

Berbeli Wanning (Siegen)

## **Posthuman von Anfang an?**

### **Wie Tiergeschichten für Kinder das anthropozentrische Weltbild prägen**

There is no childhood without animal stories. Animal characters in children's literature have a great influence on the mind of young readers. This essay delineates why and how animal characters constitute and strengthen the child's anthropocentric understanding of the world. It opens with conceptualizing the human-animal-relationship in the field of literary studies, then it reflects on the function of animal speech in a fictional setting and introduces some prominent examples of British and German children's literature including picture books with mice as the protagonists. Finally, it demonstrates in which way children gain an anthropocentric focus by reading animal stories. This focus might be overcome with a second, more analytical reading which can contribute to a posthuman consciousness in which animals and humans are no longer seen as completely separated.

#### **1 Einleitung**

Jedes Kind kennt Geschichten, in denen Menschen und Tiere zusammenleben, merkwürdige bis tollkühne Abenteuer erleben und entweder ein enges, oft freundschaftliches Verhältnis pflegen oder gar existentiell aufeinander angewiesen sind. Es sind nicht nur Märchen und Fabeln, in denen sich Mensch und Tier auf diese besondere Weise in der Literatur begegnen. Vielmehr durchzieht das Motiv der Mensch-Tier-Freundschaft zahlreiche narrative bzw. mediale Gattungen und Formen, die für Kinder bestimmt sind. Eine Kindheit ohne dieses Thema ist kaum denkbar; und so trägt Kinderliteratur entscheidend dazu bei, das anthropozentrische Weltbild gerade im Verhältnis zum Tier dadurch zu prägen, indem sie es scheinbar suspendiert: Mensch und (das sprechende) Tier begegnen einander in den Geschichten 'auf Augenhöhe'. Weil Kinder aber wissen, dass Tiere eigentlich nicht sprechen können, lernen sie die Sprachfähigkeit als das alleinige Merkmal des Menschen kennen, was ihnen zuvor als solches nicht bewusst ist. Die Sprachfähigkeit des Menschen als Besonderheit fällt Kindern also überhaupt erst auf, wenn sie dem sprechenden Tier in der Literatur begegnen. Diese Lektüreerfahrung verändert ihren Blick auf die Wirklichkeit. Jetzt wissen die Kinder, dass Menschen als einzige Lebewesen über Sprache verfügen. Sie kennen nun ein Alleinstellungsmerkmal des Menschen und beginnen in der Folge, über dessen Sonderstellung nachzudenken. Oberflächlich betrachtet, gehören Menschen und Tiere in vielen Kindergeschichten also einer gemeinsamen Welt ohne spezifische Unterschiede an, begegnen einander als gleichberechtigte Kommunikationspartner und teilen eine gemeinsame Gefühlswelt. Sie sind kompatibel. Kritischer betrach-

tet, unterstützt genau diese Darstellung den Aufbau von anthropozentrischen Denkmustern, welche das Kind gerade dann entwickelt, wenn es sich z.B. mit tierischen Empathiefiguren identifiziert. Wenn in vielen dieser Geschichten alle Wesen, seien sie menschlich, tierisch oder fabelhaft-phantastisch, auf den ersten Blick eine harmonische Gemeinschaft bilden, zeigt sich doch bei genauerem Hinsehen die durchgängig anthropozentrische Konzeptualisierung sowohl auf der Handlungs- als auch besonders auf der Figurenebene: Damit die tierischen Helden literarisch ansprechend Kinder erreichen können, müssen sie menschliche Eigenschaften nicht nur repräsentieren, sondern regelrecht annehmen. Indem sie das tun, wird ihr Tier-Sein deutlich markiert, weil die angenommenen menschlichen Kompetenzen wie z.B. Sprechfähigkeit immer als extraordinäre und nicht, wie beim Menschen, als natürliche wahrgenommen werden. Dies wirkt reziprok zum Diktum von Max Horkheimer und Theodor W. Adorno, wonach sich die Idee des Menschen in der europäischen Geschichte in der Unterscheidung zum Tier ausdrückt (Adorno / Horkheimer 1980: 219). Weil Gattungsgrenzen scheinbar verschwimmen und der Menscheneigenes integrierende Tiercharakter dadurch übernatürliche Züge gewinnt, verfestigt sich im Weltbild des Kindes die Dominanz der anthropozentrischen Sichtweise. Kindern jedoch ist, so Horkheimer und Adorno weiter, die Vorstellung solcher Metamorphosen (d.i. Mensch-Tier-Verwandlungen) unmittelbar verständlich (ebd.: 221) und bedarf keiner weiteren Erläuterungen. Zentrales Medium für diesen dialektischen Prozess ist die sprachliche Kommunikation, die auf zwei Ebenen abläuft: einerseits zwischen den handelnden Figuren, die sich alle der menschlichen Sprache bedienen, auch wenn einige diese natürlicherweise nicht beherrschen, weil sie eben Tiere sind, andererseits zwischen dem lesenden Kind und dem Text. Indem das Kind auf diese Weise eine Welt gleichberechtigter Teilhabe von Mensch und Tier kennenlernt, der es zeitweise in seiner Phantasie selbst angehört, begreift es im Verlauf und vor allem nach der Lektüre, dass die spezifischen Unterschiede der Lebewesen selbst dann existieren, wenn sie phasenweise in einer fiktionalen Welt aufgehoben sind. Während also kognitiv die anthropozentrische Perspektive gefestigt wird, wirkt durch die literarisch erlebte Harmonie eine Art Subtext fort, der genau diese Perspektive in der Schwebe hält. Der Schlüssel dazu ist die Sprache.

Wenn ein Kind in der Lage ist, einfache Tiergeschichten zu verstehen, dann verfügt es bereits über eine wichtige Lebenserfahrung, nämlich, dass Tiere nicht in einer für Menschen klar verständlichen Sprache sprechen, jedoch untereinander und mit Menschen (zumindest die Wirbeltiere) kommunizieren. Onomatopoeische Sprachspiele wie "wau wau" oder "miau" gehören zu jedem Spracherwerb dazu und ersetzen zeitweise die korrekte Benennung der verschiedenen Laute äußernden Tiere. Kinder wissen also, dass Tiere anders 'sprechen' als Menschen,

aber sie sind zugleich in der Lage, dies zu ignorieren und folglich Tiere, die wie Menschen sprechen, in einem bestimmten Kontext gutzuheißen. Literarische und altermediale Tierfiguren profitieren von dieser Ambiguität, da die grundsätzliche Kommunikationsfähigkeit der Tiere in der realen Welt durch deren Fähigkeit zur Beherrschung der menschlichen Sprache in der fiktionalen Welt ergänzt wird. Die verbalen Äußerungen von Tieren in der Literatur werden nicht nur vom kindlichen Publikum entgegen aller tatsächlichen Alltagserfahrungen akzeptiert.

## **2 Tier-Kommunikation in der Literatur**

Die sprechende Tierfigur hat eine sehr lange Tradition, deren älteste und bekannteste die Fabel ist. Aber auch Romane und Erzählungen, Gedichte und Dramen kommen ohne Tiere, die der menschlichen Sprache mächtig sind, nicht aus. Zahlreiche, weit verbreitete Beispiele aus der Literaturgeschichte belegen diese These. Die Interaktion mit dem sprechenden Tier als einer besonderen Form der Kommunikation erzeugt eine spezifische Offenheit, die Botschaft, welche das Tier mitteilt, wohlwollend aufzunehmen. Dies gilt insbesondere für Kinder. Wer also diese Zielgruppe erreichen und tief berühren will, lässt Tiere sprechen. Innerhalb des interpretatorischen Spielraums, über den sie je nach Alter verfügen, und durch den sanften Verfremdungseffekt des die Alltagserfahrung übersteigenden tierischen Sprechers, erfassen Kinder das Ausmaß, inwieweit die Botschaften der Tiere im Kern menschliche Ideen spiegeln. Das kinderliterarische Paradox besteht darin, dass die sprechende Tierfigur, gerade weil sie völlig unrealistisch ist, über einen hohen Glaubwürdigkeitsfaktor verfügt, was die Wahrhaftigkeit und Authentizität ihrer Mitteilung in der kindlichen Vorstellung noch unterstreicht.

Es ist nämlich nicht gleichgültig, wer die *message* dem Kind übermittelt. Das Tier als Kommunikant und Aktant der Literatur hat ganz andere Möglichkeiten als eine menschliche Erzählfigur. Gerade weil dem Tier in der Realität kein eigenständiges reflektorisches Bewusstsein zugesprochen wird, kann das Alleinstellungsmerkmal des Menschen, dessen Sprech- und Denkfähigkeit, in der fiktionalen Welt auf tierisch-reale oder tierisch-phantastische Wesen übertragen werden. Das Tier muss nichts von seiner Wesensart aufgeben, sondern gewinnt dazu. Dadurch verändert sich das jeweilige Tier, genauer: die menschliche Vorstellung vom Tier, die nun vom realen Vorbild stark abweicht und für Symbolisierungsprozesse verfügbar wird. Die Sprechfähigkeit als stärkstes Anzeichen der vollzogenen Anthropomorphisierung erschafft ein anderes Tier, das es ausschließlich in der Literatur (bzw. in den verwandten medialen Formen wie z.B. Filmen, Hörspielen, Computerspielen) gibt. Es wird in seinem als natürlich dargestellten Lebensraum oder in einer menschlichen Umgebung zum Akteur, als solcher innerhalb der Geschichte auch angenommen, ist aber zugleich unreal. So entsteht eine

Wirklichkeitsillusion, in der die Grenze zwischen Natur und Kultur verwischt. Aus der Perspektive der Kinder schwimmt die Grenze bis zur Unkenntlichkeit, so dass sie als solche kaum mehr wahrgenommen wird. Das anthropomorphisierte sprechende Tier kommt dem kindlichen Leser sehr nah, bleibt aber zugleich Wesen einer anderen Gattung und verstärkt auf diese Weise die anthropozentrische Weltsicht, die es im fiktionalen Rahmen scheinbar aufgehoben hat. Indem das sprechende Tier dem Menschen gegenübertritt, erinnert es diesen, obwohl es häufig auch gebildet und gesittet, also ein kulturelles Wesen ist, an die eigene Animalität, die es gleichwohl verkörpert. Aus dieser Dialektik, die die Zugehörigkeit in der *chain of beings* erst durcheinanderwirbelt und sodann neu positioniert, entsteht eine Art 'emotionale Antriebskraft', durch die das sprechende Tier eine unersetzliche Funktion für das lesende Kind einnimmt. Die Akteure in Fell oder Federn rufen eine Palette von Emotionen hervor, die von Abscheu und Angst über Zuneigung und Trost bis hin zur Liebe reichen. Dermaßen in Gefühle verpackt, erreichen die rationalen Botschaften das Kind in einer Art ganzheitlichen Situation, in der es sich als zutiefst menschliches Wesen kennenlernt. Dies besagt die These, dass gerade die Tiergeschichten entgegen dem ersten Anschein dazu beitragen, das anthropozentrische Weltbild des Kindes zu erzeugen und zu verfestigen.

In erster Linie übermittelt die literarische Tierfigur ihre Botschaft durch menschliche Sprache, gelegentlich vermischt durch onomatopoetische Einsprengsel, die den tierischen Laut als eine Art sekundäre Semantik verstärkend nutzen. Das Tier kommuniziert aktiv, sei es mit anderen Tierfiguren oder mit Menschen, gelegentlich auch mit der unbelebten oder vegetabilen Natur. Gemäß den Kategorien des Anthropomorphismus nach Sasha Matthewman handelt es sich bei dieser Art Tiergeschichten im Unterschied zu beispielsweise Fabeln<sup>1</sup> um eine *theriomorphe Phantasie*, d.h. um eine auf Menschen zentrierte Tiergeschichte (Matthewman 2011: 64f). Tiere leben mit Menschen in einer menschlichen Welt, die selbst dann noch durchschimmert, wenn es sich um z.B. den 'natürlichen Lebensraum' Mäuseloch handelt, welches aber mit Tisch und Bett möbliert ist. Sie sprechen und interagieren mit Tieren und Menschen in einem menschlichen Kontext, d.h. sie machen Pläne und zeigen Gefühle, über die sie auch nachdenken. Dennoch verhalten sich die Tiere je spezifisch, was z.B. ihre angestammten Lebensräume oder Ernährungsgewohnheiten betrifft (der Fisch lebt im Wasser, der Vogel hat ein Nest usw.). Der *theriomorphen* und der *anthropomor-*

---

<sup>1</sup> Bei Fabeln oder anderen, auf Tiere zentrierten Tiergeschichten, bei denen Tiere untereinander in menschlicher Sprache sprechen, handelt es sich um *anthropomorphe Phantasien*, d.h. Tiere und Menschen sprechen nicht miteinander, obwohl sich ihre Welten berühren können. Einige Menschen sind möglicherweise privilegiert und verstehen die Tierkommunikation, das ist aber keine zwingende Bedingung. Vgl. Matthewman 2011: 64f.

*phischen* Phantasie ist bei allen Unterschieden jedoch gemeinsam, dass sie von Tieren handeln, die unmittelbar in menschlicher Sprache kommunizieren und deshalb auch vom lesenden Kind unmittelbar verstanden werden können. Diese Sprache ist eine besondere Form der Kodierung, weil der Leser bei ihrer Entschlüsselung, also im literarischen Verstehensprozess, davon beeinflusst wird, welche Figur spricht. Die verbale Aussage wird umso leichter akzeptiert, je 'sympathischer' das Tier ist. Es ist also nicht unerheblich, ob ein Löwe, ein Rabe, ein Fuchs, eine Schlange oder eine Maus spricht:

Weder die physische Größe noch das arteigene, natürliche Verhalten des sprechenden Tieres stellen dabei ein Hindernis dar. Je höher allerdings der Bekanntheitsgrad des gewählten Tieres und je vertrauter die Zielgruppe der Rezipienten mit Eigenart und Image des Tieres ist, desto unmittelbarer kann die Aussage oder Botschaft wirken. (Dichtl 2008: 159)

Einschlägige Forschungen belegen, dass sich Kinder mit Sympathieträgern identifizieren und sich bei negativen Projektionen distanzieren (Zitzelsperger 2012: 43). Sprechende Tiere, die als ordnende Mächte beispielweise im Märchen auftreten, werden in dieser Funktion rasch zu Sympathieträgern. Verkünden diese Tierfiguren im Rahmen der fiktionalen Ereignisse nun moralische Botschaften, werden die kindlichen Leser auf zwei Ebenen angesprochen, auf der ethischen, verkörpert durch die Tierfigur, und auf der subjektiven Erlebnisebene, auf der sich die Kinder befinden, wenn sie dem Handlungskontext folgen, in welchem die Tierfigur wirkt.

### **3 Die Faszination der Maus**

Es gibt einige literarische Tiere, die bei Kindern durchweg positiv besetzt sind, sehr weit vorne auf der Beliebtheitskala steht die Maus. Sie ist klein, sie ist oft scheinbar wehrlos und unterlegen, aber sie ist clever, schnell, wendig und zieht aus diesen ihren körperlichen Merkmalen ihre eigentliche Stärke. Schon allein diese kindliche Wahrnehmung der Maus aus der ebenfalls 'kleinen' und 'unterlegenen' Perspektive macht das Nagetier zur kinderliterarischen Identifikationsfigur *par excellence*. Zahlreiche bekannte Maus-Charaktere belegen dies, allen voran Walt Disneys *Mickey Mouse*, aber auch *Bernard und Bianca*, *Speedy Gonzales*, *Basil, der Mäusedetektiv* und *Stuart Little* haben die Maus als mediale Sympathiefigur nicht nur in der Kinderwelt fest etabliert. Sie verkörpern das Gegenteil dessen, was sie in der Realität des fluchtorientierten Nagers sind: furchtlose Helden. Die Maus kommt nämlich nicht allein, sie hat einen 'natürlichen' Feind, die Katze, und aus dieser Konstellation haben sich nicht nur im Bereich der traditionellen Fabeln, Märchen und Erzählungen, sondern auch in der modernen medialen Welt

zahllose Geschichten entwickelt, wie das wohl bekannteste Beispiel *Tom und Jerry* zeigt.

Die implizit antagonistische Struktur der Figur Maus, die auf die vermeintlich naturgegebene Beziehung zur Katze als deren Fressfeind zurückgeht, lässt sich erzählerisch vielfältig variieren. Tatsächlich werden Mäuse nicht nur von Katzen gejagt, sondern auch von Raubvögeln und Füchsen gefressen. Dennoch sind im kulturellen Gedächtnis einer medial vermittelten Natur nur "Katz und Maus" zu einem sprichwörtlichen Paar geworden, das in dieser Konnotation sprachlich verankert ist und jederzeit aufgerufen werden kann.<sup>2</sup> Auf lustige Weise geschieht dies schon im Titel des Vorleseklassikers von Ursel Scheffler *Geschichten von der Maus für die Katz*, in dem auch das Motiv der Vergeblichkeit wortspielerisch mitschwingt. Weitere Varianten dieses antagonistischen Musters, das auch mal ohne Katze auskommt, sind z.B. die WDR-Maus in Begleitung des kleinen blauen Elefanten oder die ihre Ängste verbal überwindende, tapfere Maus aus der bekannten zweibändigen Bilderbuchreihe *Grüffelo*. Aus den zuvor genannten Gründen wende ich mich hier der literarischen Mausfigur zu, an der ich exemplarisch zeigen möchte, wie dieses zumeist niedlich, liebenswert und schutzbedürftig dargestellte Wesen dazu dienen kann, Kinder den literarischen Umgang mit grauenvollen Ereignissen zu lehren und auf diese Weise reale humane Schrecken zu bewältigen und zu bannen.

### **3.1 Die Stadtmaus und die Landmaus**

Der Gegenpart der Maus kann auch eine Maus sein. Das bekannteste Mäusepaar, das bei aller artgegebenen Gleichheit dennoch in vielen Punkten divergiert, besteht aus der Stadtmaus und der Landmaus. Diese Geschichte ist, kategorisiert nach Matthewman 2011, eine anthropomorphe Phantasie, d.h. die Welten der Mäuse und der Menschen berühren sich, wenn z.B. die Stadtmaus gejagt wird, aber Gespräche finden nur zwischen den Mäusen und nicht mit den Menschen statt. Der erzählerische Kern der Geschichte geht auf eine Fabel des Äsop zurück, die auch von Horaz und Martin Luther bearbeitet wurde: Die bescheidene Landmaus, die ein hartes und entbehrungsreiches, aber zufriedenes Leben führt, besucht die Stadtmaus in ihrem komfortablen, jedoch aus Mäusesicht gefährlichen Zuhause. Schnell findet sie ob der Gefahren durch Katzen und Menschen heraus, dass sie ihr bisheriges friedliches Leben nicht tauschen möchte. Die Moral der Fabel besteht aus dem Motiv der 'armen Reichen', die wegen ihres Reichtums viele Sorgen haben, die den tatsächlich Armen erspart bleiben. Es geht also um die Frage, wie das Leben zu gestalten sei, um das Glück zu finden. Äsop und Luther

---

<sup>2</sup> Als Romantitel bei Günter Grass oder als feststehender Ausdruck wie "Katz- und Mausspiel".

kennen die eindeutige Antwort: "*Genügsamkeit und Zufriedenheit macht glücklicher als Reichtum und Überfluß unter großen Sorgen*" (Äsop 1979, 189). Von Reichtum und Überfluss ohne Sorgen sprechen sie nicht, und so stehen Stadtmaus und Landmaus für ein gegensätzliches Lebensprinzip, das die Bescheidenheit des vermeintlich naturnahen Lebens über die offensichtliche Dekadenz eines Lebens in anstrengungsloser Völlerei stellt.

Dieses im Kern ideologische Motiv, das die Maus-Figur zutiefst anthropomorphisiert, hat seither zahlreiche Varianten in der Kinderliteratur erfahren. Hinter der Mäuse- steht also eigentlich die Menschensicht, die Kindern in diesem Kontext als Inversion vorgestellt wird. Das gute Leben ist ein allgemeines Problem, auch Mäuse haben es. Der umfassende Anthropozentrismus ist hier unverzichtbar, denn als rhetorische Figur wird er erst obsolet, sofern es seiner "zur Herstellung eines Zusammenhangs von Tier und Mensch nicht bedarf" (Schmidt 2013: 128). Die Fabel kann den Zusammenhang jedoch nur anthropozentrisch herstellen. Um die literarischen Symbolisierungsprozesse der Fabel im erzieherischen Sinne nutzen zu können, tritt der Anthropozentrismus nur scheinbar paradox in animalischer Gestalt auf. Kinder, ob in der Stadt oder auf dem Land lebend, erkennen darin ihre eigene Lebenswirklichkeit wieder, allerdings ist es längst nicht mehr zeitgemäß, nur einen bestimmten Lebensstil zu präferieren, wie er noch von Äsop und Luther vermittelt wurde.

Das Mäusepärchen als Projektionsfolie unterschiedlicher Lebensentwürfe existiert jedoch immer noch. Die moderne Bearbeitung lässt die Entscheidung für den Lebensstil offen, entsprechend trennen sich Stadt- und Landmaus am Ende der Geschichte nicht, sondern bleiben in Freundschaft vereint. Koexistenz und Toleranz bei gleichzeitiger Positionierung der je eigenen Identität bilden jetzt die Kernaussage. Ein Beispiel ist die Bearbeitung der Fabel durch die Kinderbuchillustratorin Kathrin Schärer (2008). Beide Mäuse sind nach den gegenseitigen Besuchen von ihren jeweils neuen und so ganz anderen Erfahrungen angetan, fühlen sich aber dadurch umso mehr bestätigt, am besten in ihrer Umgebung aufgehoben zu sein: Das Heimatgefühl gibt den Ausschlag. Die Vorzüge von Stadt und Land werden in wenigen Bildern plakativ eingefangen, der Einfachheit, Ruhe und unberührten Natur auf dem Land stehen die Lebendigkeit, der Luxus und (als witziges Signal) *Mickey Mouse* in der Stadt gegenüber (vgl. Jansen).

Damit gelingt die Adaption der sehr alten Fabel an die moderne Welt, sie kann nun gleichsam als Ideologie der globalisierten Kindheit gelesen werden. Im Begleittext, in dem sie auf die antiken Ursprünge und auf die weitere Rezeptionsgeschichte über die Jahrhunderte kurz eingeht, schreibt Kathrin Schärer: "Wichtig ist doch, dass jedes Kind den eigenen Lebensstil genießen kann und den des anderen schätzt. Das ist das Zusammenspiel von Identität und Toleranz" (2008: letzte

Seite). In der sequenzartigen Darstellung des Bilderbuchs verschiebt sich noch ein weiteres Motiv, das der Beziehung zwischen den Mäusen, die nun zu innigen Freundinnen werden, die händchenhaltend mal den Sonnenaufgang, mal den Sternenhimmel betrachten. Beide Naturphänomene sind Konstanten in einer Welt des Wandels, denen im Geflecht der sozialen Beziehungen die Freundschaft entspricht: Sie überdauert alle Gegensätze.

In der Bearbeitung der Fabel durch die bekannte irische Kinderbuchautorin Elizabeth Shaw (1920–1992) nähern sich die Lebensformen Stadt und Land stark einander an. Auch hier erhält die Landmaus, die bei den Großeltern lebt, eine Einladung in die Stadt, welche allerdings wenig glamourös geschildert wird. Zwar gibt es Annehmlichkeiten wie Kühlschrank und fließendes Wasser, aber dafür muss die Stadtmaus wie die Masse ihrer Artgenossen in der Fabrik schuften. Die Landmaus, die zunächst einige Jahre dieses entfremdete Leben teilt, kehrt letztlich auf das Land zurück, das sich als Rückzugsort völlig verändert hat: Die der Stadt entfliehenden Touristen-Mäuse verlangen eine zivilisiert verfügbare Natur mit dem Komfort des Stadtlebens. Die Großeltern Landmaus, die nicht in die Stadt reisten, haben sich längst auf diese Veränderungen eingestellt und bedienen den auf diese Weise neu entstandenen Markt, vermieten Zimmer und verkaufen geschäftstüchtig *hot dogs* in der hoch frequentierten vormaligen Naturidylle. Doch der Landmaus missfällt das sehr, denn die Ruhe des Landlebens ist dahin. Sie hat sich das Landidyll als Idealvorstellung während ihres jahrelangen Lebens in der Stadt bewahrt und schlösse sich nun gern den Hippie-Mäusen an, die dieses Ideal einfach leben, wie es den Anschein hat. Allerdings glaubt die Landmaus nicht, dass sich durch die selbstgewählte Isolierung einer kleinen Gruppe an den Lebensverhältnissen etwas veränderte. Sie entscheidet sich für die Intervention. Da es Natur nur noch in der kommerzialisierten Form gibt, entschließt sich die Landmaus, etwas dagegen zu tun: Sie widmet sich dem *guerilla gardening* und streut eifrig Blumensamen längs der Straße, verhängt ein Tempolimit für Autos und fordert die Mausbevölkerung, die aus der Stadt anreist, mittels Plakaten zum Innehalten und Überdenken ihrer Lebensweise auf.

Das Landleben nach dem Stadtprinzip hat aber nicht nur die Räume zerstört, sondern auch die Zeit – sie fehlt den Mäusen, die aus der Stadt aufs Land fahren, lässt sich jedoch in der Inszenierung zurückholen, weil Landleben und Hektik nicht zueinander passen. Zum *Happy End* betreiben die Großeltern ihre vormalige Imbissbude als edles Landrestaurant weiter, gleichsam als entschleunigte Naturidylle 2.0. "Nach dem Essen konnte sich jeder im Garten hinter Großmutter's Lokal entspannen und die Natur genießen" (Shaw 2005: letzte Seite).

Beide Bilderbücher nehmen die Stadtmaus-Landmaus-Fabel als literarisches Darstellungsmuster, um Kinder zum Nachdenken über verschiedene Le-



bensmodelle anzuregen, wie sie nur Menschen wählen können. Sie zielen dabei nicht auf das 'Kuscheltier' Maus ab, sondern nutzen den anthropomorphisierten Charakter auch als Reflexionsfigur, welche als sprechendes Tier eine eigene Form der ästhetischen Kommunikation darstellt und auf diese Weise eine spezifische Distanz zum erzählten Inhalt wahrt. So wird die Unterscheidung von Natur und Kultur selbst zum Gegenstand der Beobachtung, und die Tiergeschichte in der Bilderbuchbearbeitung wird, obwohl aus der Fabel und damit der kulturellen Tradition stammend, zu einer Wissensfigur. Gemäß der Definition von Bühler und Rieger sind Tiere als Wissensfiguren "Agenten eines Wissens, dass sich aus diesen Figuren generiert" (2006: 12). Zwar beziehen sich die Autoren hier auf reale Tiere bzw. auf das Bild, das sich der Mensch von ihnen macht, doch kann anhand der medialen Maus gezeigt werden, dass dieses Phänomen auch für kulturell chiffrierte Tiere gilt. Insbesondere die Stadtmaus-Landmaus-Maus enthält ein kulturelles Potential, das auch in einem anderen Kontext verwendet wird, mithin übertragbar ist. Dies wird an dem nun folgenden Beispiel deutlich, bei dem es sich ebenfalls um eine anthropomorphische Phantasie (nach Matthewman) handelt, deren Hintergrund jedoch ein ganz anderer ist. Der Bezug zur Fabel und damit zu einer alten literarischen Tradition ist hier abgelöst durch eine didaktisch motivierte Geschichte, die insbesondere Kriegs- und unmittelbaren Nachkriegskindern helfen sollte, das zeittypische eigene bzw. familiäre Trauma zu bewältigen. Es sei an die oben ausgeführte Darstellung erinnert, wonach Tierfiguren als Sympathieträger eine ordnende Funktion ausüben und so einen besonderen Kontakt zum lesenden Kind herstellen können, das doppelt adressiert wird: Es erhält auf der subjektiven Erlebnisebene die Möglichkeit, belastende Ereignisse nachzuvollziehen und zu überwinden, und auf der ethischen Ebene wird ihm Orientierung geboten.

### **3.2 Kleine Maus auf Reisen**

Im Jahre 1951 erschien der schmale, sparsam illustrierte Band *Kleine Maus auf Reisen* im Hermann Schaffstein Verlag, Köln. Es ist das einzige Kinderbuch des Autors Wilhelm Süvern, eines Heimatkundlers aus dem Lipperland, der sich mit einschlägigen Beiträgen zur Geschichte und Mundart der Region einen Namen gemacht hat. Die mit dem Untertitel "Eine Tiergeschichte" versehene Erzählung für Kinder wurde im gleichen Jahr vom niedersächsischen Kultusministerium für den Schulgebrauch genehmigt und als Klassenlektüre in den Schulbibliotheken vorrätig gehalten.

Im Unterschied zum Stadtmaus-Landmaus-Stoff ist diese Geschichte heute kaum noch bekannt, es findet sich so gut wie keine Forschung dazu. Deshalb sei der Inhalt hier kurz zusammengefasst. Der in elf Kapitel gegliederte Text erzählt

die Geschichte einer Maus namens Lisettchen, die sich als einzige Überlebende ihrer Familie auf eine abenteuerliche Reise begibt, um schließlich in Waldemar den passenden Mäusepartner für die Gründung einer eigenen Familie zu finden. Was sich so harmlos und scheinbar simpel liest, entpuppt sich unter kulturökologischem Blick, der der Natur ein subversives Potential einräumt, als eine für Kinder höchst brisante Geschichte, die vor allem durch teilweise schreckliche Details und die Art der Darstellung auffällt. Es beginnt mit der für alle Kinder erschreckenden Vorstellung, irgendwo allein ganz auf sich selbst gestellt zu sein. Bedenkt man das Erscheinungsjahr 1951 mit, dann wird hier für viele Kriegskinder eine Erinnerung an eigene Erfahrungen wachgerufen. Lisettchen befindet sich verlassen in einem Keller, der erfüllt ist von den Düften aus einem mäusesicher verschlossenen Vorratsschrank, hockt auf einem Kohlenberg, betrachtet die Welt durch ein Kellerfenster und wartet. Aufregend ist es, wenn die Katze mit funkeln- den Feueraugen zum Fenster hereinschaut, aber durch das nur sehr kleine Loch in der Scheibe nicht hineinspringen kann. Abends liegt Lisettchen in ihrem Bett und weint. Aufgrund der Empathiefunktion der Mausfigur wird sich die kindliche Leserschaft nach den Ursachen für Lisettchens Kummer fragen und die weitere Handlung mit Spannung verfolgen. Nach Kaspar Spinner kommt der Empathie eine wichtige Rolle, und zwar die emotionale, bei der Perspektivenübernahme zu, welche Teil des literarischen Verstehensprozesses ist und eng mit der kognitiven Auseinandersetzung in Zusammenhang steht (vgl. 2006: 6–16). Durch Empathie, d.h. Anteilnahme am Leben anderer oder, didaktisch gesprochen, Fremdverstehen, das mittels des sprechenden Tieres als Sympathieträger leicht entsteht, kann eine Entlastung von den eigenen schwierigen Lebensumständen erfahren werden (vgl. Groeben 2004: 27).<sup>3</sup>

Nach diesem Auftakt wird die Geschichte als Rückblende erzählt. Es beginnt mit glücklichen Zeiten, in denen Lisettchen mit ihren Eltern und den Geschwistern Purzel, Bommeli und Schlanka in besagtem Keller wohnte, nur dass der Vorratsschrank ein Loch hatte und die Mäuse wie in einem Schlaraffenland leben konnten, bis die Menschen das entdeckten. Lisettchen wurde Zeugin, wie erst der Bruder in einer Sirupfalle ertrinkt, dann der Vater mit Gift umgebracht und die Schwester von einer Mausefalle erschlagen wird. Das Unerträgliche dieser Ereignisse wird gemildert durch die Erzählung der Mutter vom Mäuseparadies:

---

<sup>3</sup> Vgl. Abraham / Kepser 2005: 11. Der Vollständigkeit halber sei hier noch angemerkt, dass zur Erscheinungszeit der Erzählung die später als Instrumentalisierung von Literatur kritisierte pädagogische Funktionalisierung literarischer Texte durchaus üblich war und dass die entsprechende Stärkung von Empathie "übergeneralisierend Lebenshilfe genannt" wurde.

Das Mäuseparadies, mein Kind, ist jenes herrliche Land, wo es keine Hunde und keine Katzen gibt und keine bösen Menschen mit Fallen und Giftkörnern. Da essen die Mäuse jeden Tag süßen Kuchen und duftenden Speck, und sie trinken gezuckerte Sahne und köstliche Milch. Auf grüner Wiese aber spielen die Mäusekinder Ringelreihen und nachts schlafen sie in seidenen Bettchen. (Süvern 1951: 10)

Umgehend bricht die Mutter auf, das Paradies zu suchen, und lässt Lisettchen und Schwester Bommeli zurück. Als sie nach einigen Tagen nicht wiederkommt, will Bommeli sie finden und verschwindet ebenfalls. Auf sich allein gestellt, muss Lisettchen nun ihr Leben selbst in die Hand nehmen. Sie begibt sich auf eine abenteuerliche Reise mit unbestimmtem Ziel, aber voller Gefahren, denen sie mit Glück entkommt. Sie rettet sich in ein Mauseloch, das zugleich die Wohnung der Familie ihres Onkels ist. Hier erfährt sie, dass die Mutter tot und die Schwester vermisst ist:

Kind, deine Mutter ist tot! Sie war bei uns und hat uns von eurer Not erzählt. Wir wollten euch auch gern bei uns aufnehmen. Als sie dann aber wieder fort wollte, um dich und deine Schwester zu holen, da hatte der böse Kater Maunz vor dem Loch gelegen. Der hat deine Mutter gepackt und fortgetragen, wie er schon so viele von uns geholt hat. War das traurig für die kleine Maus! Ganz still saß sie in der Ecke und weinte. Von Bommeli wusste der Onkel nichts. Sie ist nicht hier gewesen. (Süvern 1951: 19)

Das Leben bei der Familie des Onkels scheint ein Paradies zu sein, denn die Mäusewohnung liegt in einem Bäckerhaus. Freilich bricht auch in diese Idylle die Allgegenwart der Gefahr in Gestalt des Katers Maunz, was auf die antagonistische Struktur auch dieser Maus-Figur hinweist und für die kindlichen Leser an das Freund-Feind-Schema erinnert. Der bequeme Weg ist – wie aus dem Stadtmausleben bekannt – mit Risiken behaftet. Wie fragil diese Welt tatsächlich ist, wird drastisch deutlich:

Eines Morgens kamen Männer in die Mehlkammer. Sie rückten alle Säcke von der Wand, steckten Glasscherben in die Mauselöcher und schmierten sie mit Zement fest. Alle Mäuse, die in den Löchern saßen, mussten nun elend sterben. So kamen auch Onkel Döppken und seine Familie ums Leben. (Süvern 1951: 20)

Nur zufällig ist Lisettchen nicht da und entkommt somit dem Desaster. Allerdings findet sie nirgends mehr ein Mauseloch, so dass sie sich in eine Einkaufstasche flüchtet. Mit dieser wird sie unbemerkt fortgetragen. Im Kapitel "Eine Fahrt im Autobus" finden sich die Motive des Stadtlebens komprimiert, die Hetze, die Räder, der Benzingestank, die Jagd: Die aufgeschreckten Menschen treten und schlagen nach ihr.<sup>4</sup> Erschöpft rettet sich Lisettchen in einen alten Holzschuppen:

---

<sup>4</sup> Zur Erinnerung: In der Kategorie *anthropomorphe Phantasie* berühren sich die Welten der Menschen und Tiere, aber es tritt keine unmittelbare sprachliche Kommunikation auf. Diese Stelle ist ein entsprechendes Beispiel dafür.

In einem Winkel des alten Schuppens war ein Mauseloch. Da wohnte eine Mäusemutter mit ihrem Sohn Waldemar. Die Mutter war seit gestern krank. Eine kleine Katze hatte mit ihr gespielt und ihr mit Tatzen und Zähnchen schlimme Wunden beigebracht. Mit knapper Not hatte sich die Mutter noch in ihr Loch schleppen können. Nun lag sie da und konnte sich nicht mehr rühren. [...] Der [Waldemar] aber stand betrübt am Lager der Alten. 'Sie ist tot!' sagte er leise. (Süvern 1951: 24f)

Diese Szene stellt einen Wendepunkt der Handlung dar, denn Lisettchens ganze Not wird gelindert, als sie Waldemar trifft und sie beschließen, zusammen eine Zukunft aufzubauen. Waldemar kennt die extreme Verlusterfahrung ebenfalls, was in der drastischen Schilderung vom Todeskampf der Mäusemutter deutlich wird. Die Hoffnung auf ein harmonisches und gesichertes Leben währt nur kurz, als auch in diese heile Welt der Wunschvorstellung das Unheil hereinbricht: Böse Männer, Mäusejäger, versuchen Waldemar zu fangen; er entkommt nur knapp und schwer verletzt.

Das brave Lisettchen wich nicht von seiner Seite. Es wurde eine lange und trostlose Nacht. Beim Morgengrauen hatte sich Waldemar so weit erholt, dass er sich mit Lisettchens Hilfe mühsam fortschleppen konnte. Unter altem Gerümpel fanden sie ein dürftiges Quartier. Lisettchen pflegte ihren Mann mit rührender Liebe. (Süvern 1951: 29).

Nach so viel Aufopferung ist der Weg ins Mäuseparadies geebnet. Lisettchen kehrt mit Waldemar in den Kohlenkeller zurück, findet ihr altes Zuhause unverseht vor und sieht sich bereits als Mutter einer Mäuseschar. Ein Traum bringt die Erfüllung:

Die kleine Maus war ja so froh, so glücklich! Als sie die erste Nacht wieder in ihrem Bettchen schlief, hatte sie einen herrlichen Traum. Und was träumte sie denn? Sie träumte, nun wäre sie mit ihrem lieben Waldemar wirklich ins Mäuseparadies gekommen. Und das war sie ja doch auch, nicht wahr? (Süvern 1951: 32)

Die Maus Lisettchen, die im Unterschied zur Stadtmaus-Landmaus-Maus einen individuellen Namen hat, zeigt durch ihren Lebensweg, dass sich die Konfrontation mit Flucht, Verfolgung und Tod überwinden lässt, dass die vorübergehend durch Gewalt derangierte Ordnung am Ende siegt und das Heilsversprechen gewahrt wird. Es ist im Prinzip die Märchenstruktur, die die Kindergeschichte abbildet. Bei aller kritikwürdigen Ideologisierung tritt hier ein entlastendes Moment auf, auf das Kinderliteratur kaum verzichten kann, will sie Themen einbeziehen, die gerade jüngere Kinder potentiell überfordern können. Und dennoch fällt auf, wie detailreich und kaum kaschiert Gewaltszenen eingeflochten sind. Anders als im Märchen sterben hier nicht die 'Bösen', sondern die Sympathiefiguren, und alle eines unnatürlichen Todes, sie werden gejagt, mit Gas bekämpft oder zu Tode gequält. Zwischenzeitlich, im Lektüreverlauf, gibt es keine expliziten Hinweise auf das 'gute Ende' der Handlung außer der kleinen Binnenerzählung der Mäuse-

mutter vom Paradies. Zusätzlich muss das lesende Kind hier ganz auf seine Erfahrung vertrauen, dass kinderliterarischen Protagonisten auch außerhalb des Märchens nichts Irreversibel-Vernichtendes geschehen wird.

#### **4 Tierfiguren als Traumahelfer**

In der systematischen Verschränkung jener Linien, die sich aus dem Stadtmaus-Landmaus-Schema, dem Paradiessymbol und dem Narrativ des menschengemachten Grauens ergeben, richtet sich der Blick auf die Funktion dieser Geschichte als Kinderliteratur. Die sprechende Maus als zugleich Projektionsfläche und Kodierungsprinzip vermittelt eine Botschaft, die Trost spendet und sich im eschatologischen Sinne der Ideologie versichert, es werde sich immer alles zum Guten wenden. Der Text ist ebenso ein historisches Dokument und belegt, wie eine Kindergeschichte eingesetzt wurde, um der Generation, die Bombardierungen, Hunger und Vertreibung als Kinder im Zweiten Weltkrieg erlebt hat, bei der Bewältigung ihrer Traumata zu helfen.

Die Maus als sympathische und zugleich bedrohte Figur birgt ein hohes Identifikationspotential für den Leser, wahrt aber als Tier zugleich die leicht verfremdende Distanz. Kinderliteratur ist auch Sozialisationsliteratur, was in diesem Fall bedeutet, dass zum einen die Entwicklung des lesenden Kindes unterstützt, zum anderen dessen Wirklichkeit in einer der Literatur eigentümlichen Weise gespiegelt wird. Dazu gehört, dass das Kind auf Anregungen stößt, den literarischen Interpretationsspielraum für sich zu erschließen. Bettina Hurrelmann unterscheidet drei Bereiche, die den Leseprozess des Kindes kennzeichnen. Wichtig ist die Thematisierung der (kindlichen) Wirklichkeit, dessen emotionale Beteiligung und die Möglichkeit des medial-kulturellen Lernens (vgl. Hurrelmann 1998: 45–60). Alle sind in dieser Kindergeschichte gegeben: Für die Kinder der 50er Jahre waren Vertreibung, Flucht, Not und Tod eine kaum überwundene Realität, die sie aus eigener Erinnerung oder durch die der Personen in ihrem nächsten Umfeld erfahren haben. Die emotionale Beteiligung wird, wie oben dargelegt, vor allem über die tierische Identifikationsfigur geführt, deren Botschaft offen angenommen wird. Indem in dieser Geschichte zahlreiche klassische, aus dem kulturellen Bewusstsein oder der literarischen Tradition stammende Motive aufgerufen und weiter erzählt werden, ermöglicht sie medial-kulturelles Lernen.

Für eine Kindergeschichte ungewöhnlich und nur vor dem historischen Hintergrund verständlich ist die Drastik, mit der der Tod von Sympathiefiguren beschrieben wird. Anders als im Märchen (vgl. *Der Wolf und die sieben Geißlein*) kehren die Getöteten nicht zurück, und es wird auch niemand bestraft für das Unheil, das über sie hereinbricht. Dieses bleibt vielmehr zunächst ungemildert stehen, keine Figur kann es in Worte fassen, nur aus Gebärden und Verhalten (Li-

settchen weint, Waldemar steht starr) lässt sich die Reaktion erschließen. Die Mäuse verfügen über die menschliche Kommunikationskompetenz, selbst dann, wenn ihre Sprache angesichts des Leids verstummt. So bleibt der Kontakt zum kindlichen Leser ungebrochen bestehen, verstärkt durch das Mitleid, das das Bild einer weinenden Maus in der Vorstellung hervorruft und das mehrfach, einem Leitmotiv gleich, auftritt, z.B. am Ende der Rahmenhandlung. Erst das Narrativ vom Mäuseparadies, das bereits zu Anfang verheißen wird und sich am Ende als Wirklichkeitsillusion realisiert, macht die Geschichte für Kinder erträglich. Damit diese Botschaft ankommt, versichert sich der Erzähler im letzten Satz seines Publikums durch direkte Ansprache. Die Tierperspektive endet hier, der Gattungsunterschied zwischen Mensch und Tier, dessen Grenze eine Zeit lang verwischt war, tritt nun umso deutlicher hervor. Ob jedoch der Maus Lisettchen, deren vermeintliche Reise eher einer Flucht gleicht, im Sinne der *Cultural Animal Studies* auch ein diagnostischer Wert (vgl. Borgards 2015: 76) zukommt, der etwa über die Befindlichkeit kriegsgeschädigter Kinder Auskunft geben kann, müssten weitere Forschungen ergeben. Diese und vergleichbare Fragen können hier nur aufgeworfen und angeregt, aber nicht geklärt werden.

Hingegen wird nach der Überwindung der Tierperspektive, also nach Ende der kindlichen empathischen Lektüre, sichtbar, was Dietmar Schmidt die *sekundäre Rhetorik des Anthropomorphen* nennt, wenn der Mensch (hier: das Kind) die ihm eigene menschliche Perspektive einnimmt, und das Tier als possierliches Wesen (im Sinne von *pet*) wie im realen Leben, in diesem Fall als Maus, eingestuft wird (vgl. 2013: 129). Es muss abschließend angezweifelt werden, ob es sich insgesamt um eine posthumane Perspektive handelt, die die rigide Trennung zwischen Mensch und Tier negiert und dadurch die übergeordnete Stellung des Menschen kritisch hinterfragt. Aus dieser Sicht wird nicht allein dem menschlichen Subjekt Handlungsfähigkeit zugestanden, sondern auch Tieren. Man könnte annehmen, dass der Teil der Erzählung, der aus der Perspektive eines Tieres vermittelt wird, eine posthumane Haltung zum Ausdruck bringt. Schließlich ist hier die strikte Trennung zwischen Mensch und Tier aufgehoben, auch nimmt der Mensch keine übergeordnete Stellung ein, und beiden, Menschen wie Tieren, wird Handlungsfähigkeit zugestanden. Doch da die Tiergeschichten den Anthropozentrismus letztlich bestätigen und sogar festigen, muss die Annahme eines "Posthumanismus von Anfang an" negiert werden. Im genannten Beispiel wird das menschengemachte Grauen mittels einer Tierfigur kinderliterarisch verhandelt, um in der so gewonnenen Distanz das eigentlich Menschliche auch mit seinen Schattenseiten umso klarer herauszuarbeiten. Der anthropozentrische Blick ist in allen genannten Mausgeschichten durchgängig, für Kinder wird er auf diese Weise initial konstituiert. Erst, wenn durch die Beschäftigung mit diesen Geschichten, durch Analyse

und Interpretation, durch Relektüre und Vergleich dem Anthropozentrismus auf den Grund gegangen wird, besteht auch die Chance zu seiner Kritik. Ob darin die Möglichkeit seiner Überwindung und die Aussicht auf die Heranbildung eines posthumanen Bewusstseins liegen, sei allerdings dahingestellt.

## **Bibliographie**

- Abraham, Ulf / Kepser, Matthis (2005): *Literaturdidaktik Deutsch. Eine Einführung*. Berlin: Erich Schmidt.
- Äsop (1979): "Die Stadt- und die Landmaus", in: [N.N.: (Hg.)]: *Tiermärchen aus aller Welt*. [Gütersloh]: Prisma, 188f.
- Borgards, Roland (2015): "Cultural Animal Studies", in: Dürbeck, Gabriele / Stobbe, Urte (Hg.): *Ecocriticism. Eine Einführung*. Köln: Böhlau, 68–80.
- Bühler, Benjamin / Rieger, Stefan (2006): *Vom Übertier. Das Bestiarium des Wissens*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Dichtl, Fritz (2008): *Sprechende Tiere in Literatur und visuellen Medien*. Diss. Universität Augsburg.
- Groeben, Norbert (2004): "Einleitung: Funktionen des Lesens – Normen der Gesellschaft", in: Groeben, Norbert / Hurrelmann, Bettina (Hg.): *Lesesozialisation in der Mediengesellschaft. Ein Forschungsüberblick*. Weinheim, München: Juventa, 11–35.
- Horkheimer, Max / Adorno, Theodor W. (1980): "Mensch und Tier", in: Dies.: *Dialektik der Aufklärung*. Frankfurt am Main: Fischer. [1947]
- Hurrelmann, Bettina (1998): "Kinderliteratur – Sozialisationsliteratur?", in: Richter, Karin / Hurrelmann, Bettina (Hg.): *Kinderliteratur im Unterricht*. München: Juventa, 45 – 60.
- Jansen, Gabriele: Rezension zu Schärer, "Die Stadtmaus und die Landmaus", in: *Kinderbuch-Couch.de*, <http://www.kinderbuch-couch.de/schaerer-kathrin-die-stadtmaus-und-die-landmaus.html> (25.1.2016)
- Matthewman, Sasha (2011): *Teaching Secondary English as if the Planet Matters*. London: Routledge.
- Schärer, Kathrin (2008): *Die Stadtmaus und die Landmaus*. Düsseldorf: Sauerländer.
- Schmidt, Dietmar (2013): "Mann und Maus", in: Borgards, Roland / Pethes, Nicolas (Hg.): *Tier – Experiment – Literatur 1880–2010*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 127–150.
- Shaw, Elizabeth (2005): *Die Landmaus und die Stadtmaus*. Weinheim und Basel: Der Kinderbuchverlag. [2000]
- Spinner, Kaspar H. (2006): "Literarisches Lernen", in: *Praxis Deutsch* 200, 6–16.
- Süvern, Wilhelm (1951): *Kleine Maus auf Reisen. Eine Tiergeschichte*. Köln: Hermann Schaffstein.
- Zitzelsperger, Helga (2012): "Tierhelfer und der Herr der Tiere. Wie gehen 10- bis 14jährige mit diesem Thema um? Ein Erfahrungsbericht", in: H.H. Ewers u.a. (Hg.): *Lesen für die Umwelt. Natur, Umwelt und Umweltschutz in der Kinder- und Jugendliteratur*. Baltmannsweiler: Schneider, 31–46.