

Tierstudien

09/2016

Tiere und Unterhaltung

**Herausgegeben von
Jessica Ullrich und Aline Steinbrecher**

Neofelis Verlag

Tierstudien

09/2016: Tiere und Unterhaltung

Hrsg. v. Jessica Ullrich und Aline Steinbrecher

Wissenschaftlicher Beirat

Petra Lange-Berndt (Hamburg), Roland Borgards (Würzburg),

Dorothee Brantz (Berlin), Thomas Macho (Berlin), Sabine Nessel (Mainz),

Martin Ullrich (Nürnberg), Markus Wild (Basel).

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

© 2016 Neofelis Verlag GmbH, Berlin

www.neofelis-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten.

Umschlaggestaltung: Marija Skara

Lektorat & Satz: Neofelis Verlag (mn)

Druck: PRESSEL Digitaler Produktionsdruck, Remshalden

Gedruckt auf FSC-zertifiziertem Papier.

ISSN: 2193-8504

ISBN (Print): 978-3-95808-038-6

ISBN (PDF): 978-3-95808-101-7

Erscheinungsweise: zweimal jährlich

Jahresabonnement 20 €, Einzelheft 12 €

Erhältlich in Ihrer Buchhandlung oder direkt beim Neofelis Verlag unter:

vertrieb@neofelis-verlag.de

Ein Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr, wenn die Kündigung nicht mindestens drei Monate vor Ende des Kalenderjahrs erfolgt ist.

Inhalt

Editorial	7
-----------------	---

Tiere als Spektakel

Michael Hirschl

Von kämpfenden Hähnen, wilden Ebern und schnellen Pferden. Zur Beliebtheit und Stellung von Tierspektakeln im antiken Griechenland	15
--	----

Teresa Hiergeist

Zu Tode amüsiert. Tiere und Unterhaltung in stierkampfkritischen Texten aus drei Jahrhunderten	28
---	----

Mira Shah / Fermin Suter

Im Affentheater. Orang-Utans als DarstellerInnen ,authentischer Wildnis‘ im Ökotourismus	39
---	----

Tiere als Erlebnis

Jan-Erik Steinkrüger

Walt Disney und die wilden Tiere. Tiere in Disneys Themenparks	53
---	----

Martin-Sebastian Abel / Clemens Wustmans

„Für die Kinder ist es ein Spaß.“ Ethische und tierschutzpolitische Perspektiven der Nutzung von Tieren zu Unterhaltungszwecken	61
---	----

David Arndt

Erleben Sie Tiere! Ein Essay zum Mensch-Tier-Verhältnis in der Erlebnisgesellschaft	72
--	----

Tiere in Entertainment, Edutainment und Infotainment

Matthias C. Hänselmann

Menschen wie du und ich? Tiere im Zeichentrickfilm	85
--	----

<i>Sigrun Lehnert</i>	
Tiere in der Kino-Wochenschau.	
Vergnügen im Vorprogramm	97

<i>Colin Goldner</i>	
„Die geborenen Spaßmacher“ – Von der falschen Sicht auf Schimpansen hin zu ihrem Missbrauch in Zirkussen, Zoos und sonstiger Unterhaltungsindustrie	109

<i>Ina Bolinski</i>	
#animalselfie. Zur Mensch-Tier-Beziehung in der Populärkultur des Selbstportraits	122

<i>Pablo Abend / Thomas Hawranke</i>	
Deep Hanging Out mit dem vermeintlich Wilden. Tier-Mensch-Beziehungen im Computerspiel	133

Tiere in der Kunst

<i>Magdalena Grüner / Tim Jegodźinski / Kathrin Rottmann</i>	
„It seemed we were a kind of a show.“ Pierre Huyghe's Zoo-Dramen	147

<i>Stefanie Plappert</i>	
Look into the Camera! Die Videoarbeiten von Neozoon	158

Künstlerische Positionen

<i>Sue Coe</i>	
Elephant Tales	171

<i>Krööt Juurak / Alex Bailey</i>	
Performances for Pets	179

<i>Ina Neddermeyer</i>	
Let me entertain you! Die <i>Performances for Pets</i> von Krööt Juurak und Alex Bailey	184

Rezensionen	187
-------------------	-----

Abbildungsverzeichnis	198
-----------------------------	-----

Call for Papers: Mimesis, Mimikry, Mimese	200
---	-----

Editorial

Diese Ausgabe von *Tierstudien* beschäftigt sich mit Tieren in der Unterhaltungsindustrie und befragt deren Funktion in verschiedenen historischen und gesellschaftlichen Kontexten. Dabei geht es sowohl um die Unterhaltung *durch* Tiere sowie – in geringerem Maße – die Unterhaltung *von* Tieren.

Tiere waren bereits wichtige Protagonist_innen in antiken Spektakeln, spielen bis heute eine Rolle als Alleinunterhalter_innen in Zirkussen und Zoos, treten in Sport und Spiel sowie in der Modeindustrie und im Showbusiness auf, liefern als Animal Celebrities Stoff für die Klatschpresse und Sozialen Netzwerke, sind Hauptdarsteller_innen in Spielfilmen, Computerspielen und anderen populären Massenmedien. Auf der anderen Seite werden Tiere in Zoos mit Enrichmentangeboten bei Laune gehalten, Haustiere mit Wellnessprogrammen verwöhnt, und Schweinen in der Massentierhaltung steht nach neuen EU-Richtlinien Spielzeug gegen Langeweile zu.

Natürlich stellen sich in diesem Zusammenhang auch ethische Fragen. Einerseits muss die Instrumentalisierung von Tieren für wirtschaftliche Zwecke oder zur bloßen Zerstreung kritisch beleuchtet werden; andererseits können Unterhaltungsprogramme für Tiere durchaus als Ausdruck einer dekadenten Überflussgesellschaft gelesen werden. Weiter dient der Einsatz von unterhaltenden Medien in der Nutztierhaltung wohl weniger der Zerstreung als der Optimierung von Leistungsfähigkeit.

Aus Sicht der Animal Studies sind sowohl die tierlichen Hofnarren in der globalen Entertainmentindustrie als auch die Unterhaltungsmedien für Nutztiere eine spannende theoretische und methodische Herausforderung. So können als Thesen aufgestellt werden, dass erstens, wer Tiere als Performer_innen, Sportler_innen oder Avatare ernst nimmt, bereits implizit deren Agency bestätigt, und dass zweitens, wer auf Tiere zugeschnittene Bespaßungs- oder Fernsehprogramme entwickelt, akzeptiert, dass Tiere Bedürfnisse und Interessen haben, die von denen der Menschen unterschieden sind, und verleiht ihnen auch hiermit Agency. Weiter kann das Thema Tier und Unterhaltung zu den aktuellen Debatten der Animal Studies, wie Grenzziehung, Alterität und Anthropomorphisierung beitragen.

Im breiten Themenspektrum der unterhaltenden und unterhaltenen Tiere setzt diese Ausgabe von *Tierstudien* vier Schwerpunkte: Erstens Tiere als Spektakel und zweitens Tiere als Erlebnis mit jeweils drei Beiträgen, drittens Tiere im Entertainment, Edutainment und Infotainment als größten Block mit fünf Essays und schließlich viertens Tiere in der Kunst mit zwei Texten und zwei künstlerischen Beiträgen.

Dass Tiere in der Geschichte der Mensch-Tier-Beziehung immer wieder zur Unterhaltung herhalten mussten bzw. zu Akteur_innen der Unterhaltung wurden, zeigt der erste Themenblock. Im Beitrag von Michael Hirschler sind Hähne, Eber und Pferde die Protagonist_innen der Unterhaltung. Obwohl die Tierspektakel im antiken Griechenland von der historischen Forschung schon lange untersucht werden, spielte die Bedeutung der Tiere darin bislang eine marginale Rolle. Ein Perspektivenwechsel der auch die Wesenszüge, Eigenschaften und Verhaltensmuster der Tiere mitreflektiert, soll mit diesem Beitrag angestoßen werden. Der Stierkampf hingegen steht schon im Fokus der Animal Studies, insbesondere in aktuellen ethischen Debatten wird angeprangert, dass jährlich nach wie vor 10.000 Zuchttiere in den spanischen Arenen qualvoll zu Tode kommen. Entgegnet wird den Kritiker_innen häufig mit dem Argument der Tradition – und genau hier setzt der Beitrag von Teresa Hiergeist ein. Die Autorin zeigt auf, dass die Kritik am Stierkampf so alt ist wie der Stierkampf selbst. Anhand dreier Stierkampfkritiken verdeutlicht sie, wie im Laufe der vergangenen Jahrhunderte aus religiöser, sittlicher und tierrechtlicher Perspektive Stimmen gegen das Spektakel erhoben wurden.

Eine moderne Form der Unterhaltung durch Tiere thematisiert der Beitrag von Mira Shah und Fermin Suter, der in einen Nationalpark auf Borneo führt. Das Autor_innenduo reflektiert dabei die Suche nach Authentizität im Ökotourismus und die damit verbundene Beobachtung von Orang-Utans in ihrem vermeintlich natürlichen Umfeld kritisch. Sie machen sowohl die Rolle des Touristen und der Touristin als zoologische Beobachter_innen als auch die Agency der tierlichen Protagonist_innen auf der Regenwaldbühne deutlich und kommen zu dem Schluss, dass die Orang-Utans zum Instrument einer kommodifizierten Form der menschlichen Selbsterfahrung und -inszenierung geworden sind. Dieser Beitrag führt damit schon zum Thema der Tiere als Erlebnis hin, welches mit dem Aufsatz

von Jan-Erik Steinkrüger eröffnet wird. In seinem Beitrag „Walt Disney und die wilden Tiere“ zeigt er die Inszenierung von Wildnis und Natur auf und betont, dass die Tiere darin vor allem unterhalten sollten. Dabei untersucht er drei Disneyproduktionen, nämlich die *True-Life Adventures*-Tierfilmreihe, die als Dokumentarfilm konzipiert war, den 1955 eröffneten Themenpark The Living Desert sowie den zooähnlichen Themenpark Disney's Animal Kingdom. Um eine inszenierte Zurschaustellung von wilden Tieren geht es auch im Beitrag von Martin-Sebastian Abel und Clemens Wustmans, der sich in drei kurzen Fallstudien mit ethischen und tierschutzpolitischen Perspektiven der Tierdressur im Zirkus im Vergleich zum Zoo, der Gänse-reiter-Tradition im Karneval und der Jagd als Freizeitbeschäftigung befasst. Dabei stellen die Autoren die gängigen Begründungsmuster für oder gegen den Einsatz von Tieren in diesen Praktiken in Frage und zeigen exemplarisch die Relativität und Historizität von Ethik. Schließlich plädieren sie für eine differenzierte, entpolemisierte und entemotionalisierte Debatte, wenn es um die Nutzung von Tieren zu Unterhaltungszwecken geht.

David Arndt reflektiert in einem soziologisch angelegten Beitrag das Mensch-Tier-Verhältnis vor der Folie der Erlebnisgesellschaft nach Gerhard Schulze. Er zeichnet nach, wie heutiges tierbezogenes Handeln und Wahrnehmen Tiere auf ihren emotionalen Ertragswert reduziert. Sie dienen etwa in Form von Erlebnisangeboten in der Natur, aber auch im Bereich der Ernährung vor allem der emotionalen Bedürfnisbefriedigung des Menschen. Arndt zeigt, wie die Beschränkung der Interaktion mit Tieren auf deren erlebnisfunktionalen Nutzwert den Eigenwert lebendiger Tiere ausblendet und als Ausdruck und Legitimation einer gewaltgeprägten und hierarchischen Tier-Mensch-Beziehung gelesen werden kann.

Die emotionale Bedürfnisbefriedigung des Menschen durch ihn unterhaltende Tiere thematisieren auch die Beiträge der nächsten Sektion, die sich den Tieren in Entertainment, Edutainment und Infotainment widmen. Matthias Hänselmann stellt die Tiere im Zeichentrickfilm ins Zentrum seines Beitrags und schlägt zur Klärung der Frage, ob uns hier überhaupt Tiere und nicht viel eher Menschen begegnen, eine Systematisierung in reine Tierwelten, reine Menschenwelten sowie Mischwelten vor. In allen drei Welten können dann Tiere in Tierrollen, Tiere in Menschenrollen sowie Tiere in Menschen- und

Tierrollen ausgemacht werden. Mit dieser Systematisierung gelingt ihm zwischen der Morphologie und Aktanz von Tieren im Zeichentrickfilm zu unterscheiden, was ein wichtiger analytischer Schritt in der Erfassung dieses Genres für die Animal Studies ist. Denn auch wenn es hier vordergründig immer um Tiere geht, heißt ein theoretischer Zugriff auf Tiere immer zuerst einmal zu hinterfragen, ob und in welcher Form uns hier überhaupt Tiere begegnen. Auch im von Sigrun Lehnert untersuchten Genre, der Kino-Wochenschau, treten Tiere in unterschiedlichen Rollen auf, nämlich als Prestigeobjekte, als Schauobjekte, als Akteur_innen in der politischen Satire, als Objekte der Passion und als Akteur_innen im Sport. In ihrem Beitrag verdeutlicht Lehnert, dass in der Nachkriegswochenschau keine dokumentarischen Tieraufnahmen gefragt waren, sondern publikumswirksame Präsentationen, die vor allem unterhalten sollten.

Colin Goldner leitet den Einsatz von Schimpansen in der Unterhaltungsindustrie historisch her. Er spannt den Bogen von der Ankunft des ersten Schimpansen in Europa im 17. Jahrhundert über die Rezeption der Großen Menschenaffen in den Printmedien des 19. Jahrhunderts bis zum Einsatz von Schimpansen in Tarzanfilmen und als Clowns im 20. Jahrhundert. Goldner zeigt, wie sich Negativzuschreibungen perpetuierten und in biologischen Benennungen niederschlugen. Im 19. Jahrhundert entwickelte sich jedoch parallel das Klischee der Schimpansen als menschenzugewandte Spaßvögel, das bis heute ihre Ausbeutung als anthropomorphisierte Entertainer ermöglicht.

Unterschiedliche Erscheinungsformen von Animal Selfies stehen im Zentrum von Ina Bolinskis Text, der die Mensch-Tier-Beziehung im Kontext der Populärkultur des Selbstportraits beleuchtet. Unter Bezugnahme auf Bruno Latours Akteur-Netzwerk-Theorie arbeitet Bolinski heraus, wie im Tierselfie alle beteiligten Akteure – Tiere, Menschen und Technik – gleichermaßen Handlungsmacht entfalten. Der Abbau kategorialer Unterscheidungen zwischen medientechnischen Akteuren steht nach Bolinski auch für einen veränderten Status des Tiers und kann in der Konsequenz sogar juristische Folgen, etwa im Hinblick auf das Urheberrecht, zeitigen.

Im folgenden Beitrag von Pablo Abend und Thomas Hawranke geht es um Tiere als Akteur_innen im interaktiven Medium des Computerspiels. Die Autoren reflektieren, ob hier von einer simulierten

Umsetzung einer gleichrangigen Tier-Mensch-Beziehung, wie sie mit Haraways Begriff des gegenseitigen Respondierens beschrieben wird, gesprochen werden kann. Weiter zeigen sie auf, wie im Computerspiel die Spielerperspektive mit der Tierperspektive überlagert werden kann, was eine „körperliche Hybridisierung“ von Mensch und Tier simuliert.

Die letzte Sektion widmet sich den Tieren in der Kunst. Magdalena Grüner, Tim Jegodzinski und Kathrin Rottmann beschäftigen sich mit Pierre Huyghes Aquariendarbeiten und der ästhetischen Erfahrung sowie den historischen und sozialen Bedingungen der Rezeption gestalteter Wasserwelten. Dabei problematisieren sie den Verbrauch von lebendigen Tieren für diese nur vermeintlich harmonische Zurschaustellung des Lebendigen. Denn Huyghes inszeniert in seinen *Zoodramen* u. a. die Auseinandersetzung konkurrierender Spezies, was dem Publikum jedoch meist entgeht und deshalb perfiderweise der kontemplativen Begegnung mit den Aquarien nicht entgegensteht.

Stefanie Plappert analysiert eine Reihe von Arbeiten des Künstlerinnenkollektivs Neozoon, um die mediale Konstruiertheit unserer Tierbilder offenzulegen. Neozoon zeigen u. a., wie Tiere in Sozialen Netzwerken zur Selbstdarstellung fungieren, sei es in sentimentalhysterischen YouTube-Videos von Haustierhaltern oder in den obszönen, massenhaft von Hobbyjägern hochgeladenen Trophy Shots. Haustier, Wildtier oder animatronische Kunstkreatur entpuppen sich in den Werken von Neozoon gleichermaßen als Projektionsfläche für menschliche Selbstbefragung.

Die beiden anschließenden Künstlerstrecken beleuchten zwei konträre Arten, sich dem Thema Unterhaltung im Zusammenhang mit Tieren zu nähern. Sue Coes anwaltschaftliche und oftmals aktivistische Kunst nimmt sich in eindringlicher Weise der Ausbeutung und Instrumentalisierung von Tieren in den unterschiedlichsten Bereichen an. So werden ihre Arbeiten meist im Kontext der Tierrechtsbewegung rezipiert, sind aber aufgrund ihres oft altmeisterlichen Duktus tatsächlich „Tierstudien“ im besten Sinne. In den für diese Ausgabe neu zusammengestellten Blättern ihrer *Elephant Tales* schildert sie das Leben und Leiden von Zirkuselefanten und entlarvt die Abgründe und Grausamkeiten einer nur vordergründig bunten Welt von Spiel und Spaß.

Das Künstler_innenduo Krõõt Juurak und Alex Bailey beschäftigt sich hingegen nicht mit Entertainment durch Tiere, sondern agiert selbst als Unterhalter_innen für Tiere. Juurak und Bailey möchten denjenigen Tieren, die für den Menschen emotionale Arbeit leisten, etwas zurückgeben und machen ihnen mit ihren *Performances for Pets* ein individuell auf sie zugeschnittenes Unterhaltungsangebot. Sowohl Sue Coe, die vor allem auf die aufklärerische und empathieschaffende Kraft von Kunst setzt, als auch Juurak und Bailey, die eher als Dienstleister_innen auftreten, geht es um Gerechtigkeit für die Tiere, die dem Menschen ausgeliefert sind.

Beide künstlerischen Positionen zeigen, dass Tiere in der Unterhaltungsbranche nicht einfach passiv sind. Auch in den Textbeiträgen begegnen uns Tiere mit sehr unterschiedlich ausgestalteter Agency, sei es als Bühnenprotagonist_innen, als Titelheld_innen, als beobachtete Wilde oder auch als gejagte Opfer. Tiere in der Unterhaltung sind dabei nicht einfach wie das Kaninchen, das der Zauberer aus dem Hut zieht, sondern besitzen durchaus eigene performative Strategien der Handlungsmacht oder des Widerstands. Die Analyse von tierlicher Wirkungs- und Handlungsmacht in der Unterhaltung muss dabei immer auch die kritischen Fragen der Anthropomorphisierung, der Alterität und des tierlichen Handlungsspielraums mitführen, auch das dürften die Beiträge zeigen.

Jessica Ullrich / Aline Steinbrecher