

Eleni Ampelakiotou

Die Tiere verschwinden aus unserer realen Umgebung und bevölkern stattdessen die Leinwände der Kinos. Kreuzen sich die Blicke von Mensch und Tier, offenbart sich die Alterität des Gegenübers.

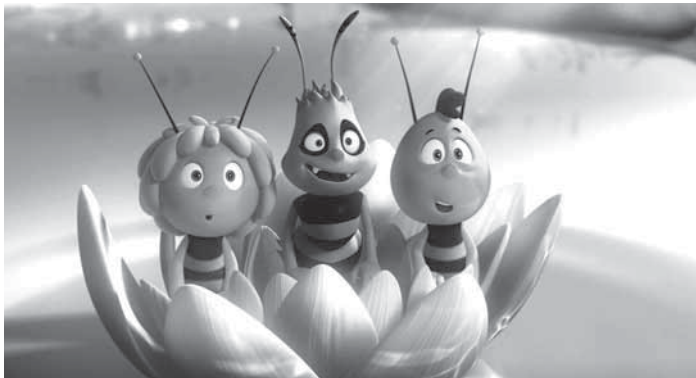
Tiere im Rampenlicht



Das boxende Känguruh
Rin Tin Tin

Als Werner Herzog in *Die Höhle der vergessenen Träume* seine Kamera auf die 32.000 Jahre alten Felsmalereien in der südfranzösischen Chauvet-Höhle richtet, wöhnt er sich angesichts der lebendigen Dynamik und Bewegtheit der an die Höhlenwände geschmiegenen Pferde, Bären, Mammuts und Löwen in einer Art Ur-Kino. Das Bild eines achtbeinigen Bisons scheint die Einzelbilder eines Zeichentrickfilms vorwegzunehmen. Ende des 19. Jahrhunderts fächert Eadweard Muybridge in *The Horse in Motion* (1872) mit mehreren sukzessiv auslösenden Fotokameras die Bewegungen eines galoppierenden Pferdes in fotografische Einzelbilder auf. Seine wissenschaftlichen, seriellen Bewegungsstudien markieren nicht nur die ersten Gehversuche des Kinos, sondern läuten gleichzeitig den medialen Einsatz von Tieren im Film ein. Bereits 1895 werfen die Brüder Max und Emil Skladanowsky *Das boxende Känguruh* – die Attraktion einer Tierdressur, bisher nur im Zirkus und auf Jahrmärkten verortet – mit ihrem Bioskop-Projektor als flimmernden Filmstreifen auf die Leinwand des Berliner Varietés Wintergarten. Während das boxende Känguruh namenlos bleibt, erobern sich die Schäferhunde Strongheart, Rin Tin Tin sowie der Collie Lassie je einen Stern auf dem Hollywood Walk of Fame. Im Spielfilm agieren Schauspielerinnen schon zu Stummfilmzeiten mit Elefanten, Leoparden und Bären vor der Kamera, deren Gefährlichkeit den Star-Appeal der Schauspielerinnen erhöht, als ambivalente Manifestation eines aufkommenden emanzipatorischen weiblichen Rollenverständnisses und Männerfantasie weiblicher animalischer Dominanz. Tierdarstellungen finden sich in allen Filmgenres, vom wissenschaftlichen Film zum Dokumentar- und Spielfilm, von der ästhetischen Filmavantgarde (Buñuel) und dem Autorenfilm (Bresson) bis zum digitalen Animationsfilm. Während Pferde und Rinder im Western, genrebestimmend, in Trecks über die Plains getrieben werden und den Mythos nach der Eroberung des Wilden Westens wieder aufleben lassen, streift der edle, weiße „Affenmensch“ Tarzan – als amerikanische Kaspar-Hauser-Version – mit Cheetah durch ein Dschungel-Resort und befeuert in der Begegnung mit Jane den Kleinfamilienmythos mit Haustier. In Jean Cocteaus *La Belle et la Bête*, poetischer Vorläufer des Fantasy- und Märchengenres, wird eine tierische Kreatur durch die Liebe in sein menschliches Antlitz zurückverzaubert, während in der Screwball Comedy des klassischen Hollywoodkinos Cary Grant und Katharine Hepburn von Leoparden, die man nicht küssen sollte, als Paar zusammengeführt werden. Tiere werden in Abenteuerfilmen wie *Hatari!* zur Großwildjagd freigegeben oder für propa-

gandistische Zwecke wie in *Der ewige Jude* instrumentalisiert. Walt Disney besetzt mit den unverwundbar formbaren Körpern von Mickey Mouse und Donald Duck das bedeutsame Markt- und Merchandising-Segment des Zeichentrickfilms, das sich mit dem *Dschungelbuch* und sprechenden Tieren als generationsübergreifendes Family Entertainment etabliert und bis heute in den computergenerierten Filmproduktionen wie *Finding Nemo*, *Ratatouille*, *Kung Fu Panda*, *Ice Age* und *Biene Maja* nachwirkt. Die Tiere schaffen den Sprung in Serie von der Leinwand auf die Fernsehbildschirme, unter ihnen auch Flipper, der „Freund aller Kinder“, dessen Rolle und Funktion im Titelsong zusammengefasst wird. Tierfilme und Naturdokumentationen werden zu festen Bestandteilen von Kino- und TV-Programmen. Titel wie *Die letzten Paradiese*, *Nomaden der Lüfte*, *Die Reise der Pinguine*, *Planet Erde* und *Expeditionen ins Tierreich* versprechen einen Cocktail



Biene Maja

aus Entertainment, einer Prise Wissenschaft, Naturromantik und den Möglichkeiten von Teleobjektiven und makroskopischer Zeitlupe, die das für den Menschen Unnahbare und Unsichtbare verfügbar machen.

Tiere in allen Rollen für jedes Alter

Der Erfolg des Zusammenspiels von Schauspielern und Tieren – einer, von Beginn an, nicht nur auf kindliche Zuschauer ausgerichteten Filmproduktion – mit Rollenzuweisungen als wahrer Freund, treuer charakterstarker Gefährte, Tröster, Komödiant, Familienersatz, Geheimnisträger und Triebssymbol im Spannungsfeld sich anbahnender erotisch romantischer Beziehungen scheint ungebrochen (*Der Pferdeflüsterer*, *Free Willy*, *Gorillas im Nebel*, *Greystoke*, *Hachiko*, *Wendy und Lucy*). Auch wenn Tiere als Hauptdarsteller, wie in Jean-Jacques Annauds *Der Bär*, den Menschen an den Rand der Leinwand zu drängen scheinen, reproduzieren die Filmtiere einen anthropozentrischen Blick auf das Tier, dem man in Übertragung und Projektion anthropomorphe Qualitäten zuweist. In der Popkultur zieren Michael Jacksons Schimpanse Bubbles und Paris Hiltons Schoßhündchen Mr. Prince die Seiten der Boulevardmagazine als Neuauflage der Repräsentation höfischer Prominenz mit Tieren sowie erotischer Bezogenheiten, die bis zu Tizians *Venus von Urbino* zurückverfolgt werden können mit allen sexuellen Konnotationen, die Catwoman bis Playboy Bunny implizieren. Den anthropomorph idealisierten, domesti-



Expeditionen ins Tierreich

zierten Tierfiguren werden Tiere, schattenhaft, als den Menschen bedrohende ungezähmte Kreaturen gegenübergestellt. *King Kong*, *Godzilla*, *Moby Dick*, *Die Vögel*, *Planet der Affen*, *Der weiße Hai*, *Wolfen* entwerfen ein Bedrohungsszenario von Überwältigung und Zerstörung. Das Spannungsfeld zwischen dämonisiertem und idealisiertem Tier wird deutlich in den computerbasiert generierten Rekonstruktionen von Dinosauriern, die in *Jurassic Park* die Katastrophe hervorrufen und in *Tree of Life* esoterisch sentimental überhöht werden. Wie in *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* bricht das Animalische über den zivilisierten Menschen herein. Amalgamiert mit medizinischen Erkenntnissen, technischen Errungenschaften wissenschaftlicher Genforschung und Robotik, entstehen in der Science-Fiction Hybrid- oder Mischwesen wie Riesenspinnen, Terminator-Cyborgs, RoboCops, verschlingende Aliens und Transformer, die Grenzgebiete zwischen Mensch, Maschine und Tier besiedeln und auf aktualisierte Weise an die antiken Mischwesen des Minotaurus und Pans anknüpfen.

Die Inszenierung von Tieren in Zoo und Kino

Die medialen Abbilder von Tieren sind historisch und kulturell ebenso eingeschrieben in den gesellschaftlichen Kontext ihrer Zeit wie die Pferde und Mammuts der Chauvet-Höhle in die Lebenswirklichkeit unserer steinzeitlichen Vorfahren. Bis zum 19. Jahrhundert gehörten Tiere zur näheren Umgebung des Menschen, was Nahrung, Arbeit, Transport und Kleidung betraf. Das Tier war jedoch nicht



Die Reise der Pinguine

ausschließlich der Verwertung dienendes Nutztier, sondern hatte als Bestandteil ritueller Handlungen archetypische Symbolkraft und spirituelle, transzendierende Qualitäten. Im 19. Jahrhundert verdrängen Industrialisierung und Urbanisierung die bäuerliche Lebensweise und damit die Tiere aus unserem alltäglichen Umfeld. Es ent-



Der Bär
Ted

steht eine Freizeit- und Unterhaltungskultur, in der Tiere zunehmend in den Kulissen Zoologischer Gärten und im Kino inszeniert werden. Das „Animal Medial“ (vgl. Nessel u. a. 2012, S. 33 ff.) wird in Zoo und Kino eingebunden in eine analoge Schauanordnung. Paläontologische Museen präsentieren die sterblichen Überreste von Tieren. Zoo und Kino dagegen inszenieren das Lebendige in bewegten, lebendigen Bildern. Béla Balázs argumentierte, dass das lebende Tier im Unterschied zum Schauspieler vor der Kamera nicht spielt. Das Tier sei stets nur das Tier, es lebe vor der Kamera. Dem Tier wird in seiner nicht diskursiv verstandenen Körperlichkeit eine andere Form der Präsenz zugeschrieben. Seit dem Mittelalter werden Tiere von fahrenden Leuten, Gauklern und Bärenführern als Attraktion auf Jahrmärkten zur Schau gestellt. Von den mittelalterlichen Tier-Schaustellungen führt eine direkte Verbindung zu den Wanderkinos Ende des 19. Jahrhunderts. Ähnlich wie die Wanderkinobetreiber des ausgehenden 19. Jahrhunderts mit mobilen Vorläufern des Kinos umherzogen, führten die Wandermenageristen Tiere in mobilen Zoos mit sich. Obgleich die Zoogründungen im 19. Jahrhundert an die Tradition der barocken höfischen Menagerien und der kolonialen Expansion anknüpfen und die Geschichte des Kinos in den plebiszi-

tären Vergnügungen der Straße zu verorten ist, zeigen die Inszenierungsweisen von Tieren in Zoo und Kino Analogien in den Formen der Schaustellung des Lebendigen. Wie die Leinwand des Kinos ist die Glasscheibe des Zoos im Idealfall unsichtbar. Zoo und Kino inszenieren eine mediale Illusion „realer Tiere“, denn die Begrenzungen der Käfige und Gehege der Zooarchitektur organisieren – wie die Kadrage, die Montage und Bildkomposition eines Films – die Wahrnehmung der Tiere. Ausstattung und Dekor der zoologischen Bühnenbilder, Reminiszenz an die für das Tier natürliche Landschaft, ähneln in ihrer Künstlichkeit einer Filmkulisse. Als Ausstellungsstücke, im lethargischen Warten auf die nächste Fütterung, sind die Tiere lebendes Monument ihrer vom Untergang bedrohten Art und Vielfalt. Familienausflüge führen in den Zoo, sicher auch, um Kindern die „Originale“ ihrer Stofftiere zu zeigen. Kinderspielzeuge, Cartoons, Bücher, Kleidung und Filme stellen Tiere aller Arten dar. In den Weihnachtsdekorationen der Schaufenster wiederholt sich die Schauanordnung der Zootiere für Kinder in plüschiger Miniatur und für Erwachsene in Porzellan, Kristall und Goldschmuck. Kindern werden schon im Säuglingsalter Tiere in den Arm gelegt. Als Übergangsobjekte sollen sie stellvertretend die Abwesenheit der Mutter überbrücken, Ängste kompensieren und Spannungen mildern, um die Lösung von der frühkindlichen symbiotischen Mutter-Kind-Dyade zu erleichtern – hin zu reiferen Symbolisierungen und Objektbeziehungen. Die Traumforschung hat festgestellt, dass 61 % der 4-jährigen Kinder von Tieren träumen. Bei Erwachsenen sind es nur noch 7,5 %. Anfänglich nur bedingt fähig, seine Affekte darzustellen, projiziert das Kind diese auf ein Tier. Die affektiven Zuschreibungen auf Tiere nähren sich aus Märchen, Fabeln und archetypischen Mythen, sie fungieren an der Kontaktgrenze zwischen innerer und äußerer Wirklichkeit (vgl. Hopf 2007, S. 79). Bei der Therapie traumatisierter Kinder kommen dementsprechend Stofftiere wie reale Tiere zum Einsatz. Auf komödiantische Weise veranschaulicht die Kinofigur des drogen- und alkoholabhängigen, obszönen Plüschteddys Ted die externalisierten, oral infantilen Affekte des 27-jährigen John (Mark Wahlberg), der sich einer altersgemäßen Objektbeziehung zu entziehen versucht. Doch erst seit dem 19. Jahrhundert gehören getreue Nachbildungen von Tieren zur Ausstattung von Kinderzimmern. Zoos und die kommerzielle Reproduktion naturgetreuer Tier-spielzeuge kamen auf, als die Tiere aus dem täglichen Leben verschwanden. Die Plüschversionen von Eisbären, Löwen, Zebras gehen einher mit dem Einzug des Haustieres in die privaten Haushalte moderner Kleinfamilien. Das sterilisierte, in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkte und mit künstlicher Nahrung gefütterte Haustier verweist auf die hermetische Autonomie-Illusion seiner modernen Besitzer. In der von menschlicher Zivilisation „unberührten Natur“, die sich der moderne Mensch im Urlaub herbeisehnt, gerinnen die noch umherstreifenden, nicht domestizierten Tiere zu idealisierten Residuen verschwundener Lebensformen.

Die anthropologische Differenz

Der Mensch sucht den Blick des Tieres nicht nur, um es anzusehen, sondern auch, um von diesem angesehen zu werden. Im Blick eines Tieres wird sich der Mensch *seiner selbst bewusst* (vgl. Berger 2009, S. 15 ff.). Dieses andere Lebewesen, geboren und sterblich wie der



Mensch, wendet sich in besonderer Weise an den Menschen, indem es ihn über *einen schmalen Abgrund des Nichtverstehens* hinweg beobachtet, einen Abgrund existenzieller Unwissenheit und Angst, der dem Menschen vertraut ist. Die Fähigkeit zu symbolischem Denken, gekoppelt an die Entwicklung einer Sprache, in der Worte nicht bloße Signale oder Laute sind, sondern die Signifikanten von etwas anderem als sie selbst, ermöglicht zwei Menschen, diesen Abgrund zu überbrücken. Das Tier „schweigt“. Anthropozentrisch blickt der Mensch auf das Tier, um zu definieren, was der Mensch ist. Aristoteles zog eine hierarchische Grenze zwischen Menschen und Tieren – anhand fehlender rationaler Fähigkeiten. Im Tierseelenstreit der Philosophie der Neuzeit gestand Montaigne den Tieren, obgleich es ihnen an höherem Abstraktionsvermögen mangle, ein dem Men-



Hachiko

schen ähnliches bewusstes Denken wie auch menschenähnliche Emotionen zu, während Descartes sie zu seelenlosen Maschinen (*Bêtes Machines*) degradierte. Erst Charles Darwin dekonstruiert mit seiner Evolutionstheorie die Idee der besonderen Stellung des Menschen und zeigt auf wissenschaftlicher Basis in *The Expression of the Emotions in Man and Animals*, wie Menschen und Tierarten ähnliche Gefühlsregungen in ihrer Körpersprache ausdrücken. Diese Gefühle interpretiert er nicht mehr als Seelenzustände, sondern erkennt in mentalen wie physischen Eigenschaften von Lebewesen das Produkt einer langen kontinuierlichen Entwicklung. Das Character Design des digitalen Animationsfilms schöpft noch heute aus diesem Repertoire affektiven Ausdrucks und körpersprachlicher Signale.

Die Blicke kreuzen sich

„Il ne faut pas me regarder dans les yeux“¹, mahnt die Bestie die Schöne in Cocteaus Film. Im Chiasma des Sehens ereignet sich, auf der Leinwand wie im realen Gegenüber, die Urszene jeder sozialen Begegnung. Wo Blicke sich kreuzen, verschieben sich im Blick des anderen die Positionen von Subjekt und Objekt. Überkommene Vorstellungen über Ich-Identitäten geraten ins Wanken, weil dieser Blick die Möglichkeit impliziert, dass es ein erkennendes Selbstbewusstsein auch ohne menschliche Sprachkompetenz gibt. Ein solches Tier ist nicht mehr nur „anders“. Es ist ein *anderer*. Woran bindet man nun den Subjekt-Begriff? Gibt es eine Personenschaft von Lebewesen,

die nicht Mitglieder unserer Spezies sind? Kann man bei einem Tier als Gegenüber von einem Du sprechen? Der Mensch ertappt sich im Blick eines Tieres – wie Jacques Derrida im Blick seiner Katze, die ihm morgens in sein Badezimmer folgt und von der er sich in seiner Nacktheit schamvoll beobachtet fühlt. Dieses Schamgefühl, das doch nach dem biblischen Sündenfall einem menschlichen Blick vorbehalten sein sollte, wird durch den Blick einer Katze ausgelöst. Das Beharren Derridas, dass dieses Gefühl von einer konkreten realen Katze ausgelöst wurde, betont die Individualität dieser Katze, die nicht mehr nur als Gattung, sondern als ein Individuum wahrgenommen wird, zu dem sich ein Mensch intersubjektiv als einem Du verhält. Die sprachliche Konstruktion, den Begriff des „Tieres“ auf alle Formen des nicht menschlichen Lebens zu beziehen, und die Man-



Flipper

nigfaltigkeit von Wesen unter einem einzigen homogenisierenden Begriff zu subsumieren, ist nach Derrida Ausdruck einer hierarchischen geistesgeschichtlichen Arroganz, deren Vertreter sich nie im Blick eines Tieres wahrgenommen haben. Erst die gegenseitige Visualität öffnet den Blick für die Alterität des Nächsten und hat den ethischen Auftrag einer Verantwortung für das nicht menschliche tierische Subjekt zur Folge, die im Vegetarismus und Veganismus kenntlich wird. In den transdisziplinär ausgerichteten kritischen Human Animal Studies spiegeln die Techniken sozialer Konditionierung, die einst anhand von Tierexperimenten erforscht wurden, ihre



King Kong

Forschungsergebnisse zurück – auf den Menschen im Hinblick auf dessen hierarchiestiftende soziokulturelle Diskurse. Im ökofeministischen Ansatz der Tierethik wird in der von westlichen Kulturen ausgeübten Gewalt gegen Tiere, denen die Menschen – außer im Zoo, als domestiziertem Haustier oder im Kino – nur noch in Form von toten fragmentierten Tieren begegnen, die in den Kühlregalen der Supermärkte, bis zur Unkenntlichkeit zerlegt, zum Konsum ausliegen, auf Analogien zur Unterdrückung und pornografischen Ausbeutung von Frauen verwiesen. In jeder Inszenierung von Tieren auf der Leinwand ist das Echo des gesamten kulturhistorischen Diskurses des Verhältnisses von Mensch zu Tier und Tier zu Mensch im kollektiven Unbewussten aktiv. Die kommerzielle Repräsentation von Tieren im Kino, die Massentierhaltung und Plüschtierproduktion, ebenso wie die Inszenierung von Affengehegen in Zoos, deren Analogie zu städtischen Kinderspielflächen offensichtlich ist, bezeugen, dass Tiere und Menschen denselben kommerziellen ökonomischen Prozessen einer industrialisierten Gesellschaft an Produktion und Konsum unterliegen. Die Szenarien, in denen Tiere vor der Kamera inszeniert werden und agieren, sind eingebunden in gesamtgesellschaftliche Szenarien, ob es sich um reale Tiere, Fabel- und Märchenwesen, Avatare oder dämonisierte Monster handelt. Doch nicht nur wir blicken auf die Leinwand, sondern die Tiere werfen ihren Blick in Großaufnahmen von der Leinwand auf uns zurück. Unabhängig von jedem Dressurakt und jeder noch so manipulativen, den Blick lenkenden Kameraeinstellung und -perspektive werden Spuren dessen sichtbar, was John Berger als *Parallelität* der Existenz von Menschen und Tieren – in ihrer Ähnlichkeit und Differenz – zu formulieren versucht, einer Existenz, deren Lebenslinien sich im Tod treffen. Die Intensität der Aufnahmen verwesender Tierkadaver in Peter Greenaways *ZOO* schöpfen aus dieser Erfahrung, ebenso wie die Tage, die Joseph Beuys im Rahmen seiner New Yorker Kunstaktion mit einem Kojoten verbrachte, als er sich jenseits des Gitters dessen Blick und Anwesenheit aussetzte.



Nomaden der Lüfte

Anmerkung:

1
Auf Deutsch:
„Schau mich nicht an!“

Literatur:

Berger, J.:
*Das Leben der Bilder
oder die Kunst des Sehens.*
Berlin 2009

Derrida, J.:
Das Tier, das ich also bin.
Wien 2010

Hopf, H.:
*Träume von Kindern und
Jugendlichen.*
Stuttgart 2007

**Nessel, S./Pauleit, W./
Rüffert, C./Schmid, K.-H./
Tews, A. (Hrsg.):**
Der Film und das Tier.
Berlin 2012



Die Vögel

Eleni Ampelakiotou ist Regisseurin und Drehbuchautorin. Daneben fördert und begleitet sie als Geschäftsführerin und Creative Producer von NOW FILMS Autoren und Regisseure bei der Entwicklung und Realisierung ihrer Drehbücher und filmischen Projekte in den Bereichen „Fiction“, „Documentary“ und „Animation“.

