdiger kann er empfunden werden. „**Solid Drawing**“ (solide Zeichnung) sowie „**Squash and Stretch**“ (quetschen und dehnen), zwei Punkte der Faktoren für die „Illusion of Life“, werden damit indirekt abgedeckt (Thomas & Johnston, 1995, S. 47). Diese sollen dem Charakter eben jene Authentizität verleihen.

Emotionale Ausdrucksfähigkeit

Emotionen spielen eine große Rolle und werden demnach in der Literatur oftmals genannt. Ein eigenes Kapitel in Thomas und Johnstons Buch widmet sich diesem Punkt (Thomas & Johnston, 1995, S. 473). Die „**Exaggeration**“ (Übertreibung) innerhalb der „Illusion of Life“ Prinzipien wird dadurch auch Großteils abgedeckt,

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

denn so werden Emotionen sichtbarer (Thomas & Johnston, 1995, S. 47). Emotion ist ebenso einer der sechs Faktoren, welche im Zuge des Oz-Projektes für das Entwickeln glaubwürdiger Charaktere definiert wurden (Mateas, 1999, S. 300). Emotionen müssen klar definiert sein und erfolgreich transportiert werden, damit sich der Rezipient in den Charakter einfühlen kann. Charaktere, die Gefühle vermitteln können, werden entsprechend als glaubwürdig betrachtet.

Persönlichkeit & Verhalten

Wie im Oz-Projekt beschrieben, ist eine einzigartige Persönlichkeit das, was den Charakter beim Rezipienten interessant macht (Mateas, 1999, S. 300). Je detaillierter diese ist und je konsistenter sie vom Charakter gelebt wird, desto glaubwürdiger kann man diesen einstufen. Damit wird zum Teil auch „**Appeal**“ der „Illusion of Life“ Prinzipien abgedeckt, da die Attraktivität bzw. das ansprechende Charakterdesign mit der individuellen Persönlichkeit im Einklang stehen sollte, um sich noch einfacher in den Charakter hineinversetzen zu können (Thomas & Johnston, 1995, S. 47).

Es ergeben sich daraus vier Rubriken, die mit der Glaubwürdigkeit in Zusammenhang stehen und in den Fragebogen integriert werden:

- **Erwartungshaltung**
- **Realismus & Authentizität**
- **emotionale Ausdrucksfähigkeit**
- **Persönlichkeit & Verhalten**

Weitere Faktoren, welche in dieser Forschung nicht betrachtet werden

Die Punkte Wandel, soziale Beziehungen und die Selbstmotivation, die im Zuge des Oz-Projektes noch genannt werden, um einen glaubwürdigen Charakter zu entwickeln, können bei den bestehenden Anforderungen an die Umfrage nicht sinnvoll integriert werden (Mateas, 1999, S. 300). Das hat vor allem den Grund, dass diese Faktoren unter einem zeitlichen Aspekt betrachtet werden müssen, um zu wirken und richtig beurteilt werden zu können. Aus dem „Illusion of Life“ Prinzipien wiederum werden „Staging“ (Inszenierung), „Straight Ahead Action and Pose to Pose“ (geradeaus-Handlung und Pose zu Pose), „Follow Through and Overlapping Action“ (durchgezogene und überlappende Handlung) „Slow In and Slow Out“ (langsam hinein und langsam heraus), „Arcs“ (Bögen/Kurven), „Secondary Action“ (sekundäre Handlung) und „Timing“ nicht in den Fragebogen aufgenommen, da sie überwiegend vor einem animationstechnischen und szenen-gestalterischen Hintergrund stehen (Thomas & Johnston, 1995, S. 47).

Seitens der Rezeption können diese genannten Faktoren - so die Vermutung - außerdem nicht ausreichend adäquat gemessen werden.

5.2.3 Bestehende Fragebögen und deren Items

In der von Richard Hetherington ausgeführten Forschung zum Thema „The Believability of Hyper Realistic Characters in Animated Movies“ werden unter anderem folgende Attribute betrachtet (Hetherington, 2015, S. 3):

- Erscheinungsbild Gesicht
- Erscheinungsbild Körper
- Bewegung Gesicht (u.a. Mimik)
- Bewegung Körper
- Stimme
- Gesamteindruck

Diese sechs Faktoren wurden in der besagten Studie in einer 9-stufigen Skala betrachtet, wobei auf 1 nicht-menschlich und 9 menschlich darstellt (Hetherington, 2015, S. 3). In diesem Zusammenhang muss erläutert werden, dass sich diese Studie mit der Glaubwürdigkeit von hyperrealistischen Charakteren auseinandersetzt, und nicht speziell mit animalischen Charakteren. Daher ist die Skala von „menschlich“ bis „nicht menschlich“ für die Forschung in dieser Arbeit nicht sinnvoll.

In „Metrics for Character Believability in Interactive Narrative“ von Paulo Gomes et al. wurde ebenso analysiert, wie ein Publikum Feedback über die Glaubwürdigkeit computergenerierter Charaktere geben kann, ohne mit dem abstrakten Konzept der Glaubwürdigkeit vertraut zu sein (Gomes, Paiva, Martinho, & Jhala, 2013, S. 225).

Sie führen folgende Glaubwürdigkeits-Dimensionen auf, welche ihrer Hypothese nach mit einem stärkeren Gefühl der Glaubwürdigkeit zusammenhängen und - vor allem - vom Publikum selbst beantwortet werden können. Die Dimensionen wurden sinngemäß ins Deutsche übersetzt (Gomes u. a., 2013, S. 226):

- **behavior coherence** (= Stimmigkeit im Verhalten): Das Verhalten wird unabhängig von der internen Verfassung des Charakters betrachtet.
- **change with experience** (= Veränderung durch Erfahrung): Essentiell für die Narration, der Charakter entwickelt sich im Laufe der Geschichte weiter.

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

- **awareness** (= Bewusstsein): Der Charakter nimmt seine Umgebung wahr.
- **behavior understandability** (= Verständlichkeit des Verhaltens): Die Aktionen des Charakters müssen mit dessen Gedanken und Emotionen übereinstimmen. Der Zuseher muss dafür ein Modell des Gedankenprozesses des Charakters konstruieren um damit das Verhalten des Charakters nachvollziehen zu können.
- **personality** (= Persönlichkeit): Verhaltensdetails, die den Charakter einzigartig machen, müssen erkennbar sein.
- **emotional expressiveness** (= emotionale Ausdrucksfähigkeit): Das Ausmaß, in welchem der Charakter Emotionen zeigt.
- **social** (= soziale Komponente): Die Charaktere sollten Beziehungen zwischen anderen Charakteren erkennen können.
- **visual impact** (= visueller Eindruck): Wie sehr ein Charakter unsere Aufmerksamkeit einnimmt.
- **predictability** (= Berechenbarkeit): Einerseits wirkt sich gänzliche Berechenbarkeit des Verhaltens und andererseits gänzliche Unberechenbarkeit des Charakters negativ auf die Glaubwürdigkeit aus.

In der Messung der quantitativen Fragebögen wurde eine Likert-Skala (bzw. für die emotionale Ausdrucksfähigkeit unterschiedliche Emotionen) verwendet (Gomes u. a., 2013, S. 227). Sinn der Likert-Skala ist es, den Rezipienten nicht nach der Glaubwürdigkeit direkt zu fragen und damit potentiell zu überfordern, sondern ein subjektives Erlebnis abzufragen. Erwähnenswert ist außerdem, dass die durch diese Items ermittelte Glaubwürdigkeit im Zusammenhang mit dem *beobachtbaren Verhalten* des Charakters steht. Die Items wurden außerdem nicht an Probanden bzw. in einer Forschung getestet, sondern lediglich aufgestellt. Ein Experiment mit nicht-interaktiven Animationsfilmen - also wie jenes, welches in dieser Forschung durchgeführt werden soll - wird von dem Forscherteam ausdrücklich propagiert (Gomes u. a., 2013, S. 227–228).

5.2.4 Zusammenführung von Kriterien und Items aus den bestehenden Fragebögen

Auf Basis der zwei vorhergehenden Unterkapitel wird nun ein eigener Fragebogen erstellt, der speziell für den Anwendungsfall dieser Forschung zugeschnitten wird.

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

Es gibt überraschend viele Übereinstimmungen zwischen der Recherche, wie man glaubwürdige Charaktere gestaltet, und den existenten Fragebögen, welche Charaktere hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit messen sollen. Aufgrund dieser Ähnlichkeiten werden aufgelisteten Items aus den Fragebögen mit den Ergebnissen aus der Recherche zusammengeführt und gegebenenfalls zusätzliche Items inkludiert.

Fragebogen von Gomes et al. in „Metrics for Character Believability in Interactive Narrative“

Folgende Punkte des Fragebogens in „Metrics for Character Believability in Interactive Narrative“ von Gomes et al. werden übernommen bzw. integriert (Gomes u. a., 2013, S. 226):

- **behavior coherence** (Stimmigkeit im Verhalten)
- **behavior understandability** (Verständlichkeit des Verhaltens)
- **personality** (Persönlichkeit)
- **emotional expressiveness** (emotionale Ausdrucksfähigkeit)
- **predictability** (Berechenbarkeit)

Seitens des Fragebogens von Gomes et al. werden die soziale Komponente sowie die Veränderung durch Erfahrung nicht inkludiert, da diese in einem zeitlichen Rahmen zu sehen sind, jedoch bei dieser Forschung nur szenenweise Ausschnitte gezeigt werden sollen (Gomes u. a., 2013, S. 226). Zwar würden andere, inkludierte Items ebenso davon profitieren, im Zuge der gesamten Geschichte betrachtet zu werden, wie etwa die Persönlichkeit oder die Verständlichkeit des Verhaltens. Die Annahme ist jedoch, dass diese Faktoren mit Szenen ausreichend gut eingeschätzt werden können. Das bedeutet jedoch nicht, dass diese Faktoren unwesentlich in Zusammenhang mit der Glaubwürdigkeit sind, sondern lediglich, dass sie für den Forschungsaufbau in dieser Arbeit keine idealen Parameter darstellen. Der visuelle Eindruck wird ebenso nicht berücksichtigt, da dieser Begriff etwas zu allgemein gehalten ist bzw. wird er im Anschluss überwiegend durch die Items von Hetherington abgedeckt.

Was von dem Fragebogendesign von Gomes et al. außerdem übernommen wird, ist, dass der Begriff „Glaubwürdigkeit“ beim Fragebogendesign vermieden wird, um die Glaubwürdigkeit abzufragen, ohne dass man mit dessen Konzept vertraut sein muss. Dieser Ansatz wird für überaus sinnvoll gehalten. Weiters soll wie in dem Fragebogen von Gomes et al. Glaubwürdigkeit in Zusammenhang mit dem beobachtbaren Verhalten des Charakters stehen.

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

Fragebogen von Hetherington in „The Believability of Hyper Realistic Characters in Animated Movies“

Die Items des Fragebogens von Hetherington in „The Believability of Hyper Realistic Characters in Animated Movies“ beziehen sich fast ausschließlich auf die visuelle Darstellung. Dabei geht es um hyperrealistische Charaktere. Daher sind nicht alle Aspekte in Zusammenhang mit dieser Forschung sinnvoll. Es werden dennoch folgende Punkte übernommen (Hetherington, 2015, S. 3):

- **Bewegung Körper**
- **Stimme**

Die Punkte „Erscheinungsbild Gesicht“, „Erscheinungsbild Körper“ und „Gesamteindruck“ werden in einen gemeinsamen Punkt, genannt

- **visueller Gesamteindruck**

zusammengefasst.

5.2.5 Fragebogen zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere in tabellarischer Form

Die Analyse bestehender Modelle ergibt die Gruppierung in Tabelle 10. Die Fragen und Unterrubriken wurden auf Basis der übernommenen Items der anderen Fragebögen gestaltet. Die Beantwortung der Fragen bzw. Aussagen erfolgt in Anlehnung an Gomes et al. mithilfe einer 5-Stufigen Likert-Skala (Gomes u. a., 2013, S. 227): „trifft zu“ (1), „trifft eher zu“ (2), „weder noch“ (3), „trifft eher nicht zu“ (4), „trifft nicht zu“ (5).

Erwartungshaltung	Das Verhalten des Charakters ist in Bezug darauf, wie er Alltägliches (blinzeln, gehen, stehen, ...) tut, vorhersagbar.	
Realismus & Authentizität	<i>Bewegung Körper</i>	Die Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters wirken natürlich und lebensecht.
	<i>Stimme</i>	Die Stimme wirkt so, als gehöre sie dem Charakter und wird nicht getrennt von ihm wahrgenommen.
	<i>visueller Gesamteindruck</i>	Ich empfinde den Charakter hinsichtlich seiner visuellen Darstellung als sehr lebensnah.
emotionale Ausdrucksfähigkeit	Die Emotionen des Charakters sind deutlich wahrnehmbar.	
	Die Emotionen des Charakters sind klar verständlich.	
Persönlichkeit & Verhalten	Der Charakter besitzt eine einzigartige und interessante Persönlichkeit.	
	<i>Stimmigkeit des Verhaltens</i>	Das Verhalten des Charakters passt mit Aussehen und Persönlichkeit zusammen.
	<i>Verständlichkeit des Verhaltens</i>	Das Verhalten des Charakters ist nachvollziehbar.

Tabelle 10: Fragebogen zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere in tabellarischer Form, 1. Version

5.3 Definition weiterer Fragen für die Forschung

In diesem Unterkapitel werden weitere Fragen definiert, die einerseits demografischer Natur sind und andererseits Aufschluss auf Faktoren geben können, die mit der Glaubwürdigkeit in Zusammenhang stehen. Weiters werden Fragen gestaltet, welche dezidiert Antworten auf die gestellten Forschungsfragen liefern sollen.

Zusammenhang zwischen Glaubwürdigkeit und individueller Darstellung des Charakters

Der im vorherigen Unterkapitel erstellte Fragebogen erfragt ganz konkret die wahrgenommene Glaubwürdigkeit beim Rezipienten. Um einen möglichen Zusammenhang zwischen der Darstellung des Charakters (menschlich/animalisch) und der Glaubwürdigkeit herzustellen, werden folgende drei Fragen gestellt:

- *Die Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters haben große Ähnlichkeit damit, wie sich das reale Tier im echten Leben bewegt.*
(Beantwortung mittels fünfstufiger Likert-Skala: trifft zu bis trifft nicht zu)

- *Die Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters haben große Ähnlichkeit damit, wie sich ein Mensch bewegt.*
(Beantwortung mittels fünfstufiger Likert-Skala: trifft zu bis trifft nicht zu)

- *Der Charakter wirkt für mich insgesamt eher*
 - menschlich
 - tierisch

Zwar ist der Zusammenhang zwischen Glaubwürdigkeit und der Darstellung schon gegeben, da die Charaktere ohnehin mit dem eigens dafür erstellten Modell seitens ihrer Darstellung eingeteilt worden sind. Jedoch können Antworten auf diese Fragen unabhängig vom Modell zur Einteilung animalischer Charaktere interessante Informationen liefern.

Demografische Angaben und Erfragen wesentlicher Faktoren, die der Glaubwürdigkeit zuträglich sein können

Die Alters-Abschnitte erfolgen in jener Art, wie es die Statistik Austria bei der Auflistung der Gesamtbevölkerung Österreichs pflegt („Statistik Austria -

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

Bevölkerung nach Altersgruppen und Geschlecht“, 2017). Die Vorkenntnisse im Bereich der Computeranimation können einen Einfluss auf das Ergebnis haben, und werden daher zudem erhoben.

- *Alter*
 - 15-24
 - 25-39
 - 40-54
 - 55-69
 - 70 und älter

- *Geschlecht*
 - männlich
 - weiblich

- *Haben Sie besondere Vorkenntnisse im Bereich der Computeranimation?*
 - ja
 - nein

Am Ende des dritten Fragebogens zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere folgen abschließend folgende Fragen. Da sich der Proband die Videos öfter als nur einmal angesehen haben könnte und das Auswirkungen auf die Beantwortung der Fragen haben kann, wird folgende Frage gestellt:

- *Haben Sie sich ein oder mehrere Videos in diesem Fragebogen öfter angesehen?*
 - Ja
 - Nein

Weiters wird abgefragt, ob der Charakter dem Probanden zum Zeitpunkt des Screenings bereits bekannt war:

- *Haben Sie einen oder mehrere der Filme bereits gesehen? Wenn ja, welche? (Mehrfachauswahl möglich)*
 - Rapunzel – Neu verföhnt (Maximus)
 - Bolt – Ein Hund für alle Fälle (Bolt)
 - Zoomania (Judy Hopps)

Um zu evaluieren, ob die glaubwürdigkeitsbezogenen Fragen mit der Gesamteinschätzung zusammenhängen, wird im Anschluss zu Screening und

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

den einzelnen Fragebögen jener Charakter gewählt, der am ehesten echt gewirkt hat:

- *Welcher der drei Charaktere hat für Sie am ehesten echt und lebensnah gewirkt?*
 - Maximus, das Pferd
 - Bolt, der weiße Schäferhund
 - Judy Hopps, die Häsin

Abschließend wird die Forschungsfrage, welche Eigenschaft am relevantesten für die Glaubwürdigkeit sei, mit dieser einzigen qualitativen Frage im gesamten Fragebogen versucht zu beantworten:

- *Beschreiben Sie bitte kurz, wie bzw. warum Sie zu diesem Schluss kommen. (qualitative Befragung)*

5.4 Forschungsaufbau

In diesem Kapitel wird der Aufbau der Studie genauer erläutert. Es werden Methodik, Probanden, Stimuli, Ablauf der Forschung sowie die zu erwarteten Ergebnisse erläutert.

Forschungsmethodik

Die gewählte Methodik ist ein Fragebogen, genauer gesagt Screenings mit anschließendem Fragebogen. Es werden quantitative Fragen zu drei Videos gestellt, mit Ausnahme einer qualitativen Frage gegen Ende der Befragung. Die Befragung erfolgt über ein Online-Formular und wird maßgeblich über Social Media distribuiert. Die Plattform der Befragung soll es dem Probanden ebenso ermöglichen, auf dem mobilen Endgerät die Beantwortung der Fragen durchzuführen. Aus diesem Grund und aus der Ausgangslage heraus, dass Videos eingebunden werden sollen, wird eine professionelle Plattform benötigt. Es wird „umfrageonline.com“ als Hosting-Plattform für die Studie verwendet, da diese den Anforderungen gerecht wird. Sie ermöglicht außerdem das Unterbrechen der Umfrage, um sie an einem späteren Zeitpunkt fortsetzen zu können. Die Videos werden über die Videoplattform „Vimeo“ eingebunden.

Probanden und Stichprobe

Bei dieser Forschung wird keine dezidierte Zielgruppe angesprochen. Einzig und allein sollte es sich um Personen ab 15 Jahren handeln. Um ein

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

aussagekräftiges Ergebnis zu erzielen, wird eine Stichprobenanzahl definiert. Diese wird mithilfe des „Stichprobengrößen-Rechners“ des auf Marktforschung spezialisierten Unternehmens „BauInfoConsult“ berechnet („Stichprobengrößen-Rechner“, 2017). Die Gesamtbevölkerung in Österreich beläuft sich mit Jahresbeginn 2017 auf insgesamt 8.772.865 Menschen. Exklusive der Personen unter 15 Jahren ergibt das eine Grundgesamtheit von 7.509.125 Personen („Statistik Austria - Bevölkerung nach Altersgruppen und Geschlecht“, 2017). Bei einem Grenzwert von 10%, einem Vertrauensintervall von 90% und einer Antworten-Verteilung von 50% liegt die empfohlene Stichprobengröße bei zumindest **68 Personen** („Stichprobengrößen-Rechner“, 2017).

Stimuli: Zusammenstellung der Szenen

Wie bereits im Kapitel „Wahl der animalischen Charaktere für die nachfolgende Forschung“ erläutert, sollen die drei ausgewählten Charaktere hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit miteinander verglichen werden.

In Anlehnung an die Forschung von Hetherington werden hierfür drei bis fünf Auszüge jedes Charakters verwendet, die in Folge zusammengeschnitten werden. Die Ausschnitte werden so gewählt, dass sie folgende Aspekte des Charakters illustrieren: Das Verhalten, die Persönlichkeit, die emotionale Ausdrucksfähigkeit, die Art der Bewegung und der visuelle Eindruck. Das inkludiert demnach emotions- bzw. actiongeladene Handlungen und Aktionen, in denen der Charakter Gesten, Mimik und Bewegung zeigt. (Hetherington, 2015, S. 3). Die von Hetherington zusätzlich erwähnte soziale Interaktion wurde aufgrund der oben genannten Gründe bei der Szenenauswahl nicht extra berücksichtigt.

5.4.1 Ablauf der Befragung

Der Ablauf der Online-Befragung sieht wie folgt aus: Die Probanden erhalten eine kurze Einführung, worum es in der Befragung geht und worauf achtgegeben werden soll. Weiters geben sie demografische Daten an. Es folgt die erste Szenenabfolge eines Charakters. Anschließend wird der Fragebogen zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere ausgefüllt. Dieses Prozedere wiederholt sich zwei weitere Male, bis die drei Charaktere analysiert bzw. die dazugehörigen Fragebögen ausgefüllt wurden. Abschließend folgen einige weitere Fragen. Der gesamte Prozess dauert etwa 15 Minuten.

Einführung und demografische Datenerhebung

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit



Screening Filmausschnitte 1. Charakter → Fragebogen zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere
Screening Filmausschnitte 2. Charakter → Fragebogen zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere
Screening Filmausschnitte 3. Charakter → Fragebogen zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere



abschließende Fragen

Tabelle 11: Übersicht - Ablauf der Befragung

5.4.2 Erwartungshaltung hinsichtlich der Ergebnisse

Ein Ergebnis der Befragung kann sein, dass alle Charaktere seitens ihrer emotionalen Ausdrucksfähigkeit und ihrer Persönlichkeit als glaubwürdig gesehen werden. Die Ergebnisse hinsichtlich Realismus und Authentizität könnten am stärksten zwischen den Charakteren variieren. Die Erwartungshaltung könnte bei einem Charakter ebenso unterschiedlichste Ergebnisse liefern. Am glaubwürdigsten von allen drei Charakteren könnte Judy Hopps gesehen werden, da sie in allen Belangen am ehesten menschlich wirkt. Die Eigenschaft, die dazu beiträgt, ist – so die Vermutung – die emotionale Ausdrucksfähigkeit.

5.5 Erfahrung durch den Pre-Test und Gestaltung des finalen Fragebogens

Der Pre-Test wurde mit sechs Personen unterschiedlicher Altersgruppen durchgeführt, welche kein spezielles Vorwissen oder genauere Vorinformation bezüglich des behandelten Themas hatten.

Auf Basis der Rückmeldungen lässt sich schließen, dass die Szenen der Filmausschnitte seitens der zu betrachtenden Parameter gut gewählt sind, dass die Struktur des Fragebogens transparent ist und, dass der Großteil der Fragen

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

ohne weiteres verstanden wird. Jene Fragestellungen mit den Worten natürlich, lebensecht, lebensnah und real sorgen jedoch für allgemeine Verunsicherung. Es zeigt sich, dass die Interpretation von Realismus höchst individuell und unterschiedlich ausfällt. Bei der Aussage „Die Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters wirken natürlich und lebensecht.“ wird beispielsweise angenommen, dass damit die Nähe zum animalischen Gegenstück gemeint ist. Der Charakter wird also seitens der Natürlichkeit der Bewegungen unmittelbar mit dem Tier verglichen, anstatt dass das persönliche Empfinden hinterfragt wird – also das Gefühl, dass man die Bewegungen real wahrnimmt, obwohl es den Charakter so nicht geben kann.

Um diese Unschärfe zu vermeiden, dennoch aber Authentizität und Realismus abzufragen, werden die betroffenen Aussagen wie folgt umgestaltet:

- *Ich halte die Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters für plausibel und vorstellbar, obwohl es der realen Welt nicht entspricht.*
- *Ich kann mir vorstellen, dass der Charakter so, wie er visuell dargestellt wird, tatsächlich existiert.*

Ebenso wurde die vorletzte Frage außerhalb des Fragebogens zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere umgestaltet:

- *Welcher der drei Charaktere wirkt für Sie am ehesten so, als würde er tatsächlich existieren?*

Diese Fragen erhalten zudem eine zusätzliche Information, die bei Bedarf angesehen werden kann und wie folgt lautet:

- *Etwas kann prinzipiell unmöglich in der realen Welt sein, aber dennoch plausibel und vorstellbar wirken, obwohl es rein erfunden ist.*

Weiters wurde die Frage, welche die Stimme bzw. Laute des Charakters abfragt, wie folgt abgeändert und für jede Darstellungsform individuell angepasst:

- *Die Laute, die der Charakter von sich gibt, wirken so, als würden sie direkt vom Charakter kommen.*
- *Die Stimme und diverse Laute des Charakters wirken so, als würden sie direkt vom Charakter kommen.*
- *Die Stimme des Charakters wirkt so, als käme sie direkt von ihm.*

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

Diese Fragen wurden den Test-Personen erneut vorgelegt, und als wesentlich transparenter und unmissverständlicher gesehen. Die finale Version des Fragebogens zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere in tabellarischer Form ist in Tabelle 12 zu sehen. Die vollständige Umfrage im endgültigen Design ist im Anhang dieser Arbeit zu finden.

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

Erwartungshaltung	Das Verhalten des Charakters ist in Bezug darauf, wie er Alltägliches (blinzeln, gehen, stehen, ...) tut, vorhersagbar.	
Realismus & Authentizität	<i>Bewegung Körper</i>	Ich halte die Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters für möglich, obwohl es diesen Charakter im echten Leben so nicht geben kann.
	<i>Stimme</i>	Die Laute, die der Charakter von sich gibt, wirken so/Die Stimme des Charakters wirkt so, als käme/kämen sie direkt vom Charakter und bildet/bilden eine Einheit mit ihm.
	<i>visueller Gesamteindruck</i>	Ich kann mir vorstellen, dass der Charakter so, wie er visuell dargestellt wird, tatsächlich existiert.
emotionale Ausdrucksfähigkeit	Die Emotionen des Charakters sind deutlich wahrnehmbar.	
	Die Emotionen des Charakters sind klar verständlich.	
Persönlichkeit & Verhalten	Der Charakter besitzt eine einzigartige und interessante Persönlichkeit.	
	<i>Stimmigkeit des Verhaltens</i>	Das Verhalten des Charakters passt mit Aussehen und Persönlichkeit zusammen.
	<i>Verständlichkeit des Verhaltens</i>	Das Verhalten des Charakters ist nachvollziehbar.

Tabelle 12: Fragebogen zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere in tabellarischer Form, 2. Version

5.6 Auswertung der Ergebnisse

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der Forschung präsentiert und durch Diagramme und Tabellen grafisch dargestellt. Weiters wird die jeweilige Herangehensweise bei der Auswertung der Daten im Detail erläutert.

5.6.1 Allgemeines zur Auswertung

Die Umfrage mit dem Titel „Tierische Charaktere im Animationsfilm“ war 16 Tage lang geöffnet, und erzielte insgesamt 108 Teilnehmer. Davon werden 72 im Zuge der Auswertung betrachtet, da diese Anzahl an Teilnehmern die Umfrage bis zum Schluss bzw. mit Ausnahme der letzten, qualitativen Frage durchgeführt hat. Die letzte Frage stellt eine Pflichtfrage dar. Da jedoch nur vier der 72 Teilnehmer die letzte Frage ausgelassen haben, werden deren Antworten bis zu diesem Punkt ebenso in die Auswertung eingebunden. Dies hat den Grund, da ohnehin nicht alle Antworten auf die letzte, qualitative Frage verwertet werden können, da einige Antworten unverständlich sind bzw. die gestellte Frage nicht oder nicht ausreichend genug beantworten. Die errechnete Mindest-Probandenanzahl von 68 Teilnehmern wird somit erreicht bzw. leicht übertroffen.

5.6.2 Demografische Daten: Auswertung der Ergebnisse

Die 72 Probanden, welche den Fragebogen - wie zuvor beschrieben - zumindest annähernd vollständig beantwortet haben, stellen sich aus 43 Frauen und 29 Männern zusammen. Das durchschnittliche Alter entspricht der Rubrik zwischen 25 und 39 Jahren. Rund 19 Prozent der Teilnehmer haben Vorkenntnisse im Bereich der Computeranimation.

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

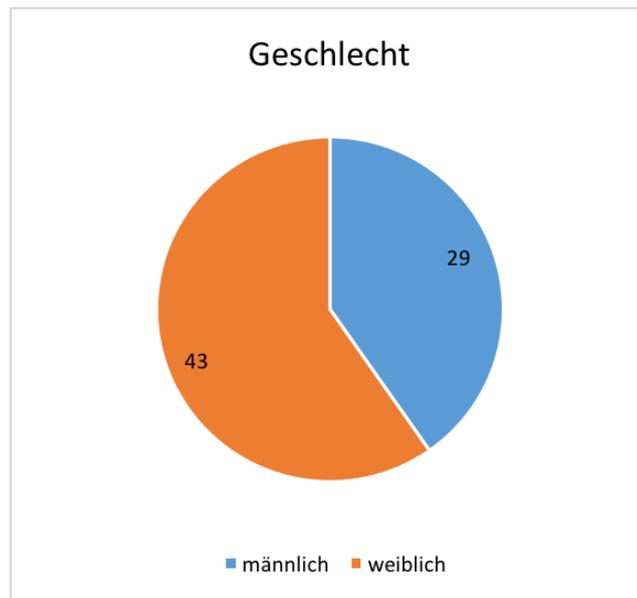


Diagramm 1: Auswertung demografische Daten – Verteilung männlich/weiblich

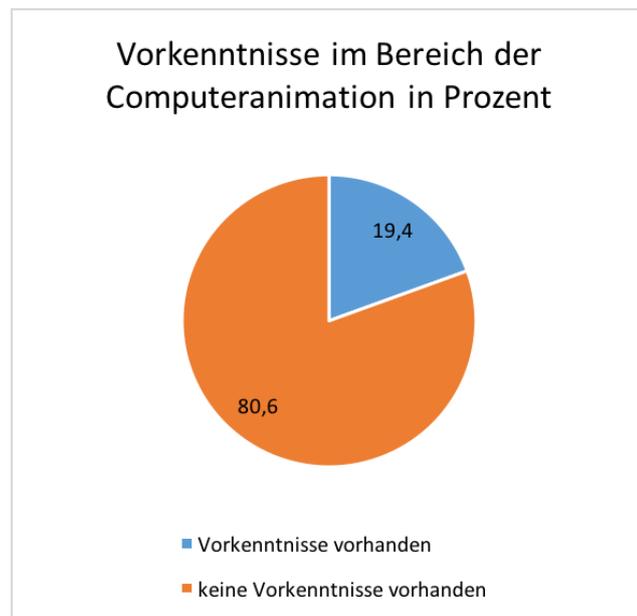


Diagramm 2: Auswertung demografische Daten - Vorkenntnisse im Bereich der Computeranimation

5.6.3 Glaubwürdigkeit: Auswertung der Ergebnisse

In diesem Unterkapitel wird beschrieben, wie die glaubwürdigkeitsbezogenen Fragen ausgewertet und die Glaubwürdigkeit innerhalb der Rubriken sowie die

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

Gesamtglaubwürdigkeit ermittelt werden. Die Ergebnisse der drei Charaktere werden im Anschluss grafisch einerseits individuell dargestellt und andererseits miteinander verglichen.

Vorgehensweise

Die Ergebnisse des Fragebogens zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere werden den definierten Kategorien Erwartungshaltung, Realismus & Authentizität, emotionale Ausdrucksfähigkeit sowie Persönlichkeit & Verhalten zugeordnet. Das ergibt für jede Rubrik einen eigenen Glaubwürdigkeitswert. Der Mittelwert dieser vier Rubriken bzw. insgesamt neun Fragen ergibt für jeden Charakter schließlich einen Prozentwert, welcher für die wahrgenommene Gesamtglaubwürdigkeit steht. Tabelle 4 stellt diesen Vorgang noch einmal grafisch dar:

Erwartungshaltung	Realismus & Authentizität	emotionale Ausdrucksfähigkeit	Persönlichkeit & Verhalten
eine Frage	drei Fragen	zwei Fragen	drei Fragen
Glaubwürdigkeitswert der Rubrik in Prozent	Glaubwürdigkeitswert der Rubrik in Prozent (Mittelwert Glaubwürdigkeit der drei Fragen)	Glaubwürdigkeitswert der Rubrik in Prozent (Mittelwert Glaubwürdigkeit der zwei Fragen)	Glaubwürdigkeitswert der Rubrik in Prozent (Mittelwert Glaubwürdigkeit der drei Fragen)
Gesamtglaubwürdigkeit (Mittelwert der vier Rubriken)			
Gesamtglaubwürdigkeitswert in Prozent			

Tabelle 13: Vorgehensweise der Auswertung der Glaubwürdigkeit

Es wird anschließend der Mittelwert aller individuellen Gesamtglaubwürdigkeitsergebnisse der Probanden errechnet, um die durchschnittliche Glaubwürdigkeit des Charakters zu erheben. Je eher dieser Wert bei 100 Prozent ist, desto höher ist auch die wahrgenommene Glaubwürdigkeit und umgekehrt. Das hat den Grund, da das Zutreffen der Eigenschaften im Fragebogen zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere positiv mit der erlebten Glaubwürdigkeit korreliert (Kapitel 5.2, „Erstellung eines Fragebogens zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere“). Folgendes Skalenniveau wird dafür verwendet, um die prozentuellen Werte, die mit der Glaubwürdigkeit zusammenhängen, zu kategorisieren:

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

- 0 - 20% sehr unglaubwürdig
- 20 - 40% unglaubwürdig
- 40 - 60% teils-teils
- 60 - 80% glaubwürdig
- 80 - 100% sehr glaubwürdig

Die durchschnittlichen Ergebnisse der einzelnen Glaubwürdigkeitsrubriken eines Charakters werden zudem nebeneinander verglichen und deren Werte in Zusammenhang mit der durchschnittlichen Gesamtglaubwürdigkeit betrachtet. Die höchsten und niedrigsten Werte der Rubriken im Vergleich zur Gesamtglaubwürdigkeit werden genauer erläutert. Weiters wird die Gesamtglaubwürdigkeit eines Charakters bei diversen Ausgangssituationen aufgezeigt. Diese sind:

- Gesamtglaubwürdigkeit, wenn der Film bereits gesehen wurde
- Gesamtglaubwürdigkeit, wenn der Film noch nicht gesehen wurde
- Gesamtglaubwürdigkeit, wenn der zu betrachtende Charakter jener Charakter für den Rezipienten darstellt, welche am ehesten tatsächlich existieren könnte

Hier wird jener Wert der größten Abweichung von der durchschnittlichen Gesamtglaubwürdigkeit hervorgehoben. So können mögliche Zusammenhänge bei verschiedenen Ausgangssituationen weitere Aufschlüsse zeigen. Zudem werden die Ergebnisse, die auf alle, glaubwürdigkeitsbezogenen Fragen gegeben wurden, grafisch dargestellt, um einen Einblick in die Verteilung bei jedem Charakter zu bekommen.

Weitere Ausgangssituationen, wie etwa Geschlecht, Vorkenntnisse im Bereich der Computeranimation oder das oftmalige Ansehen der Videos im Fragebogen werden nicht inkludiert, da der vorab berechnete Einfluss auf die wahrgenommene Gesamtglaubwürdigkeit sehr gering ausfällt.

Glaubwürdigkeit: Ergebnisse Maximus

Maximus erreicht eine Gesamtglaubwürdigkeit von **77,4 Prozent** und gilt daher als **glaubwürdig**. Seitens der Glaubwürdigkeitsrubriken erzielt die „emotionale Ausdrucksfähigkeit“ den höchsten Wert mit 97,7 Prozent, während die „Erwartungshaltung“ mit 62,2 Prozent den niedrigsten Wert darstellt. Bei unterschiedlichen Ausgangssituationen stellt die größte Abweichung von der Gesamtglaubwürdigkeit 2,9 Prozentpunkte dar. Die kleinste Abweichung beträgt 0,3 Prozent.

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

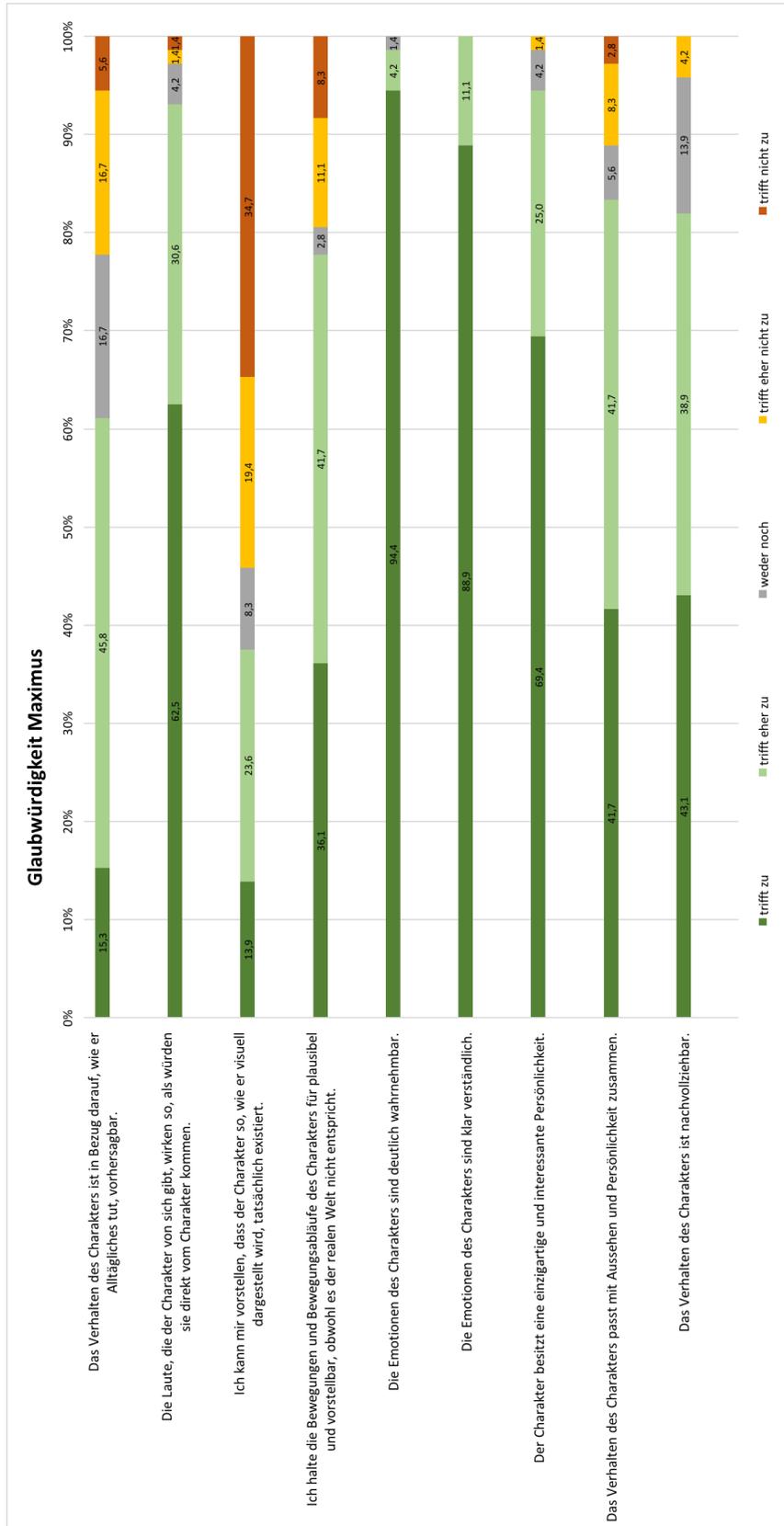


Diagramm 3: Maximus - Ergebnisse glaubwürdigkeitsbezogene Fragen

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

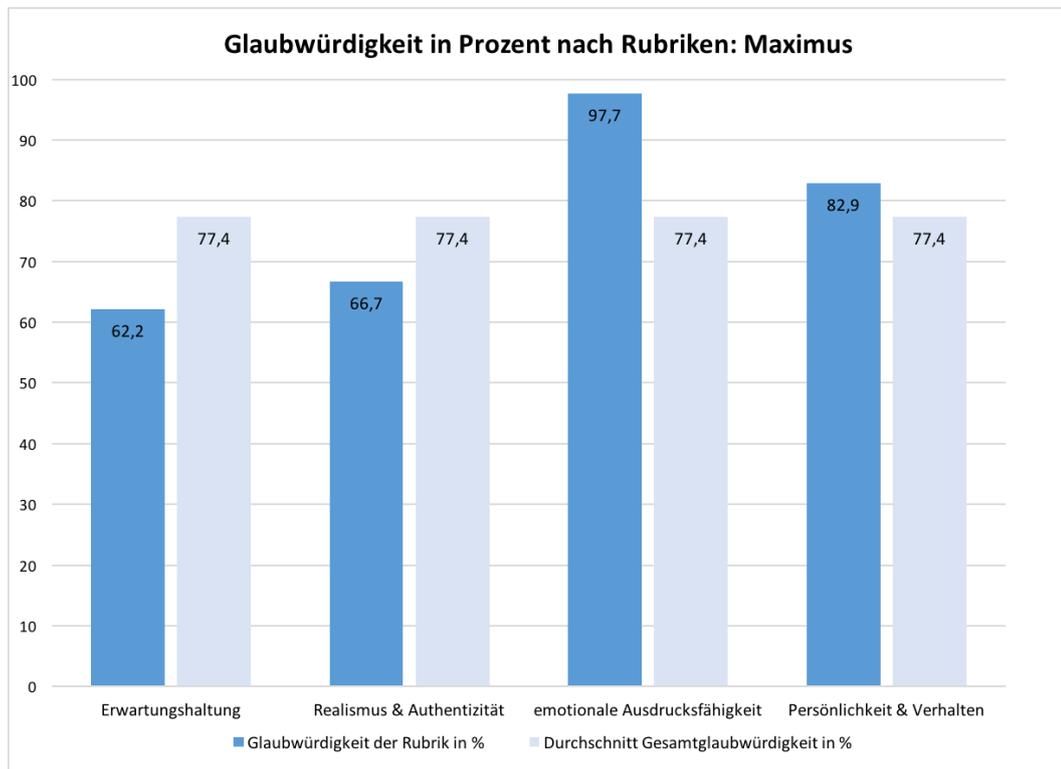


Diagramm 4: Maximus - Glaubwürdigkeit in Prozent nach Rubriken

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

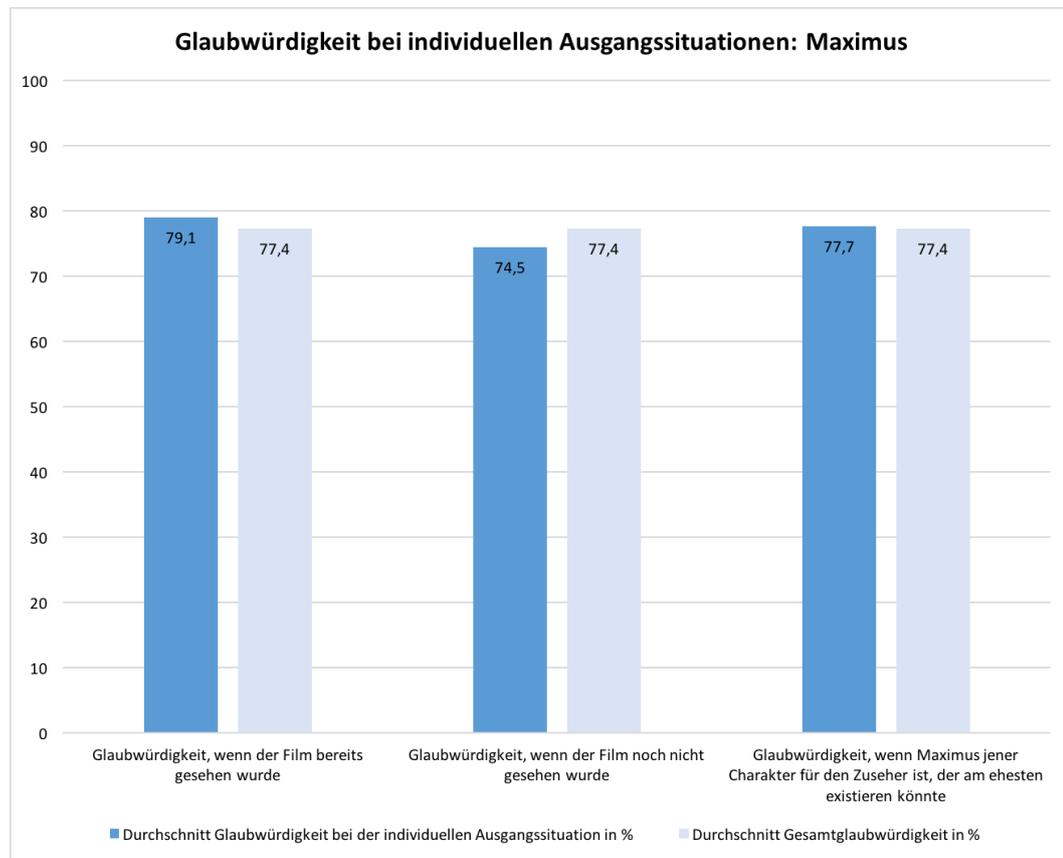


Diagramm 5: Maximus - Glaubwürdigkeit bei individuellen Ausgangssituationen

Glaubwürdigkeit: Ergebnisse Bolt

Bolt erreicht eine Gesamtglaubwürdigkeit von **78,6 Prozent** und gilt daher als **glaubwürdig**. Die „emotionale Ausdrucksfähigkeit“ ist jene Rubrik, welche mit 89,1 Prozent am stärksten ausfällt. Die „Erwartungshaltung“ ist mit 71,2 Prozent die Rubrik mit dem geringsten Wert. Bei unterschiedlichen Ausgangssituationen unterscheiden sich die Werte in Vergleich mit der durchschnittlichen Gesamtglaubwürdigkeit um maximal 1,9 Prozent und minimal um 0,6 Prozent.

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

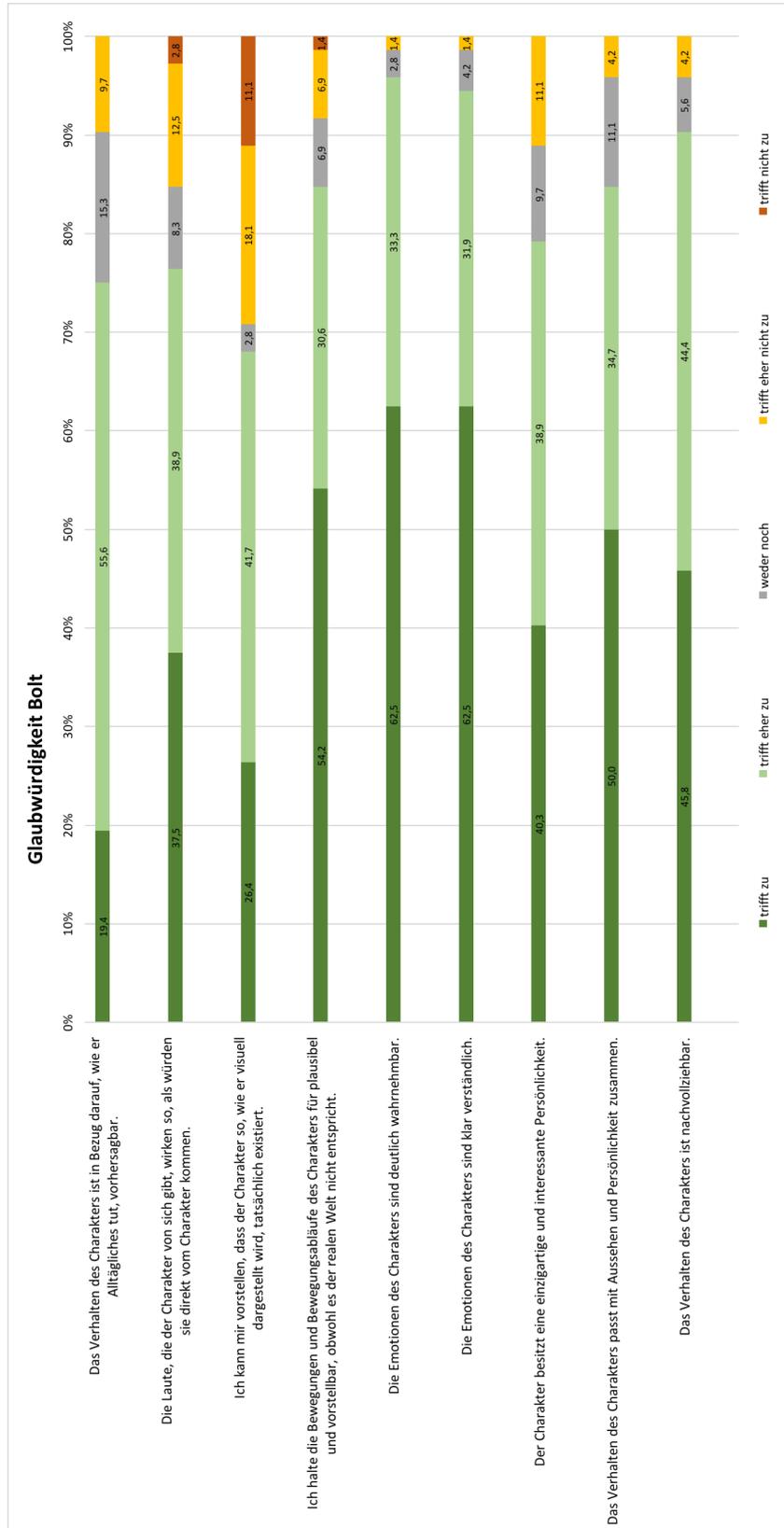


Diagramm 6: Bolt – Ergebnisse glaubwürdigkeitsbezogene Fragen

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

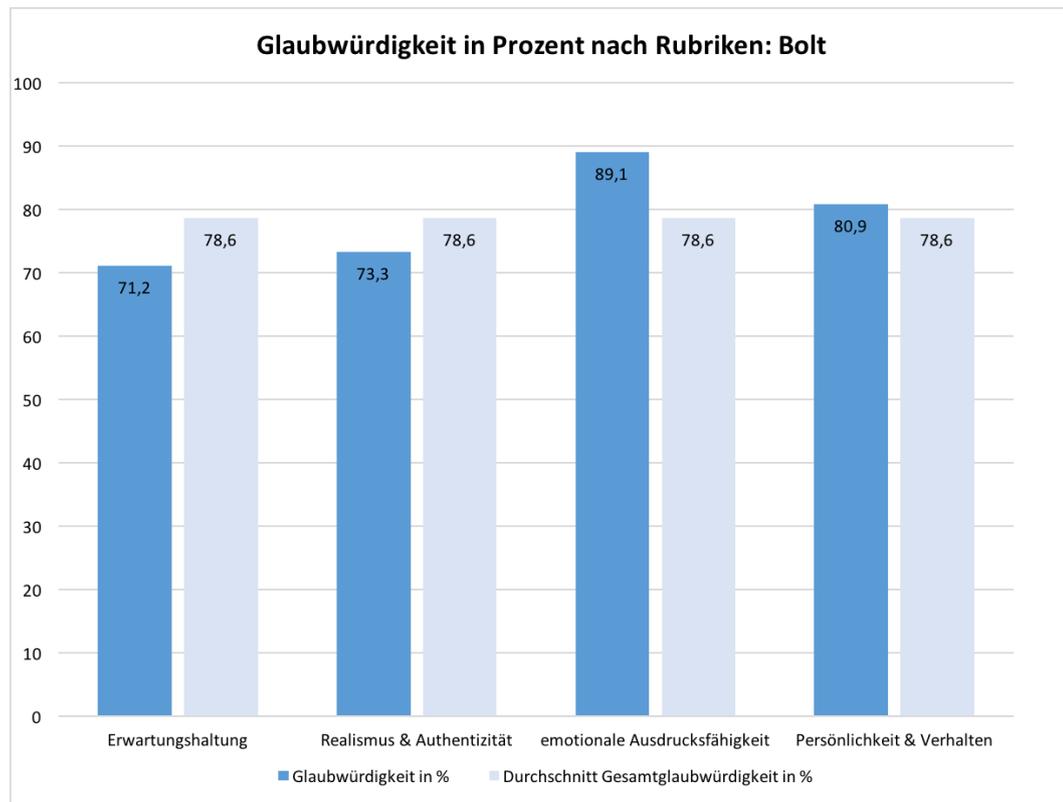


Diagramm 7: Bolt - Glaubwürdigkeit in Prozent nach Rubriken

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

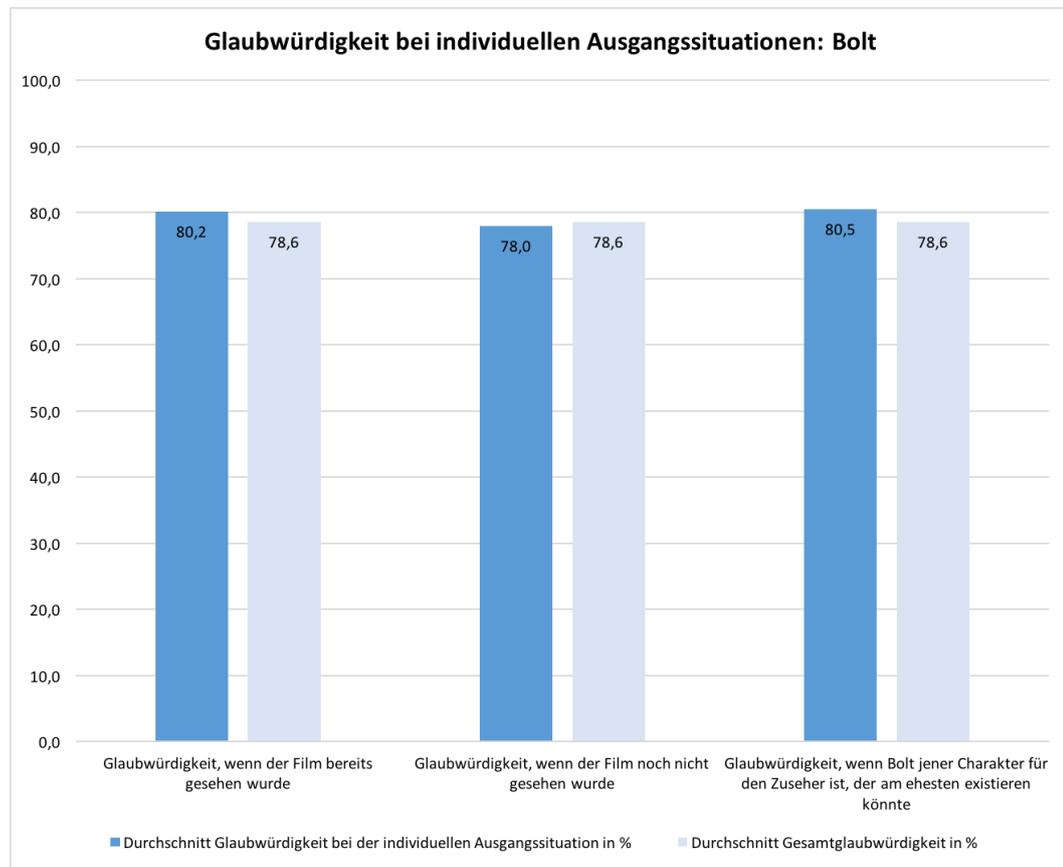


Diagramm 8: Bolt - Glaubwürdigkeit bei individuellen Ausgangssituationen

Glaubwürdigkeit: Ergebnisse Judy Hopps

Judy Hopps erzielt eine Gesamtglaubwürdigkeit von **81 Prozent** und gilt daher als **sehr glaubwürdig**. Die Rubrik mit dem höchsten Wert stellt mit 96 Prozent die „emotionale Ausdrucksfähigkeit“ dar. Am geringsten fällt die Rubrik „Realismus & Authentizität“ mit 68,2 Prozent aus. Die Schwankungsbreite bei unterschiedlichen Ausgangssituationen im Vergleich mit der durchschnittlichen Gesamtglaubwürdigkeit beträgt zwischen 3,6 und 10,3 Prozent.

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

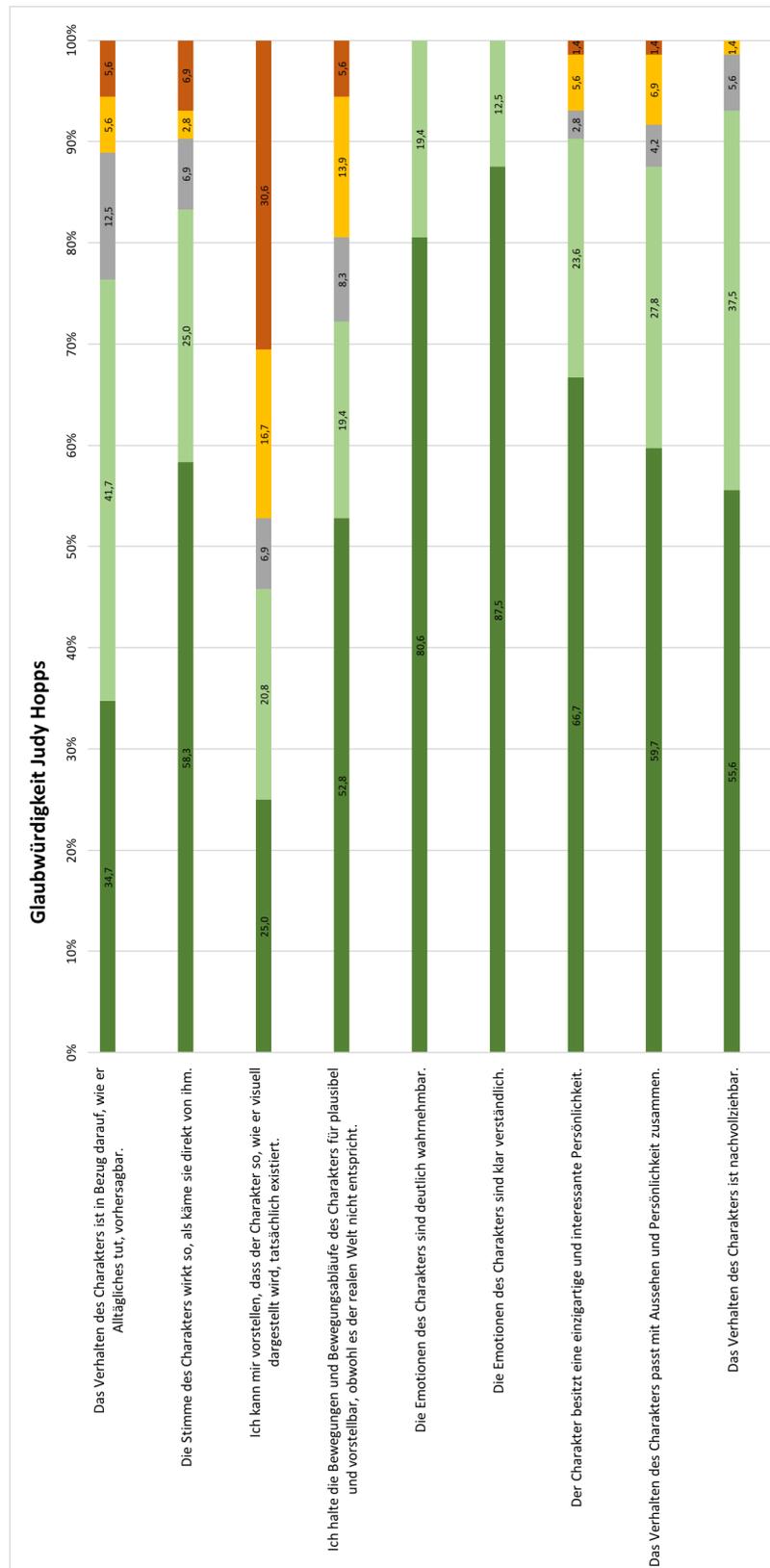


Diagramm 9: Judy Hopps - Ergebnisse glaubwürdigkeitsbezogene Fragen

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

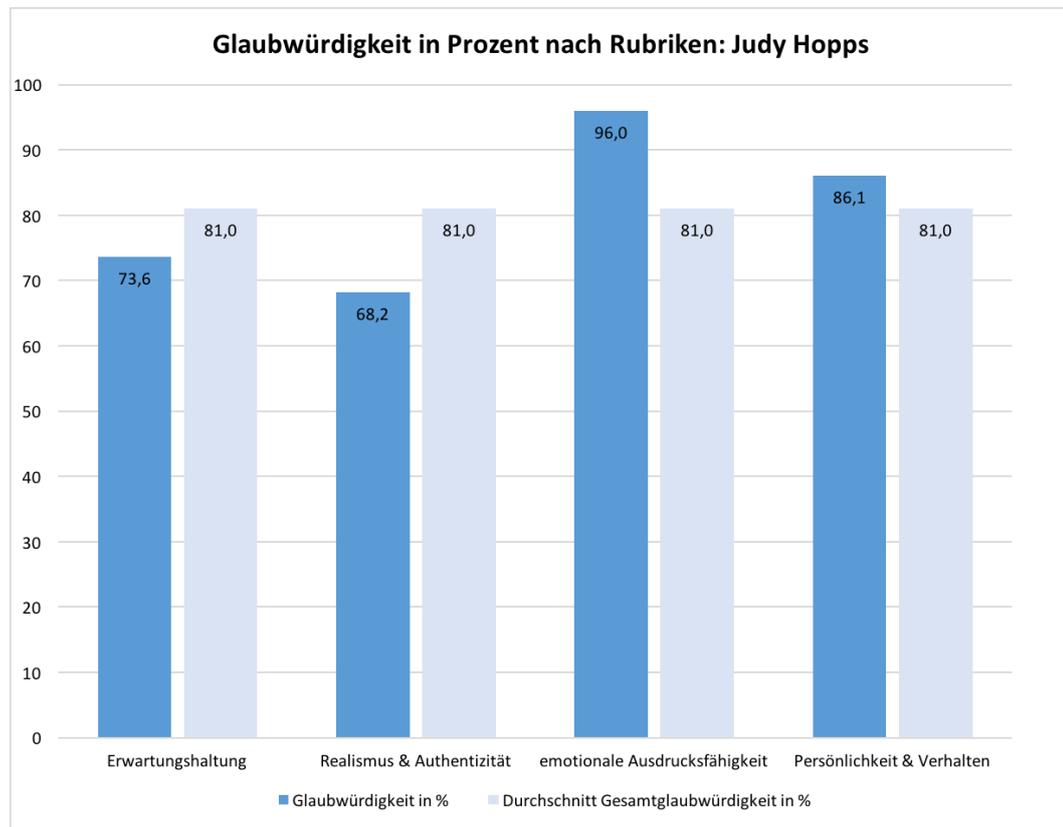


Diagramm 10: Judy Hopps - Glaubwürdigkeit in Prozent nach Rubriken

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

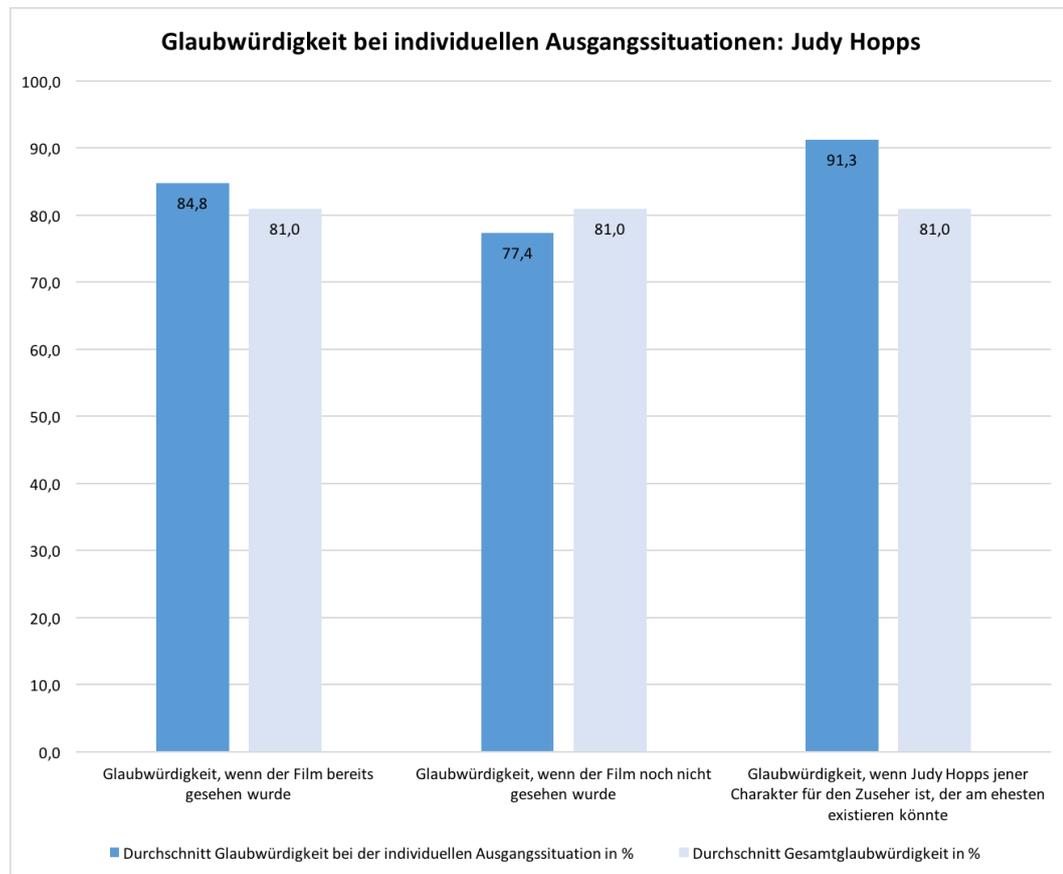


Diagramm 11: Judy Hopps - Glaubwürdigkeit bei individuellen Ausgangssituationen

Gesamtglaubwürdigkeit aller Charaktere im Vergleich

Judy Hopps ist im direkten Vergleich der durchschnittlichen Gesamtglaubwürdigkeit mit 81 Prozent der glaubwürdigste Charakter und wird als einziger als „sehr glaubwürdig“ eingestuft. Bolt liegt um 2,4 Prozentpunkte darunter und belegt mit 78 Prozent Platz zwei der Rangordnung. Mit 0,6 Prozentpunkten Unterschied liegt Maximus mit 77,4 Prozent auf dem dritten Platz. Beide letztgenannten Charaktere werden als „glaubwürdig“ eingestuft. Zwischen dem niedrigsten und dem höchsten Ergebnis liegen 3,6 Prozentpunkte.

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

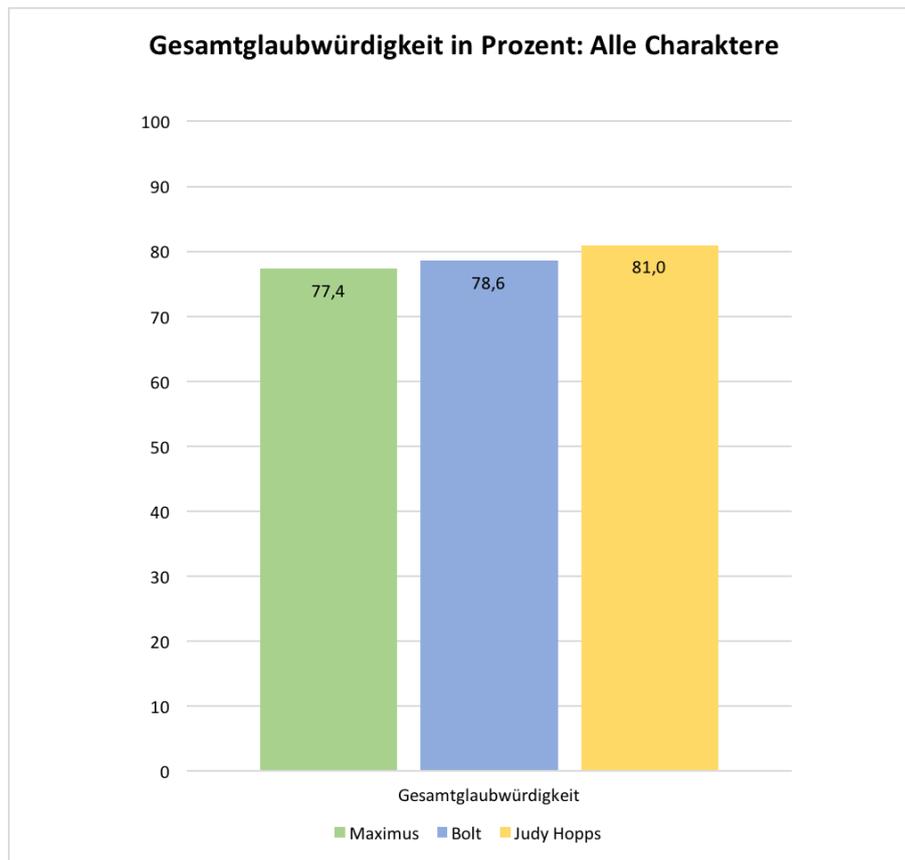


Diagramm 12: Alle Charaktere - Gesamtglaubwürdigkeit in Prozent

Glaubwürdigkeitsrubriken aller Charaktere im Vergleich

Judy Hopps erreicht 73,6 Prozent Glaubwürdigkeit in der Rubrik „Erwartungshaltung“ den höchsten Wert, während Maximus 62,2 Prozent den geringsten Wert in dieser Rubrik erreicht. In der Rubrik „Realismus & Authentizität“ ist der Glaubwürdigkeitswert von Bolt mit 73,3 Prozent am höchsten, jener von Maximus mit 66,7 Prozent am niedrigsten. Mit 97,7 Prozent ist Maximus in der Rubrik „emotionale Ausdrucksfähigkeit“ am stärksten, Bolt mit 89,1 Prozent am schwächsten vertreten. Die Rubrik „Persönlichkeit & Verhalten“ wird mit 86,1 Prozent von Judy Hopps angeführt, während Bolt mit 80,9 Prozent das Schlusslicht darstellt.

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

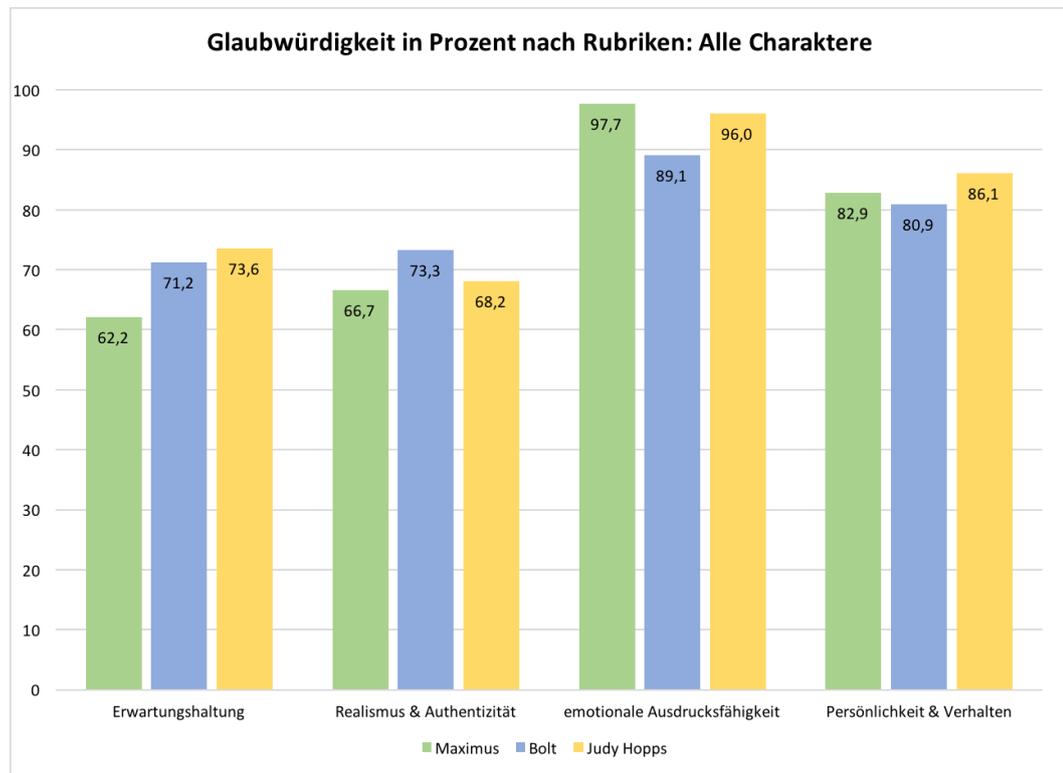


Diagramm 13: Alle Charaktere - Glaubwürdigkeit in Prozent nach Rubriken

5.6.4 Gründe, welche die Glaubwürdigkeit positiv bzw. negativ beeinflussen: Auswertung der Ergebnisse

In diesem Unterkapitel wird beschrieben, wie die Gründe, welche die Glaubwürdigkeit positiv bzw. negativ beeinflussen, ausgewertet werden. Die Ergebnisse der drei Charaktere werden im Anschluss tabellarisch dargestellt.

Vorgehensweise

Die beiden letzten Fragen - inhaltlich im Hinblick darauf, welcher Charakter am glaubwürdigsten empfunden wurde und warum - dienen dazu, um relevante, glaubwürdigkeitsbezogene Eigenschaften bzw. Gründe zu ermitteln. Die Ergebnisse zeigen, dass keine allgemeinen, sondern fast ausschließlich äußerst charakterspezifischen Gründe genannt werden. Daher werden die bei der qualitativen Fragestellung gesammelten Antworten den Charakteren individuell zugeordnet. Es gibt hier zweierlei Rubriken: Einerseits Gründe, die der Glaubwürdigkeit zuträglich sind und andererseits Gründe, die die Glaubwürdigkeit negativ beeinflussen. Letzteres wird nicht explizit im Fragebogen erfragt. Es gibt jedoch Antworten von Probanden, die eben diese

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

Informationen beinhalten. Da es sich dabei um durchaus interessante, zusätzliche Daten handelt, werden sie, abweichend vom ursprünglichen Vorhaben, in die Auswertung integriert. Die verwertbaren Antworten (i.e. Antworten, die unmittelbaren Bezug auf die Fragestellung nehmen und verständlich sind) werden zudem kategorisiert und einander stark ähnelnde Antworten zusammengefasst. Die Häufigkeit der Nennung der kategorisierten Gründe wird ermittelt, um eine Rangfolge darzustellen. Je häufiger ein Grund genannt wird, desto wesentlicher wird er betrachtet. Diese Vorgehensweise erfolgt bei jedem Charakter und wird tabellarisch zusammengefasst.

Faktoren, die die Glaubwürdigkeit beeinflussen: Maximus

Der Umstand, dass Maximus nicht spricht, wird am häufigsten als Grund dafür genannt, warum der Charakter für den Probanden so wirkt, als könne er tatsächlich existieren bzw. für den Probanden glaubwürdig wirkt. Die übertriebene Darstellung hingegen wird am häufigsten als Grund dafür angegeben, warum der Charakter unglaubwürdig wirkt.

Maximus	
Gründe, welche die Glaubwürdigkeit positiv beeinflussen	Anzahl
spricht nicht	9
Verhalten sehr natürlich-tierisch bzw. authentisch	5
geht auf vier und nicht auf zwei Beinen	2
insgesamt nicht zu sehr vermenschlicht	1
gute Mischung zwischen Tier und Mensch	1
Persönlichkeit passt zu Aussehen	1
interagiert mit Menschen wie ein Tier	1
Verhalten sehr nachvollziehbar	1

Tabelle 14: Maximus – Gründe, welche die Glaubwürdigkeit positiv beeinflussen

Maximus	
Gründe, welche die Glaubwürdigkeit negativ beeinflussen	Anzahl

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

zu übertrieben dargestellt	4
Verhalten passt nicht mit der Tierart zusammen	3
insgesamt zu sehr vermenschlicht	3
zu menschliche Bewegungsabläufe	2
Verhalten eigenartig bzw. nicht nachvollziehbar	2
physikalische Gesetze werden nicht eingehalten (Gewicht)	1

Tabelle 15: Maximus: Gründe welche die Glaubwürdigkeit negativ beeinflussen

Faktoren, die die Glaubwürdigkeit beeinflussen: Ergebnisse Bolt

Der mit Abstand am häufigsten genannte Grund, der für die Glaubwürdigkeit Bolts spricht, ist, dass sein Verhalten sehr natürlich-tierisch bzw. realistisch wirkt. Im Gegenzug dazu beeinflussen vor allem seine zu menschlichen Eigenschaften/Züge seine Glaubwürdigkeit negativ.

Bolt	
Gründe, welche die Glaubwürdigkeit positiv beeinflussen	Anzahl
Verhalten sehr natürlich-tierisch bzw. realistisch	20
insgesamt sehr natürlich-tierisch bzw. realistisch	7
Bewegungen natürlich-tierisch bzw. realistisch	7
mehr Tier als Mensch	3
im Beisein des Menschen natürliches Verhalten	1
stößt bei der Umsetzung seiner Vorhaben an seine tierischen Grenzen	1
nicht zu sehr vermenschlicht	1
hineinversetzen in Hunde einfach	1
narrative Erlebnisse gleichen jenen eines echten Hundes am meisten	1
menschenähnlich	1

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

Tabelle 16: Bolt - Gründe, welche die Glaubwürdigkeit positiv beeinflussen

Bolt	
Gründe, welche die Glaubwürdigkeit negativ beeinflussen	Anzahl
zu menschliche Eigenschaften/Züge	2
der Charakter spricht	1
weckt keine Emotionen	1

Tabelle 17: Bolt - Gründe, welche die Glaubwürdigkeit negativ beeinflussen

Faktoren, die die Glaubwürdigkeit beeinflussen: Ergebnisse Judy Hopps

Judy Hopps wirkt für die meisten Probanden insgesamt sehr menschlich und beeinflusst die Glaubwürdigkeit dadurch positiv. Der gleiche Grund ist jedoch auch der am häufigsten genannte Faktor, der die Glaubwürdigkeit negativ beeinflusst, indem Judy Hopps wiederum als zu vermenschlicht gesehen wird.

Judy Hopps	
Gründe, welche die Glaubwürdigkeit positiv beeinflussen	Anzahl
wirkt insgesamt sehr menschlich	9
Verhalten authentisch und natürlich	5
Verhalten menschlich	2
Beruf des Charakters authentisch	1
alles wirkt realistischer, da keine Menschen in der Welt	1
Gesellschaft sehr menschenähnlich	1
behandelte Themen sehr real	1
Bewegungsabläufe des Charakters authentisch	1
Emotionen authentisch	1
Gesichtszüge authentisch	1
Persönlichkeit sehr nachvollziehbar	1

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

Geschichte am verständlichsten	1
--------------------------------	---

Tabelle 18: Judy Hopps - Gründe, welche die Glaubwürdigkeit positiv beeinflussen

Judy Hopps	
Gründe, welche die Glaubwürdigkeit negativ beeinflussen	Anzahl
zu sehr vermenschlicht	5
Charakter/Welt kaum vorstellbar	2
zu übertrieben dargestellt	1
Charakter spricht	1
keine tierischen Züge mehr	1
skurriles Verhalten	1

Tabelle 19: Judy Hopps - Gründe, welche die Glaubwürdigkeit negativ beeinflussen

5.6.5 Tierisch oder menschlich: Auswertung der Ergebnisse

Die Charaktere werden seitens ihrer Darstellung mit der erlebten Nähe zum Menschen bzw. zum Tier hin beurteilt. Die drei diesbezüglichen Aussagen geben zusammen eine Tendenz des Charakters in Richtung Mensch oder Tier.

Die Beantwortung der Frage zu tierischen bzw. menschlichen Bewegungen und Bewegungsabläufen erfolgt jeweils über eine Likert-Skala. Demnach wird das Ergebnis der beiden Fragen in Prozent angegeben. 100 Prozent entsprechen der Antwort „trifft zu“ auf die Frage, ob die Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters einem Menschen/einem Tier ähneln. Umgekehrt entsprechen 0 Prozent einem „trifft nicht zu“ als Antwort auf diese Frage. Je höher also der Prozentwert, desto eher ist der Charakter in seinen Bewegungen dem Tier bzw. dem Menschen ähnlich. Die Gesamtwahrnehmung, ob der Charakter tierisch bzw. menschlich ist, wird unabhängig davon und ebenso in Prozent angegeben. Dieser Prozentwert zeigt jedoch, anders als die Bewegungsabläufe, die Anzahl der Probanden, welche für „tierisch“ bzw. „menschlich“ stimmen.

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

Tierisch oder menschlich: Maximus

Maximus ist zu 30,2 Prozent tierisch und zu 58 Prozent menschlich seitens seiner Bewegungen und Bewegungsabläufe. Bei der Gesamtwahrnehmung geben 61,1 Prozent der Probanden an, dass der Charakter menschlich wirkt.

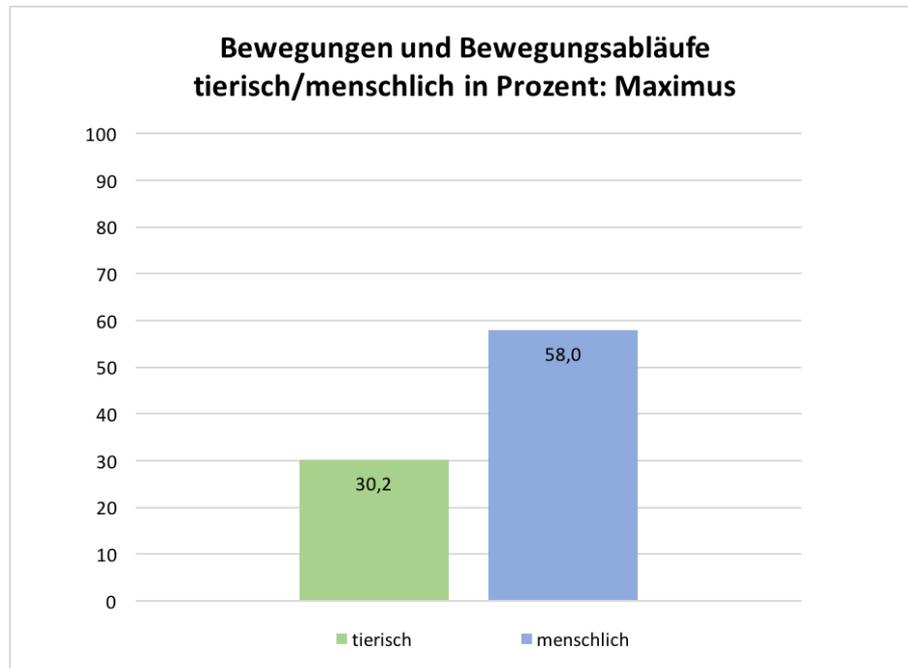
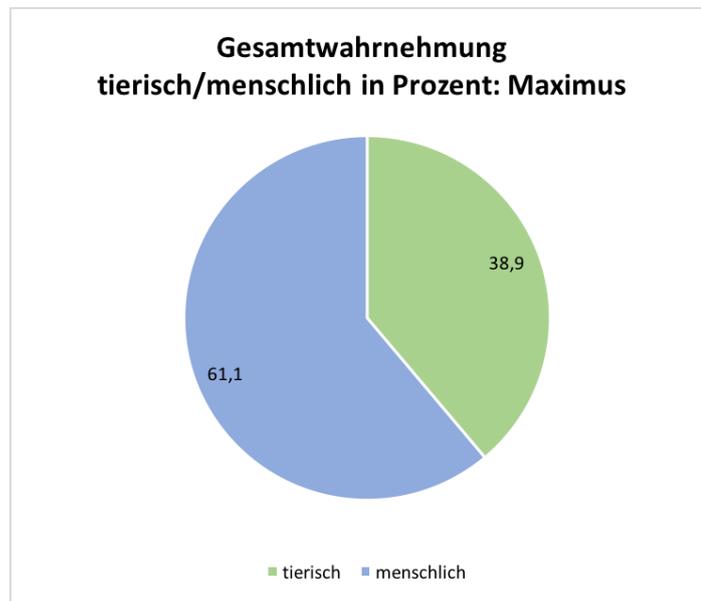


Diagramm 14: Maximus - Bewegungen und Bewegungsabläufe tierisch/menschlich in Prozent

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit



*Diagramm 15: Maximus – Gesamtwahrnehmung
tierisch/menschlich in Prozent*

Tierisch oder menschlich: Ergebnisse Bolt

Die Bewegungen und Bewegungsabläufe von Bolt werden zu 78,1 Prozent als tierisch und zu 29,9 Prozent als menschlich betrachtet. 70,8 Prozent der Probanden empfinden Bolt in der Gesamtwahrnehmung als tierisch.

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

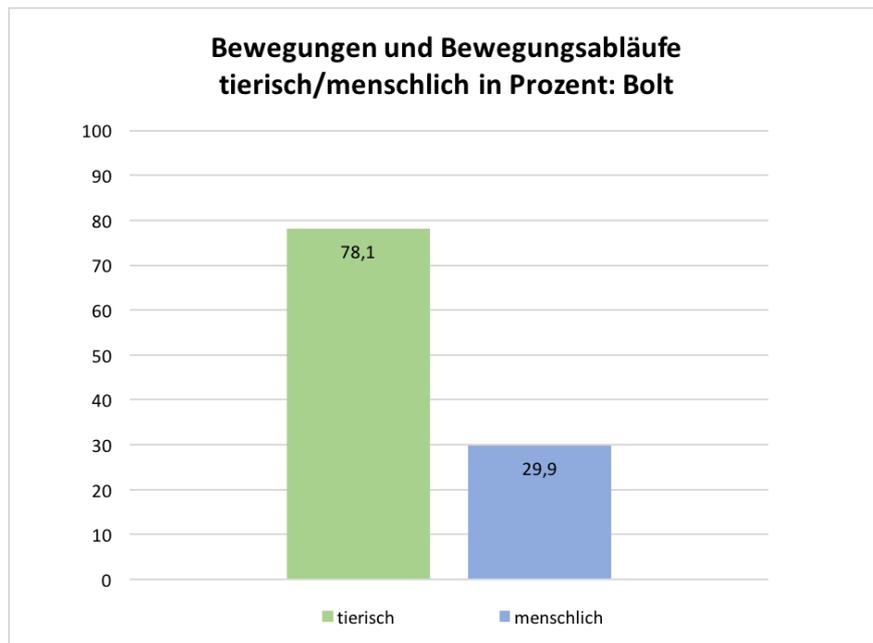


Diagramm 16: Bolt - Bewegungen und Bewegungsabläufe tierisch/menschlich in Prozent

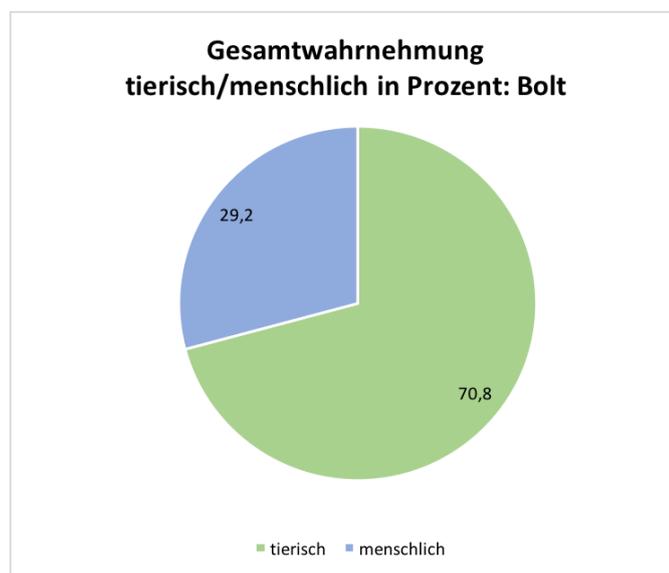


Diagramm 17: Bolt – Gesamtwahrnehmung tierisch/menschlich in Prozent

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

Tierisch oder menschlich: Ergebnisse Judy Hopps

Judy Hopps erreicht hinsichtlich ihrer Bewegungen und Bewegungsabläufe einen Wert von 12,8 Prozent bei tierisch und 92,4 Prozent bei menschlich. 100 Prozent aller Teilnehmer nehmen sie in der Gesamtwahrnehmung als menschlich wahr.

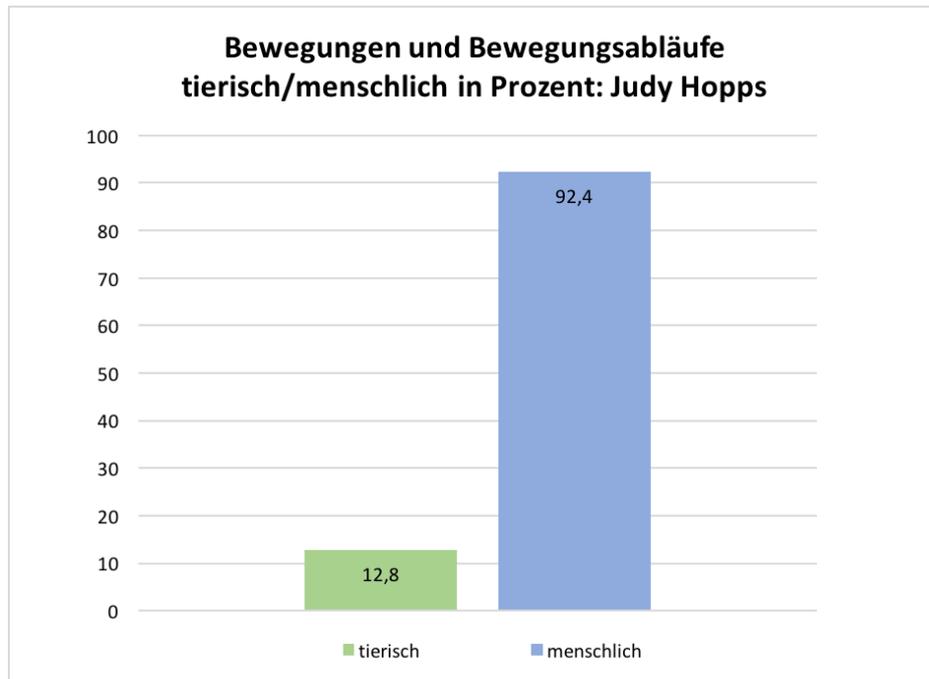


Diagramm 18: Judy Hopps - Bewegungen und Bewegungsabläufe tierisch/menschlich in Prozent

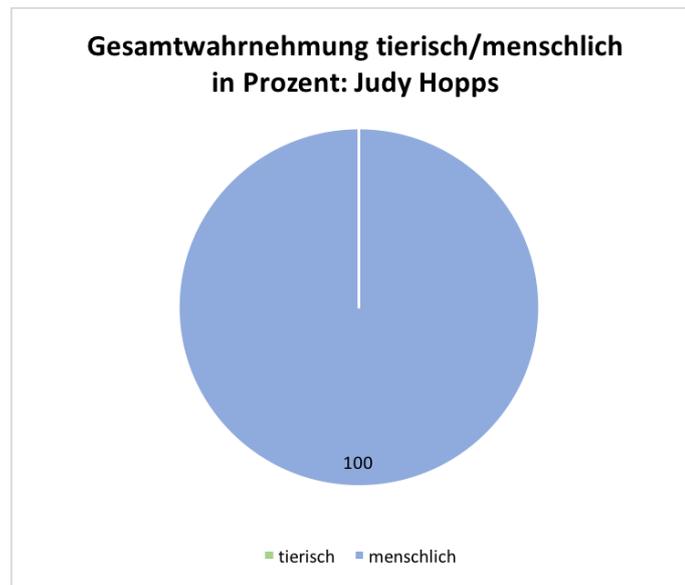


Diagramm 19: Judy Hopps - Gesamtwahrnehmung tierisch/menschlich in Prozent

5.7 Interpretation der Ergebnisse

In diesem Unterkapitel wird die Vorgehensweise der Interpretation erläutert. Anschließend werden die Ergebnisse der Charaktere zuerst unabhängig voneinander und in weiterer Folge gemeinsam betrachtet. Hypothesen werden aufgestellt, die einen Erklärungsversuch für die Resultate darstellen sollen. Abschließend werden mögliche Probleme der Umfrage thematisiert.

5.7.1 Vorgehensweise bei der Interpretation

Die Interpretation erfolgt mit Bezug auf die in Unterkapitel 5.6, „Auswertung der Ergebnisse“, dargestellten Resultate der Studie. Die Ergebnisse der einzelnen Charaktere werden interpretiert und Hypothesen für die jeweilige Darstellungs-Kategorie aufgestellt. Im Anschluss darauf erfolgt eine Erörterung des Gesamtergebnisses und abschließend eine Zusammenfassung der resultierenden Ergebnisse und Hypothesen und inwieweit sie die Forschungsfragen beantworten.

Die unterschiedlichen Ausgangssituationen hinsichtlich der Glaubwürdigkeit werden in dieser Interpretation nicht berücksichtigt, da diese Ergebnisse zu wenig variieren, als dass eine aussagekräftige Schlussfolgerung daraus gebildet werden kann.

5.7.2 Interpretation der Ergebnisse: Maximus

Maximus hat mit einer Gesamtglaubwürdigkeit von 77,4 Prozent den vergleichsweise geringsten Wert aller drei Charaktere, wobei ihm nur 1,2 Prozent auf den nächst-glaubwürdigeren Charakter, Bolt, fehlen. In den Glaubwürdigkeitsrubriken „Erwartungshaltung“ sowie „Realismus & Authentizität“ sind die Werte mit unter 70 Prozent relativ niedrig, wohingegen er in der Rubrik „emotionale Ausdrucksfähigkeit“ mit 97,7 Prozent einen hohen Wert aufzeigt. Erklärt werden können die beiden erstgenannten Werte nur bedingt durch die genannten Faktoren, die der Glaubwürdigkeit zuträglich sein könnten. Denn dass der Charakter nicht spricht, sein Verhalten typisch-tierisch bzw. authentisch ist und, dass er sich auf vier und nicht auf zwei Beinen fortbewegt, sollte höhere Ergebnisse bei „Erwartungshaltung“ bzw. bei „Realismus & Authentizität“ erzielen. Faktoren, die die Glaubwürdigkeit negativ beeinflussen, wie etwa, dass der Charakter zu übertrieben dargestellt und zu sehr vermenschlicht ist, sind eine mögliche Erklärung für diese niedrigen Werte. Vor allem die Rückmeldung, dass das Verhalten des Charakters nicht mit seiner Tierart zusammenpasst, bestätigt auch die diesbezüglich ausgedrückte Sorge bei der Auswahl des Charakters in Unterkapitel 3.2.1.

Hinsichtlich seiner Bewegungen und Bewegungsabläufe wird der Charakter zu 58 Prozent als menschlich gesehen und nur zu 30,2 Prozent als tierisch. Auch in der Gesamtwahrnehmung wird Maximus von 61,1 Prozent der Probanden als menschlich gesehen.

Folgende Hypothesen werden anhand des Charakters Maximus für Charaktere aufgestellt, welche anhand des aufgestellten Modells zur Einteilung animalischer Charaktere **seitens ihres Verhaltens und ihrer visuellen Darstellung als tierisch** einzustufen sind:

- Der hohe Glaubwürdigkeitswert in der „emotionalen Ausdrucksfähigkeit“ des rein tierischen Charakters wird dadurch erreicht, da der Charakter nicht spricht und seine Emotionen verstärkt bzw. fast ausschließlich über die gesamte Körpersprache transportiert. Emotionen können so leichter und klarer verstanden werden.
- Es ist den Glaubwürdigkeitsrubriken „Erwartungshaltung“ sowie „Realismus & Authentizität“ nicht zuträglich, wenn ein als rein tierisch klassifizierter Charakter überwiegend als menschlich wahrgenommen wird sowie in seinen Bewegungen und Bewegungsabläufen stärker dem Menschen als dem Tier ähnelt.

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

- Verhält sich ein rein tierischer Charakter nicht wie sein animalisches Vorbild, so wirkt dies für den Rezipienten negativ auf die erlebte Glaubwürdigkeit aus.

5.7.3 Interpretation der Ergebnisse: Bolt

Der Gesamtglaubwürdigkeitswert von Bolt beträgt 78,6 Prozent und liegt damit in der Mitte der drei betrachteten Charaktere. Bolt liegt bei der Glaubwürdigkeitsrubrik „emotionalen Ausdrucksfähigkeit“ mit 89,1 Prozent auf dem letzten Platz. Jedoch fällt auf, dass Bolt in der Glaubwürdigkeitsrubrik „Realismus & Authentizität“ mit 73,3 Prozent den höchsten Wert erzielt. Das deckt sich mit den Ergebnissen auf die Frage, welche Faktoren bei Bolt die Glaubwürdigkeit positiv beeinflussen. Genannt wird, dass der Charakter sich natürlich-tierisch bewegt und verhält und insgesamt authentisch tierisch wirkt. Hinsichtlich seiner Bewegungen und Bewegungsabläufe überwiegt das Tierische mit einem Wert von 78,1 Prozent. Bolt ähnelt somit in diesem Aspekt dem echten Tier.

Auch in der Gesamtwahrnehmung wird Bolt von 70,8 Prozent der Probanden als tierisch wahrgenommen. Das deckt sich mit der Arbeitshypothese, dass authentische Bewegungen und authentische Bewegungsabläufe wichtige Faktoren darstellen, die der Glaubwürdigkeit zuträglich sind.

Folgende Hypothesen werden anhand des Charakters Bolt für Charaktere aufgestellt, welche anhand des aufgestellten Modells zur Einteilung animalischer Charaktere **seitens ihres Verhaltens als menschlich und seitens ihrer visuellen Darstellung als tierisch** einzustufen sind:

- Überwiegen bei dieser Darstellungsform tierische Bewegungen und Bewegungsabläufe und wird der Charakter in der Gesamtwahrnehmung überwiegend als tierisch betrachtet, so wird der Charakter in der Rubrik „Realismus & Authentizität“ glaubwürdiger empfunden.
- Verhält und bewegt sich ein Charakter dieser Darstellungsform so, wie man das auch vom echten, tierischen Vorbild erwarten würde, so ist dies der Gesamtglaubwürdigkeit zuträglich.
- Je eher ein Charakter dieser Darstellungsform dem realen Vorbild in seinem Verhalten und seiner Darstellung ähnelt, desto eher wirkt sich das negativ auf die Glaubwürdigkeitsrubrik „emotionale Ausdrucksfähigkeit“ aus, da sich die vom Charakter dargestellten Emotionen auf für uns Menschen verhältnismäßig untypische Situationen beziehen.

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

- Die menschenähnliche Parallelwelt eines Charakters dieser Darstellungsform wirkt sich für den Rezipienten nicht negativ auf die erlebte Gesamtglaubwürdigkeit aus, solange der Umgang mit und vor dem Menschen seitens des Verhaltens und der visuellen Darstellung tierisch bleibt. Dies betrifft vor allem die Sprache. Unter seinesgleichen wird es vom Rezipienten akzeptiert, wenn er sich vergleichsweise menschlicher verhält.

5.7.4 Interpretation der Ergebnisse: Judy Hopps

Judy Hopps erreicht mit 81 Prozent den höchsten Wert in der Gesamtglaubwürdigkeit, verglichen mit den anderen beiden Charakteren. Weiters wird Judy Hopps in den Glaubwürdigkeitsrubriken „Persönlichkeit & Verhalten“ und „Erwartungshaltung“ mit 86,1 Prozent bzw. mit 73,6 Prozent im direkten Vergleich als am glaubwürdigsten gesehen. Dies lässt sich durch Gründe, die der Glaubwürdigkeit zuträglich sind, unter anderem erklären: Judy Hopps wirkt insgesamt menschlich und auch ihr Verhalten wird als authentisch und menschlich gesehen. Die weiteren genannten Gründe tendieren ebenfalls dazu, dass andere Aspekte des Charakters, wie etwa der Beruf, authentisch und damit auch (menschlich-)realistisch wirken. Eine weitere Beobachtung stellt dar, dass bei Judy Hopps einige der Gründe, die der Glaubwürdigkeit zuträglich sind, mit der im Film gezeigten Gesellschaft zusammenhängen.

Die Glaubwürdigkeitsrubrik „Realismus & Authentizität“ fällt mit 68,2 Prozent am niedrigsten von allen Rubriken von Judy Hopps aus. Zieht man die Gründe, die sich negativ auf die Glaubwürdigkeit auswirken, heran, finden sich auch darauf potentielle Antworten. So wird etwa angegeben, dass der Charakter zu sehr vermenschlicht ist und dass die Welt bzw. der Charakter kaum vorstellbar sind. Bei der Frage „Bewegungen und Bewegungsabläufe menschlich“ erreicht Judy Hopps einen Wert von 92,4 Prozent, womit diese Eigenschaft also als überaus menschlich verstanden werden kann. In der Gesamtwahrnehmung sagen 100 Prozent der Probanden, dass der Charakter menschlich wirkt.

Es werden nun anhand des Charakters Judy Hopps Hypothesen für Charaktere aufgestellt, die anhand des aufgestellten Modells zur Einteilung animalischer Charaktere **seitens ihres Verhaltens und der visuellen Darstellung menschlich** einzustufen sind.

- Ein seitens seiner Darstellung rein menschlicher Charakter ist auch in seinem alltäglichen Verhalten menschlich und daher leichter

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

nachvollziehbar, was sich beim Rezipienten positiv auf die Glaubwürdigkeitsrubrik der „Erwartungshaltung“ auswirkt.

- Ein Charakter dieser Darstellungsform wirkt für den Rezipienten von allen genannten Darstellungsformen insgesamt am glaubwürdigsten.
- Ein Charakter dieser Darstellungsform ist dem Menschen seitens seines Verhaltens insgesamt sehr nah und wirkt unweigerlich authentisch, weshalb dies der Glaubwürdigkeitsrubrik „Persönlichkeit & Verhalten“ zuträglich ist.
- Die Nähe zum Menschen seitens der Bewegungen und Bewegungsabläufe sowie der Gesamtwahrnehmung wirkt sich negativ auf die Glaubwürdigkeitsrubrik „Realismus & Authentizität“ aus, da der Charakter dadurch die unmittelbare Nähe zum tierischen Vorbild verliert und zu Diskrepanzen in der Wahrnehmung führt.

5.7.5 Interpretation aller Ergebnisse in Bezugnahme auf die Arbeitshypothesen

Angenommen wurde, dass

- jeder der Charaktere zwar glaubwürdig ist, dass aber rein animalische bzw. rein menschliche Charaktere seitens ihres Verhaltens und ihrer visuellen Darstellung glaubwürdiger sind als eine Mischform.

Was an den Ergebnissen hinsichtlich der Glaubwürdigkeit nun besonders auffällt, ist, dass die ermittelten Gesamtglaubwürdigkeiten der drei Charaktere sich einander sehr ähneln. Die Ergebnisse liegen zwischen 77,4 und 81 Prozent und sind im Schwellenbereich von „glaubwürdig“ zu „sehr glaubwürdig“. Judy Hopps (Verhalten menschlichen, visuelle Darstellung menschlich) wird als glaubwürdigster Charakter wahrgenommen, womit demnach ein Teil der aufgestellten Hypothese bestätigt wird. Maximus sollte ebenso eine hohe Glaubwürdigkeit erzielen, da er mithilfe des Modells zur Einteilung animalischer Charaktere, welches im Zuge dieser Arbeit entwickelt wurde, als rein tierischer Charakter kategorisiert wurde. Mit einem Wert von 77,4 Prozent ist er auch als glaubwürdig einzustufen. Bolt, seitens seiner Darstellung eine Mischung aus Mensch und Tier (visuelle Darstellung tierisch, Verhalten menschlich), liegt jedoch, entgegen der Erwartung, mit 78,6 Prozent vor Maximus.

Weiters wurde die Hypothese aufgestellt, dass,

5 Animalische Charaktere und ihre Wirkung auf das Publikum hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit

- die wichtigsten Faktoren für die Glaubwürdigkeit die authentischen Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters und seine Fähigkeit, Emotionen zu zeigen, sind.

Diese Hypothese kann ebenfalls nur zum Teil bestätigt werden. Bewegungen und Bewegungsabläufe haben in der Tat einen großen Einfluss auf die Glaubwürdigkeit. Sind die Bewegungen zu menschlich, wenn sie der Darstellung entsprechend tierisch sein sollten, so wirkt sich das – wie beispielsweise bei Maximus – negativ auf die Glaubwürdigkeit aus. Gleichermaßen sind die authentischen Bewegungen und Bewegungsabläufe, wie etwa bei Bolt, erwünscht und werden oftmals als Faktoren genannt, die die Glaubwürdigkeit positiv beeinflussen. Die Fähigkeit, Emotionen zu zeigen, wird im Gegenzug dazu jedoch nicht explizit als besonders wichtiger Faktor genannt. Unabhängig davon fällt diese Rubrik von allen Rubriken am stärksten aus und ist auch bei jedem Charakter jene mit dem höchsten Wert.

Es werden nun einige, schlussfolgernde Hypothesen aufgestellt, die einen Erklärungsversuch für das Gesamtergebnis darstellen sollen:

- Alle betrachteten Filme stammen von Produktionen eines renommierten Animations-Studios, welches seit 1929 vertonte Zeichentrickfilme produziert („Steamboat Willie - IMDb“, 2017). Daher ist es nicht verwunderlich, dass die Charaktere alle als glaubwürdig wahrgenommen werden, da das Studio bereits jahrzehntelange Erfahrung in diesem Bereich hat. Würde ein Charakter als unglaubwürdig wahrgenommen werden, würde sich das in weiterer Folge auch negativ auf Rezensionen und Besucherzahlen der Filme auswirken. Charaktere müssen also glaubwürdig sein, damit sie vom Publikum überhaupt angenommen werden.
- Emotionen werden bei allen analysierten Darstellungsformen als *sehr* glaubwürdig gesehen, und werden somit von allen betrachteten Faktoren am glaubwürdigsten vermittelt. Auch hier kann die oben genannte Erfahrung des Animationsstudios in dem Bereich, Emotionen zu vermitteln, als Grund genannt werden.
- Für jede Darstellungsform gibt es unterschiedliche Parameter, die mit der Glaubwürdigkeit individuell in Zusammenhang stehen. So ist es der Glaubwürdigkeit von Judy Hopps unter anderem zuträglich, wenn sie sich authentisch menschlich verhält, während die Art der Bewegungen als nicht so wichtig erscheint. Bei Bolt hingegen werden die natürlich-

tierischen Bewegungen und Bewegungsabläufe durchaus als ein wesentlicher Faktor gesehen, welche positiv mit der Glaubwürdigkeit in Zusammenhang stehen.

5.8 Mögliche Probleme der Umfrage

In diesem Kapitel werden mögliche Schwierigkeiten beim Design der Umfrage bzw. daraus resultierende Probleme und Ursachenzusammenhänge mit den erhobenen Daten ergründet.

- 36 der 108 Teilnehmer haben die Umfrage nicht bis zum Schluss bzw. bis zur vorletzten Frage durchgeführt. Eine mögliche Erklärung für die Vielzahl an vorzeitigen Abbrüchen ist, dass die Videos Ton inkludieren. Die Umfrage ist daher für eine Beantwortung unterwegs bzw. unterwegs ohne Kopfhörer nicht optimal ausgelegt.
- Das Fragendesign, gerade was die glaubwürdigkeitsbezogenen Fragen betrifft, könnte nicht optimal sein. Da bewusst auf die komplexeren Begriffe wie „Glaubwürdigkeit“ und „realistisch“ verzichtet wurde, um Verwirrung vorzubeugen, könnte mit den aktuell verwendeten Fragen die erlebte Glaubwürdigkeit wiederum zu wenig direkt angesprochen bzw. abgefragt worden sein. Denn durch das Erfordernis, einen konkreten Begriff zu umschreiben, könnten Missverständnisse aufgetreten sein.
- Die Frage, warum ein Charakter am ehesten so wirkt, als könne er tatsächlich existieren, wurde anders interpretiert als geplant. Die Antworten der Probanden fokussieren sich sehr auf spezifische Eigenschaften des Charakters, weniger auf allgemeine Aspekte. Aus diesem Grund kann kein Faktor evaluiert werden, welcher der Glaubwürdigkeit ganz allgemein zuträglich ist.
- Ein weiterer Charakter jeder Darstellungsform hätte ein gemittelttes Ergebnis der Darstellungsform ergeben, was zu objektiveren Endergebnissen geführt hätte. Jedoch wäre dies mit dem verwendeten Umfrage-Design und den damit verbundenen (zeitlichen) Vorgaben nicht realisierbar gewesen.
- Die Charaktere wurden nur seitens ihres Verhaltens und der visuellen Darstellung eingeteilt. Die im Film gezeigte Gesellschaft wurde nicht integriert, da dies nicht vereinbar mit dem Umfang dieser Arbeit gewesen wäre. Eventuell hätte die Gesellschaft weitere Aufschlüsse über den Zusammenhang mit der Glaubwürdigkeit geben können.

6 Fazit

Resultierend aus der Interpretation der Ergebnisse der Umfrage folgt ein Fazit, welches die Ergebnisse zusammenfasst und einen Ausblick liefern soll. Folgende Forschungsfragen waren Ausgangspunkt dieser wissenschaftlichen Arbeit:

- Welche Darstellungsform animalischer Charaktere wirkt für den Rezipienten am glaubwürdigsten?
- Welche Eigenschaften sind beim Rezipienten am wichtigsten dafür, wie glaubwürdig ein animalischer Charakter eingestuft wird?

Die erste Frage kann, auf Basis der in der Forschung ermittelten Ergebnisse, beantwortet werden. Jene Darstellungsform eines animalischen Charakters, welche seitens der visuellen Darstellung und des Verhaltens als menschlich einzustufen ist, wirkt für den Rezipienten am glaubwürdigsten. Das bedeutet weiter: Je menschlicher ein tierischer Charakter seitens seiner visuellen Darstellung *und* seines Verhaltens ist, desto glaubwürdiger wirkt er.

Die Ergebnisse der erlebten Gesamtglaubwürdigkeit bei den unterschiedlichen Darstellungsformen sind sehr ähnlich ausgefallen. Alle drei Darstellungsformen werden als zumindest glaubwürdig gesehen. Das kann, wie in der Interpretation beschrieben, mehrere Gründe haben. Am ehesten wird davon ausgegangen, dass die langjährige Erfahrung des Animations-Studios, welches alle drei der betrachteten Filme bzw. Charaktere entwickelt hat, der Grund ist, dass alle Charaktere glaubwürdig wirken. Schließlich hätte das Studio sonst keinen Erfolg beim Publikum mit seinen Filmen und Charakteren. Die zweite Forschungsfrage ist nicht durch die Ergebnisse der Forschung zu beantworten. Wie in der Interpretation der Ergebnisse erwähnt, wurden im Fragebogen keine konkreten Gründe dafür genannt, welche allgemeine Eigenschaft die Glaubwürdigkeit positiv beeinflusst. Vielmehr sind es für jede Darstellungsform unterschiedliche Parameter, die mit der Glaubwürdigkeit individuell in Zusammenhang stehen.

Ebenso werden die Arbeitshypothesen, die durch die Forschungsfragen aufgestellt wurden, hinsichtlich ihrer Richtigkeit überprüft. Die Aussage, dass

- ein animalischer Charakter, der seitens seines Verhaltens und seitens seiner visuellen Darstellung rein menschlich bzw. rein animalisch ist, glaubwürdiger als eine Mischform wirkt,

muss in dieser Form auf Basis der Ergebnisse falsifiziert werden. Denn die Mischform wurde, wenn auch nur mit geringem Unterschied, als glaubwürdiger gesehen als die rein tierische Darstellungsform eines animalischen Charakters. Die zweite Arbeitshypothese lautet:

- Am wichtigsten für die Glaubwürdigkeit sind authentische Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters sowie seine Fähigkeit, Emotionen zu vermitteln.

Diese Hypothese muss, wie gerade beschrieben, ebenso falsifiziert werden. Denn ein in Bezug auf sein Verhalten und seiner visuellen Darstellung rein tierischer, animalischer Charakter beispielsweise profitiert hinsichtlich der erlebten Glaubwürdigkeit beim Rezipienten davon, wenn er in seinem Verhalten dem tierischen Vorbild entspricht. Für einen animalischen Charakter, der seitens seiner visuellen Darstellung tierischer und seitens seines Verhaltens menschlicher Natur ist, gilt selbiges. Zusätzlich dazu spielen bei dieser Darstellungsform die Bewegungen und Bewegungsabläufe eine große Rolle – je eher diese dem tierischen Vorbild ähneln, desto positiver wirkt sich das auf die erlebte Glaubwürdigkeit aus. Ein in seinem Verhalten und der visuellen Darstellung rein menschlicher, animalischer Charakter wiederum wirkt dann besonders glaubwürdig, wenn sein alltägliches und generelles Verhalten jenem des Menschen gleicht bzw. stark ähnelt. Es kann daher kein bestimmter Grund erhoben werden, der für alle betrachteten Darstellungsformen gleichermaßen gilt.

Es gibt offenbar spezifische Gründe - wie jene, die gerade genannt wurden - innerhalb der jeweiligen Darstellungsform, die der Gesamtglaubwürdigkeit zuträglich sind. Diese Gründe haben das Potential dazu, der Gesamtglaubwürdigkeit zuträglich zu sein. Hypothesen zu dem Thema, was die jeweiligen Darstellungsformen hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit positiv bzw. negativ beeinflusst, stellen ein Ergebnis dieser Arbeit dar. Sie werden hier erneut aufgelistet. Ihre Herleitung kann im Unterkapitel 5.7 nachgelesen werden.

Hypothesen, die anhand des Charakters Maximus für Charaktere aufgestellt wurden, welche mittels des aufgestellten Modells zur Einteilung animalischer Charaktere **seitens ihres Verhaltens und ihrer visuellen Darstellung als tierisch** einzustufen sind:

- Der hohe Glaubwürdigkeitswert in der „emotionalen Ausdrucksfähigkeit“ des rein tierischen Charakters wird dadurch erreicht, da der Charakter nicht spricht, und seine Emotionen verstärkt bzw. fast ausschließlich über die gesamte Körpersprache transportiert. Emotionen können so leichter und klarer verstanden werden.
- Es ist den Glaubwürdigkeitsrubriken „Erwartungshaltung“ sowie „Realismus & Authentizität“ nicht zuträglich, wenn ein als rein tierisch klassifizierter Charakter überwiegend als menschlich wahrgenommen wird sowie in seinen Bewegungen und Bewegungsabläufen stärker dem Menschen als dem Tier ähnelt.
- Verhält sich ein rein tierischer Charakter nicht wie sein animalisches Vorbild, so wirkt dies für den Rezipienten negativ auf die erlebte Glaubwürdigkeit aus.

Hypothesen, die anhand des Charakters Bolt für Charaktere aufgestellt wurden, welche mittels des aufgestellten Modells zur Einteilung animalischer Charaktere **seitens ihres Verhaltens als menschlich und seitens ihrer visuellen Darstellung als tierisch** einzustufen sind:

- Überwiegen bei dieser Darstellungsform tierische Bewegungen und Bewegungsabläufe und wird der Charakter in der Gesamtwahrnehmung überwiegend als tierisch betrachtet, so wird der Charakter in der Rubrik „Realismus & Authentizität“ glaubwürdiger empfunden.
- Verhält und bewegt sich ein Charakter dieser Darstellungsform so, wie man das auch vom echten, tierischen Vorbild erwarten würde, so ist dies der Gesamtglaubwürdigkeit zuträglich.
- Je eher ein Charakter dieser Darstellungsform dem realen Vorbild in seinem Verhalten und seiner Darstellung ähnelt, desto eher wirkt sich das negativ auf die Glaubwürdigkeitsrubrik „emotionale Ausdrucksfähigkeit“ aus, da sich die vom Charakter dargestellten Emotionen auf für uns Menschen verhältnismäßig untypische Situationen beziehen.
- Die menschenähnliche Parallelwelt eines Charakters dieser Darstellungsform wirkt sich für den Rezipienten nicht negativ auf die erlebte Gesamtglaubwürdigkeit aus, solange der Umgang mit und vor dem Menschen seitens des Verhaltens und der visuellen Darstellung tierisch bleibt. Dies betrifft vor allem die Sprache. Unter seinesgleichen wird es vom Rezipienten akzeptiert, wenn er sich vergleichsweise menschlicher verhält.

Hypothesen, die anhand des Charakters Judy Hopps für Charaktere aufgestellt wurden, welche mittels des aufgestellten Modells zur Einteilung animalischer Charaktere **seitens ihres Verhaltens und der visuellen Darstellung menschlich** einzustufen sind.

- Ein seitens seiner Darstellung rein menschlicher Charakter ist auch in seinem alltäglichen Verhalten menschlich und daher leichter nachvollziehbar, was sich beim Rezipienten positiv auf die Glaubwürdigkeitsrubrik der „Erwartungshaltung“ auswirkt.
- Ein Charakter dieser Darstellungsform wirkt für den Rezipienten von allen genannten Darstellungsformen insgesamt am glaubwürdigsten.
- Ein Charakter dieser Darstellungsform ist dem Menschen seitens seines Verhaltens insgesamt sehr nah und wirkt unweigerlich authentisch, weshalb dies der Glaubwürdigkeitsrubrik „Persönlichkeit & Verhalten“ zuträglich ist.
- Die Nähe zum Menschen seitens der Bewegungen und Bewegungsabläufe sowie der Gesamtwahrnehmung wirkt sich negativ auf die Glaubwürdigkeitsrubrik „Realismus & Authentizität“ aus, da der Charakter dadurch die unmittelbare Nähe zum tierischen Vorbild verliert und zu Diskrepanzen in der Wahrnehmung führt.

Ebenso konnte in dieser Arbeit erhoben werden, welche Darstellungsform am glaubwürdigsten ist. Die Ähnlichkeit der diesbezüglichen Ergebnisse kann mit den in Kapitel 5.8 aufgestellten, möglichen Problemen der Umfrage oder mit den Erklärungsversuchen für das Gesamtergebnis in Kapitel 5.7.5 zusammenhängen.

Das „Modell zur Einteilung animalischer Charaktere“ sowie der „Fragebogen zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere“ wurden beide in dieser Arbeit, auf Basis bestehender Konzepte, entwickelt. Sie bieten daher beide das Potential, erneut individuell getestet und verbessert zu werden. Gerade der Fragebogen, der die Glaubwürdigkeit ermitteln soll, sollte auf Basis der Ergebnisse in dieser Arbeit überarbeitet werden. Er sollte anschließend bei tierischen Charaktere im Animationsfilm getestet werden, bevor er erneut eingesetzt wird.

Weiters könnte man sich auch damit beschäftigen, inwieweit die im Film gezeigte Gesellschaft einen Einfluss auf die Glaubwürdigkeit hat. Mehrere, animalische Charaktere einer Darstellungsform sollten außerdem nebeneinander betrachtet werden und dadurch ein klareres Ergebnis liefern, welches zudem Potential zu einer höheren Aussagekraft hat. Im Zuge dessen sollte der Forschungsaufbau eines Experiments gewählt werden, um ein längeres Screening zu ermöglichen

6 Fazit

und eventuell biometrische Daten des Probanden zu erheben. Man könnte weiter auch gezielt Filme und Charaktere auswählen, welche weniger bekannt sind, um damit auch Faktoren zu ermitteln, die der Glaubwürdigkeit eventuell weniger zuträglich sind. Überdies könnten weitere, medienrezeptive Faktoren in Betracht gezogen werden, welche mit der Glaubwürdigkeit in Zusammenhang stehen könnten, wie etwa die Identifikation mit einem animalischen Charakter oder der Grad der Unterhaltung. Weiterführende Auseinandersetzungen mit diesem Thema könnten diese genannten Punkte aufgreifen.

Literaturverzeichnis

Algar, J., Armstrong, S., Hand, D., Heid, G., Roberts, B., Satterfield, P., & Wright, N. (1942). *Bambi*.

Allers, R., & Minkoff, R. (1994). *Der König der Löwen*.

Bates, J. (1994). The Role of Emotion in Believable Agents. *Commun. ACM*, 37(7), 122–125.

Bolt: Ein Hund für alle Fälle - IMDb. (2017, Juni 5). Abgerufen 6. Mai 2017, von <http://www.imdb.com/title/tt0397892/>

Burke, C. L., & Copenhaver, J. G. (2014, Jänner). Animals as People in Children's Literature. *Language Arts*, 81(3), 205–213.

Collignon, S. (2008). They Walk! They Talk! A study of the anthropomorphisation of non human characters in animated films.

Cottrell, W., & Hand, D. (1950). *Schneewittchen und die sieben Zwerge*.

Docter, P., Silverman, D., & Unkrich, L. (2001). *Die Monster AG*.

Duden - Ambivalenz. (2017). [Wörterbuch]. Abgerufen 25. März 2017, von <http://www.duden.de/rechtschreibung/Ambivalenz>

Duden - Gesellschaft. (2017). [Wörterbuch]. Abgerufen 24. April 2017, von <http://www.duden.de/rechtschreibung/Gesellschaft>

El-Nasr, M. S., Bishko, L., Zammito, V., Nixon, M., Vasiliakos, A. V., & Wei, H. (2009). Believable Characters. In B. Furht (Hrsg.), *Handbook of Multimedia for Digital Entertainment and Arts* (S. 497–528). Springer US.

Freeman, C. P. (2010). Embracing Humanimality: Deconstructing the Human/Animal Dichotomy. In *Arguments about Animal Ethics* (S. 11–30). Lanham, MD: Lexington Books.

Gomes, P., Paiva, A., Martinho, C., & Jhala, A. (2013). Metrics for Character Believability in Interactive Narrative. In *Proceedings of the 6th International Conference on Interactive Storytelling - Volume 8230* (S. 223–228). New York, NY, USA: Springer-Verlag New York, Inc.

Greno, N., & Howard, B. (2010). *Rapunzel - Neu verhöhnt*.

Guthrie, S. E. (2008, April 15). Anthropomorphism | Religion. Abgerufen 28. März 2017, von <https://www.britannica.com/topic/anthropomorphism>

Hartmann, T., Klimmt, C., & Vorderer, P. (2010). Telepresence and media entertainment. In *Immersed in media: telepresence in everyday life* (S. 137–157). New York, NY [u.a.]: Routledge.

Hetherington, R. (2015). The Believability of Hyper Realistic Characters in Animated Movies. In *Proceedings of the Multimedia, Interaction, Design and Innovation* (S. 14:1–14:9). New York, NY, USA: ACM.

Horowitz, A. (2007). Anthropomorphism. In *Encyclopedia of Human-Animal Relationships* (S. 60–66). Westport, CT: Greenwood Publishing Group.

Howard, B., Moore, R., & Bush, J. (2016). *Zoomania*.

Howard, B., & Williams, C. (2008). *Bolt*.

Ingold, T. (Hrsg.). (1994). *What is an Animal?* (Revised ed. edition). London: Routledge.

Jardim, T. J. (2013, Juli). *Animals as character: Anthropomorphism as personality in animation*. University of the Witwatersrand, Johannesburg.

Keese, C. (2007, Jänner 1). DIE WELT - Können Tiere denken? Abgerufen 21. April 2017, von <https://www.welt.de/print-welt/article706994/Koennen-Tiere-denken-Haben-sie-einen-Geist-Und-was-unterscheidet-sie-vom-Menschen.html>

Kotrschal, K. (2015, April 7). Die Presse - Was Menschen wirklich von anderen Tieren unterscheidet. Abgerufen 21. April 2017, von <http://diepresse.com/home/meinung/wisskommentar/4703090/Was-Menschen-wirklich-von-anderen-Tieren-unterscheidet>

Lasseter, J. (1986). *Die kleine Lampe*.

LucasArts, & Raven Software. (2002). *Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast*. English, USA: LucasArts Entertainment Company, Raven Software.

Magerko, B. (2007). Measuring Dramatic Believability. In *Intelligent Narrative Technologies* (S. 79–82). Menlo Park, California: The AAAI Press.

Mateas, M. (1999). An Oz-Centric Review of Interactive Drama and Believable Agents. In M. J. Wooldridge & M. Veloso (Hrsg.), *Artificial Intelligence Today* (S. 297–328). Springer Berlin Heidelberg.

Moritz, W. (1988). Some Observations on Non-Objective and Non-Linear Animation. In *Storytelling in Animation* (S. 21–31). Los Angeles: AFI: Samuel French Trade.

Morris, D. (2002). *Peoplewatching: The Desmond Morris Guide to Body Language* (1st Vintage Book Edition). London: Vintage Books.

Osborne, M., & Stevenson, J. (2008). *Kung Fu Panda*.

Pallant, C. (2010). Disney-Formalism: Rethinking 'Classic Disney'. *Animation*, 5(3), 341–352.

Pasquinelli, E. (2006). The role of expectations in the believability of mediated interactions. In *ENACTIVE/06* (S. 201–202). Montpellier, Frankreich.

Pasquinelli, E. (2007). The uncanny valley and VR. An overview of positions and a proposal of some lines of inquiry.

Rapunzel - Neu verföhnt - IMDb. (2017). Abgerufen 6. Mai 2017, von <http://www.imdb.com/title/tt0398286/>

Reitherman, W. (1973). *Robin Hood*.

Stanton, A., & Unkrich, L. (2003). *Findet Nemo*.

statista - Die erfolgreichsten Animationsfilme aller Zeiten. (2017). Abgerufen 24. April 2017, von <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/595720/umfrage/die-15-erfolgreichsten-animationsfilme-aller-zeiten/>

statista - Erfolgreichste Kinofilme nach Besuchern in Deutschland 2016. (2017). Abgerufen 1. Juni 2017, von <https://ezproxy.fhstp.ac.at:2081/statistik/daten/studie/2206/umfrage/die-erfolgreichsten-kinofilme-in-deutschland-media-control/>

Statistik Austria - Bevölkerung nach Altersgruppen und Geschlecht. (2017). Abgerufen 29. Mai 2017, von http://www.statistik.at/web_de/statistiken/menschen_und_gesellschaft/bevoelkerung/bevoelkerungsstruktur/bevoelkerung_nach_alter_geschlecht/023468.html

Steamboat Willie - IMDb. (2017). Abgerufen 1. Juni 2017, von http://www.imdb.com/title/tt0019422/?ref_=fn_al_tt_1

Stichprobengrößen-Rechner. (2017). Abgerufen 29. Mai 2017, von http://www.bauinfoconsult.de/Stichproben_Rechner.html

Tanenbaum, J. G., & Bizzocchi, J. (2009). Close Reading Oblivion: Character Believability and Intelligent Personalization in Games. *Loading...*, 3(4), 20.

Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation* (Rev Sub). New York: Disney Editions.

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. London, UK: Psychology Press.

Wells, P. (2009). *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons, and Culture*. New

Brunswick, N.J: Rutgers Univ Pr.

Zoomania - IMDb. (2017). Abgerufen 16. Mai 2017, von
<http://www.imdb.com/title/tt2948356/>

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Ranking der erfolgreichsten Kinofilme in Deutschland im Jahr 2016 nach Besuchern (in Millionen) („statista - Erfolgreichste Kinofilme nach Besuchern in Deutschland 2016“, 2017).....	2
Abbildung 2: Weltweites Einspielergebnis der erfolgreichsten Animationsfilme aller Zeiten zu Beginn 2017 („statista - Die erfolgreichsten Animationsfilme aller Zeiten“, 2017)	3
Abbildung 3: Bambi und die in diesem Film tendenziell realistischere Darstellung von animalischen Charakteren (Algar u. a., 1942).....	4
Abbildung 4: Ein auf zwei Beinen stehender Fuchs spielt die Hauptrolle Robin Hood in Disneys gleichnamigen Zeichentrickfilm (Reitherman, 1973).....	5
Abbildung 5: Doktorfisch Dorie und Clownfisch Marlin in „Findet Nemo“ (Stanton & Unkrich, 2003)	5
Abbildung 6: In „Zoomania“ beheimaten unterschiedliche Säugetiere eine Großstadt (Howard u. a., 2016)	6
Abbildung 7: "The Bestiary Ambivalence Model" (Wells, 2009, S. 51).....	14
Abbildung 8: Zwei Ansichten der Tierhaftigkeit des Menschen (Ingold, 1994, S. 4)	22
Abbildung 9: Funktion des Modells zur Einteilung animalischer Charaktere - filmübergreifende und charakterspezifische Eigenschaften	28
Abbildung 10: Maximus, das Pferd (Greno & Howard, 2010)	33
Abbildung 11: Bolt, der weiße Schäferhund (Howard & Williams, 2008)	36
Abbildung 12: Judy Hopps, die Häsin (Howard u. a., 2016).....	39

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Modell zur Einteilung animalischer Charakter - Verhalten.....	25
Tabelle 2: Modell zur Einteilung animalischer Charaktere - visuelle Darstellung	26
Tabelle 3: Modell zur Einteilung animalischer Charaktere - Gesellschaft	27
Tabelle 4: Kategorisierung von Maximus - Verhalten.....	34
Tabelle 5: Kategorisierung von Maximus - visuelle Darstellung	34
Tabelle 6: Kategorisierung von Bolt - Verhalten	37
Tabelle 7: Kategorisierung von Bolt - visuelle Darstellung	37
Tabelle 8: Kategorisierung von Judy Hopps - Verhalten	40
Tabelle 9: Kategorisierung von Judy Hopps - visuelle Darstellung	40
Tabelle 10: Fragebogen zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere in tabellarischer Form, 1. Version.....	61
Tabelle 11: Übersicht - Ablauf der Befragung	66
Tabelle 12: Fragebogen zur Ermittlung der Glaubwürdigkeit animalischer Charaktere in tabellarischer Form, 2. Version.....	69
Tabelle 13: Vorgehensweise der Auswertung der Glaubwürdigkeit.....	72
Tabelle 14: Maximus – Gründe, welche die Glaubwürdigkeit positiv beeinflussen	85
Tabelle 15: Maximus: Gründe welche die Glaubwürdigkeit negativ beeinflussen	86
Tabelle 16: Bolt - Gründe, welche die Glaubwürdigkeit positiv beeinflussen	87
Tabelle 17: Bolt - Gründe, welche die Glaubwürdigkeit negativ beeinflussen.....	87
Tabelle 18: Judy Hopps - Gründe, welche die Glaubwürdigkeit positiv beeinflussen	88
Tabelle 19: Judy Hopps - Gründe, welche die Glaubwürdigkeit negativ beeinflussen	88

Diagrammverzeichnis

Diagramm 1: Auswertung demografische Daten – Verteilung männlich/weiblich	71
Diagramm 2: Auswertung demografische Daten - Vorkenntnisse im Bereich der Computeranimation	71
Diagramm 3: Maximus - Ergebnisse glaubwürdigkeitsbezogene Fragen	74
Diagramm 4: Maximus - Glaubwürdigkeit in Prozent nach Rubriken	75
Diagramm 5: Maximus - Glaubwürdigkeit bei individuellen Ausgangssituationen	76
Diagramm 6: Bolt – Ergebnisse glaubwürdigkeitsbezogene Fragen.....	77
Diagramm 7: Bolt - Glaubwürdigkeit in Prozent nach Rubriken	78
Diagramm 8: Bolt - Glaubwürdigkeit bei individuellen Ausgangssituationen.....	79
Diagramm 9: Judy Hopps - Ergebnisse glaubwürdigkeitsbezogene Fragen.....	80
Diagramm 10: Judy Hopps - Glaubwürdigkeit in Prozent nach Rubriken	81
Diagramm 11: Judy Hopps - Glaubwürdigkeit bei individuellen Ausgangssituationen.....	82
Diagramm 12: Alle Charaktere - Gesamtglaubwürdigkeit in Prozent	83
Diagramm 13: Alle Charaktere - Glaubwürdigkeit in Prozent nach Rubriken.....	84
Diagramm 14: Maximus - Bewegungen und Bewegungsabläufe tierisch/menschlich in Prozent.....	89
Diagramm 15: Maximus – Gesamtwahrnehmung tierisch/menschlich in Prozent	90
Diagramm 16: Bolt - Bewegungen und Bewegungsabläufe tierisch/menschlich in Prozent.....	91
Diagramm 17: Bolt – Gesamtwahrnehmung tierisch/menschlich in Prozent.....	91
Diagramm 18: Judy Hopps - Bewegungen und Bewegungsabläufe tierisch/menschlich in Prozent.....	92

Diagramm 19: Judy Hopps - Gesamtwahrnehmung tierisch/menschlich in
Prozent..... 93

Anhang

A. Fragebogen

Tierische Charaktere im Animationsfilm

Seite 1

Vielen Dank, dass Sie sich für diese Umfrage die Zeit nehmen!

Diese Befragung findet im Zuge einer Diplomarbeit statt. Es geht dabei um die Wirkung von tierischen Charakteren im Animationsfilm auf den Zuseher, und wie sehr man es sich vorstellen kann, dass diese Charaktere tatsächlich existieren.

Die Umfrage beinhaltet drei Videos mit Ton. Selbst wenn Sie sich Zeit lassen, wird die Befragung nicht mehr als 15 Minuten Ihrer Zeit beanspruchen.

Seite 2

Geschlecht *

- weiblich
 männlich

Wie alt sind Sie? *

- 15-24
 25-39
 40-54
 55-69
 70 und älter

Haben Sie besondere Vorkenntnisse im Bereich der Computeranimation? *

- ja
 nein

Maximus, das Pferd

In diesem Video sehen Sie einige Szenen von Maximus, dem Pferd. Richten Sie Ihre Aufmerksamkeit bitte auf diesen Charakter. Im Anschluss folgt ein Fragebogen, der darauf eingeht, wie der Charakter auf Sie wirkt.

Seite 4

Maximus, das Pferd



Es folgen 12 Fragen zum Charakter. Beurteilen Sie die folgenden Aussagen und lassen Sie dabei ruhig Ihr Bauchgefühl entscheiden.

Die Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters haben große Ähnlichkeit damit, wie sich das reale Tier im echten Leben bewegt. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Die Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters haben große Ähnlichkeit damit, wie sich ein Mensch bewegt. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Ich halte die Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters für plausibel und vorstellbar, obwohl es der realen Welt nicht entspricht. * ⓘ

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Die Laute, die der Charakter von sich gibt, wirken so, als würden sie direkt vom Charakter kommen. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Ich kann mir vorstellen, dass der Charakter so, wie er visuell dargestellt wird, tatsächlich existiert. * ⓘ

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Das Verhalten des Charakters ist in Bezug darauf, wie er Alltägliches tut, vorhersagbar. * ⓘ

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Die Emotionen des Charakters sind deutlich wahrnehmbar. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Die Emotionen des Charakters sind klar verständlich. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Der Charakter besitzt eine einzigartige und interessante Persönlichkeit. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Das Verhalten des Charakters passt mit Aussehen und Persönlichkeit zusammen. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Das Verhalten des Charakters ist nachvollziehbar. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Der Charakter wirkt für mich insgesamt eher *

- tierisch
 menschlich

Bolt, der Schäferhund

In diesem Video sehen Sie einige Szenen von Bolt, dem Schäferhund. Richten Sie Ihre Aufmerksamkeit bitte auf diesen Charakter.

Im Anschluss folgt der gleiche Fragebogen wie zuvor.

Seite 6

Bolt, der Schäferhund



Es folgen 12 Fragen zum Charakter. Beurteilen Sie die folgenden Aussagen und lassen Sie dabei ruhig Ihr Bauchgefühl entscheiden.

Die Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters haben große Ähnlichkeit damit, wie sich das reale Tier im echten Leben bewegt. *

- trifft zu
 trifft eher zu
 weder noch
 trifft eher nicht zu
 trifft nicht zu

Die Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters haben große Ähnlichkeit damit, wie sich ein Mensch bewegt. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Ich halte die Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters für plausibel und vorstellbar, obwohl es der realen Welt nicht entspricht. * ⓘ

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Die Stimme und diverse Laute des Charakters wirken so, als würden sie direkt vom Charakter kommen. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Ich kann mir vorstellen, dass der Charakter so, wie er visuell dargestellt wird, tatsächlich existiert. * ⓘ

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Das Verhalten des Charakters ist in Bezug darauf, wie er Alltägliches tut, vorhersagbar. * ⓘ

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Die Emotionen des Charakters sind deutlich wahrnehmbar. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Die Emotionen des Charakters sind klar verständlich. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Der Charakter besitzt eine einzigartige und interessante Persönlichkeit. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Das Verhalten des Charakters passt mit Aussehen und Persönlichkeit zusammen. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Das Verhalten des Charakters ist nachvollziehbar. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Der Charakter wirkt für mich insgesamt eher *

- tierisch
- menschlich

Judy Hopps, die HäsIn

Im letzten Video sehen Sie einige Szenen von Judy Hopps, der HäsIn. Richten Sie Ihre Aufmerksamkeit bitte auf diesen Charakter.

Im Anschluss folgt der gleiche Fragebogen wie zuvor.

Seite 8

Judy Hopps, die HäsIn



Es folgen 12 Fragen zum Charakter. Beurteilen Sie die folgenden Aussagen und lassen Sie dabei ruhig Ihr Bauchgefühl entscheiden.

Die Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters haben große Ähnlichkeit damit, wie sich das reale Tier im echten Leben bewegt. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Die Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters haben große Ähnlichkeit damit, wie sich ein Mensch bewegt. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Ich halte die Bewegungen und Bewegungsabläufe des Charakters für plausibel und vorstellbar, obwohl es der realen Welt nicht entspricht. * ⓘ

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Die Stimme des Charakters wirkt so, als käme sie direkt von ihm. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Ich kann mir vorstellen, dass der Charakter so, wie er visuell dargestellt wird, tatsächlich existiert. * ⓘ

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Das Verhalten des Charakters ist in Bezug darauf, wie er Alltägliches tut, vorhersagbar. * ⓘ

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Die Emotionen des Charakters sind deutlich wahrnehmbar. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Die Emotionen des Charakters sind klar verständlich. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Der Charakter besitzt eine einzigartige und interessante Persönlichkeit. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Das Verhalten des Charakters passt mit Aussehen und Persönlichkeit zusammen. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Das Verhalten des Charakters ist nachvollziehbar. *

- trifft zu
- trifft eher zu
- weder noch
- trifft eher nicht zu
- trifft nicht zu

Der Charakter wirkt für mich insgesamt eher *

- tierisch
- menschlich

Seite 9

Haben Sie sich ein oder mehrere Videos in diesem Fragebogen öfter angesehen? *

- ja
 nein

Haben Sie einen oder mehrere der Filme bereits gesehen? Wenn ja, welche? (Mehrfachauswahl möglich)

- Rapunzel – Neu verhöhnt (Maximus)
 Bolt – Ein Hund für alle Fälle (Bolt)
 Zoomania (Judy Hopps)

Welcher der drei Charaktere wirkt für Sie am ehesten so, als würde er tatsächlich existieren? *

Man kann etwas für möglich, plausibel und vorstellbar halten, obwohl es rein erfunden ist.

- Maximus, das Pferd
 Bolt, der Schäferhund
 Judy Hopps, die Häsini

Zu guter Letzt: Beschreiben Sie bitte kurz, wie bzw. warum Sie zu diesem Entschluss kommen. *