



Die Maus in der Kinder- und Jugendliteratur – anthropomorphe Betrachtungen

Der Begriff **Anthropomorphismus**...

stammt aus dem Griechischen und teilt sich auf in „anthrōpos“, für Mensch und „morpé“, für Gestalt. Ausführlich wird er beschrieben als die „Verwandlung in Menschengestalt“, steht aber auch für die „Übertragung von menschlichen Eigenschaften, Handlungsweisen und Lebensverhältnissen auf Dinge und Lebewesen nichtmenschlicher Art“.

Anthropomorphismus wird auch in der Psychologie und in der pädagogischen Wissenschaft benutzt, hauptsächlich im Bereich der kindlichen Entwicklung. Hierzu haben Erziehungswissenschaftler wie Jean Piaget und Charlotte Bühler umfassende Forschungen angestellt. Besonders bekannt ist Piagets Theorie der „präoperationalen Phase“ und des „magischen Denkens“. Er beschreibt hier die Denkweise der Kinder, dass Objekte, Tiere, Naturereignisse usw. bestimmte Eigenschaften und Ziele haben und sie umsetzen können, obwohl sie nicht menschlicher Natur sind.

In der Kinder- und Jugendliteratur (KJL) wird der Anthropomorphismus in drei Tendenzen unterteilt:

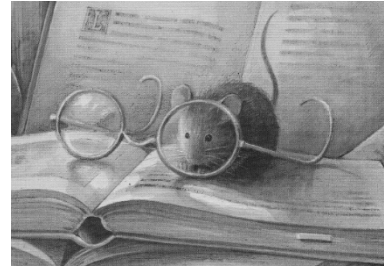
- a.) **Teilanthropomorphisierung der belebten Welt mit einer gefühls- und erlebnisreichen Darstellung**
 - häufig treffen wir hier auf Wesen aus der phantastischen Literatur, wie Nixen, Feen und Zwerge. Sie übernehmen hauptsächlich zivilisatorische Attribute des menschlichen Daseins. Tiere spielen eine untergeordnete Rolle (z.B. Wil Huygen „Das große Buch der Heintelmännchen“).
- b.) **Anthropomorphisierung der belebten Welt mit didaktischer Intention**
 - in diesen Bereichen fallen vor allem Fabeln, die sich mit Normen und der Reflexion über soziale Rollen beschäftigen. Auch Bilderbücher finden sich hier wieder, deren Inhalt sind dem einer Fabel gleichzusetzen (z.B. Leo Tolstoi „Die Mäuse“).
- c.) **Anthropomorphisierung der belebten Welt**
 - dass Tier und Pflanze sich wie Menschen verhalten, ist anerkannt und wirft keine Verwunderung auf. Menschliche Verhaltensweisen werden einfach übertragen. Es entsteht beispielsweise ein Zusammenspiel zwischen den Eigenschaften einer gewöhnlichen Maus, wie man sie in einem Sachbuch finden würde, und den Verhaltensweisen, die sie von einem Menschen angenommen hat. Häufig erzielt diese Mischung einen komischen, bzw. unterhaltenden Effekt (z.B. Torben Kuhlmann „Armstrong“).

Ausgangsfragen zum Forschungsthema

Wenn ein Autor oder Illustrator Mäuse in seinem Werk nutzt, geschieht das dann bewusst, um eine anthropomorphe Identifikationsfigur zu schaffen? Ist es sein Ziel, die Maus zu vermenschlichen und somit eine Verbindung zwischen Hauptfigur und Leser herzustellen? Welche Aspekte der Menschheit bzw. des Menschseins sind dafür relevant?

Fünf Aspekte wurden ausgewählt und miteinander verglichen:

- 1) Denken
- 2) Handeln (physisch)
- 3) Kleidung
- 4) Lebensraum/Historie
- 5) Lesen



1) Das Denken

Eine Maus wächst gedanklich über sich hinaus. Nahezu jede Figur in der ausgewählten Primärliteratur zeigt sich sicher darin eines oder mehrere Dinge zu tun:

- einen Plan schmieden
- ein familiäre,- soziale,- und gesellschaftliche Struktur aufbauen oder einer angehören
- einen Beruf ausüben
- Geschichten/Gedichte erfinden oder sich mit Geschichte auskennen
- sich seines Selbst und seinen Schwächen und Stärken bewusst zu sein
- nach dem Prinzip: Idee, Problem, Lösung vorzugehen
- sozial- emotional zu denken (Nächstenliebe empfinden, etc.)

Die Gedankenprozesse sind denen eines Menschen nachempfunden, werden aber in der Mäusewelt umgesetzt. Schwerpunkt in der Geschichte ist es meist, die durch die komplexe Denkstruktur gewonnen Möglichkeiten in einer Mäusewelt anzuwenden, in der z.B. natürliche Feinde wie Eulen und Katzen herrschen. Ausnahmen sind hier die Mäuse, die aus dem Labor NIMH fliehen konnten oder der Junge in „Hexen hexen“, der körperlich zur Maus wird und sich dementsprechend umgekehrt in den Körper einer Maus denken muss.

2) Handeln (physisch)

Der Körper einer Maus verändert sich in den Geschichten kaum. Die Maus

- bleibt klein außerhalb ihres natürlichen Lebensraumes
- kann stehen, bewegt sich aber auf allen Vieren fort
- erschnüffelt Dinge
- nutzt die Zähne als Werkzeug

Im Zusammenhang mit ihrem menschlichen Denkvermögen eignet sie sich jedoch bestimmte Fähigkeiten an, die nicht ihrer üblichen Natur entsprechen:

- Hände/Finger werden kunstgerecht und bedürfnisorientiert benutzt, um von Menschen konzipierte Gerätschaften wie Werkzeuge, Musikinstrumente oder Schminkutensilien nutzen zu können

Noch dazu

- erfährt sie menschliche Krankheiten, wie z.B. eine Lungenentzündung oder eine Schlafkrankheit

Die Werke „Lindbergh“ und „Armstrong“ von Torben Kuhlmann gehen noch darüber hinaus. In seinen Büchern können die Mäuse Flugzeuge und Raketen fliegen. Er geht also davon aus, dass die körperlichen Gegebenheiten des Tieres dem Menschen so ähnlich sind, dass sie den physikalischen Umständen im Luftraum bzw. im Weltall standhalten können.

3) Kleidung

In der literarischen Welt der Maus wird Kleidung häufig benutzt, um einen Umstand zu verdeutlichen. Genau wie in der menschlichen Welt gibt es Unterschiede inwieweit eine Maus Kleidung benötigt oder überhaupt Zugang zu ihr hat. Gleichermäßen wichtig ist, was die Kleidung aussagt. Die Mäuse tragen Kleidung bzw. Accessoires, wenn

- es um die Verkörperung einer bestimmten Autorität oder eines Vorhabens geht
- sie einer Berufsgruppe angehören oder einer angehören möchten
- ein bestimmtes Amt vertreten
- sie sich vor Witterung schützen müssen
- sie eine Verletzung haben

4) Lebensraum/Historie

Der Lebensraum der Mäuse wird immer an die Zeit angepasst, in der die Geschichte spielt. Teilweise ist die Zeit nicht relevant für die Handlung und hat dementsprechend keinen weiteren Einfluss auf die Figuren. In anderen Werken ist es das Gegenteil. Eine Vermenschlichung ist auch hier möglich, muss jedoch auf eine Ebene gebracht werden, die für den jungen Leser nachvollziehbar ist, dh. er muss sich in der andersartigen Zeit zurechtfinden können. Dasselbe gilt für Geschichten, die zu Zeiten ihrer Entstehung spielen und sich von den heutigen Standards unterscheiden.

5) Lesen

In vielen Werken hat das Lesen bzw. das Vorlesen einen hohen Stellenwert im alltäglichen Leben der Figuren. Beispiele finden wir in beinahe allen Büchern der Primärliteratur. Eindeutig ist, dass die Buchkultur ein ebenso wesentliches Element eines Mäuselebens in der KJL ist, wie man sie auch unter den Menschen findet. Wichtig und richtig ist, dass die KJL einen enormen Einfluss auf die Lesesozialisation hat. Die Begeisterung der Maus für die Literatur kann dem Leser als Ansporn dienen.

FAZIT

In der KJL wird der Maus häufig über den Anthropomorphismus ein menschliches Attribut verliehen. Das erhaltene Wissen oder Können hat immer Auswirkungen auf den Weg, den ihre Geschichte einschlägt. Nie legt eine Maus ihr ganzes artentypisches Verhalten ab. Vielmehr entführt sie die Menschhaftigkeit in ihre Welt und macht sie sich dort zu nutze. So erfährt der Leser etwas über die geheime Welt der Mäusegesellschaft, fühlt sich aber nicht ausgeschlossen oder scheitert daran, Handlungen und Beweggründe zu verstehen oder nachzuvollziehen.

Autoren und Illustratoren nutzen die Maus zwar auf unterschiedliche Weise, schenken ihr ungeahnte körperliche Fähigkeiten oder Sehnsüchte, aber sie alle vereinen sich in der Idee:

Eine Maus ist auch ein Mensch ist auch eine Maus ist euch ein Mensch...

(eine ausführliche Version des Hand Outs kann über lenaspieker@hotmail.de angefragt werden)



Primärliteratur:

Ash, Frank: Mrs. Marlowes Mäuse. Ill. von Devin Ash. Aus dem Englischen von Nicola T. Stuart. 2. Auflage. Berlin: Verlagshaus Jacoby and Smart GmbH (2010)

Carroll, Lewis: Alice im Wunderland. Ill. von Brigitte Seelbach-Caspari. Aus dem englischen von Ingrid Strasser. Wiesbaden: Emil Vollmer Verlag (keine Jahresangabe)

Dahl, Roald: The Witches. Ill. von Quentin Blake. Englische Ausgabe. New York: Puffin Books. Published by The Penguin Group (2013)

DiCamillo, Kate: Desperaux. Von einem der auszog das Fürchten zu verlernen. Ill. von Timothy Basil Ering. Aus dem amerikanischen Englisch von Sabine Ludwig. München: dtv junior (2016)

Hoffmann, E.T.A.: Nussknacker und Mausekönig. Nacherzählt von Renate Raecke. Ill. von Yana Sedova. Bargteheide: minedition verlegt in der Michael Neugebauer Edition GmbH (2016)

Kuhlmann, Torben: Lindbergh. Die abenteuerliche Geschichte einer kleinen Maus. Ill. von Torben Kuhlmann. Hamburg: NordSüd Verlag AG (2014)

Kuhlmann, Torben: Armstrong. Die abenteuerliche Reise einer Maus zum Mond. Ill. von Torben Kuhlmann. Hamburg: NordSüd Verlag AG (2016)

Michl, Reinhard: Das Hausbuch der Tiergeschichten. Ill. von Reinhard Michl. Hildesheim: Gerstenberg Verlag (2012)

O'Brien, Robert C.: Mrs. Frisby and the Rats of NIMH. Ill. von Zena Bergstein. Englische Ausgabe. New York: Aladdin Paperbacks (1986)

Potter, Beatrix: Peter Hase und seine Freunde. Ein Geschichtenschatz. Ill. von Beatrix Potter. Aus dem Englischen von Cornelia Krutz-Arnold (Geschichten) und Cordula Borawski (Briefe und Informationen über die einzelnen Geschichten). Düsseldorf: Sauerländer Verlag (2002/2003)

Roser, Wildtrud: Die Pimpelmaus. Zürich: Atlantis. An imprint of Orell Füssli Verlag (2011)

Sekundärliteratur:

Butzer, Günter; Jacob, Janosch (Hrsg.): Metzler Lexikon literarischer Symbole. Stuttgart: Metzler'sche Verlagsbuchhandlung und Carl Ernst Poeschel Verlag GmbH (2008)

Doderer, Klaus (Hrsg.); Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur. Hemsbach über Weinheim: Beltz Verlag (1975)

Ginsberg, Herbert P.; Opper, Sylvia: Piagets Theorie der geistigen Entwicklung. 9. Auflage. Stuttgart: Klett-Cotta (2004)

Lorquet, Alina: Roald Dahl: Literature for Children. Welcome in a world of fantasy. Saarbrücke, Deutschland: LAP LAMBERT Academic Publishing GmbH & Co. KG (2012)
Ranke, Klaus (Hrsg.); Enzyklopädie des Märchens. Handbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Band 1. Berlin: Walter de Gruyter & Co. (1975/1977)

Müller, Jan-Dirk (Hrsg.); Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Berlin; Walter de Gruyter GmbH & Co. KG (2003)

Näger, Sylvia: Literacy – Kinder entdecken Buch,- Erzähl,- und Schriftkultur. 3. Auflage. Freiburg: Herder (2005)

Sahr, Michael: Ein ABC der Kinder- und Jugendliteratur. Schneider Verlag Hohengehren (2001)

Schikorsky, Isa: Schnellkur. Kinder- und Jugendliteratur. Köln, Du Mont Literatur und Kunst Verlag (2003)

Schilcher, Anita; Pecher, Claudia Maria (Hrsg.), „Klassiker“ der Internationalen Jugendliteratur. Kulturelle und epochenspezifische Diskurs aus Sicht der Fachdisziplin. Band 2. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren GmbH (2013)

Silvey, Anita: Everything I need to know I learned from a children's book. Life lessons from notable people from all walks of life. Stevens Point, Wisconsin, USA: Roaring Book Press (2009)

Weinkauff, Gina; v. Glasenapp, Gabriele: Kinder- und Jugendliteratur. 2.Auflage. Paderborn: Verlag Ferdinand Schöningh GmbH (2014)

STUBE-Fernkurskritiken:

Conzett, Rahel: Ein Blick auf die Maus im Bilderbuch. Reihe fokus im Fernkurs Kinder- und Jugendliteratur der STUBE. Hg. v. Heidi Lexa und Kathrin Wexberg. Wien 2016 [Fernkurskriptum]

Feiner, Katrin: Bilderbuch. Reihe spectrum im Fernkurs Kinder- und Jugendliteratur der STUBE. Hg. v. Heidi Lexa und Kathrin Wexberg. Wien 2015 [Fernkurskriptum]

Kranz, Christina: Leseförderung durch Kinderliteratur. Auswahlkriterien, Beispiele und Praxis-Ideen. Reihe praxis im Fernkurs Kinder- und Jugendliteratur der STUBE. Hg. v. Heidi Lexe und Kathrin Wexberg. Wien 2016 [Fernkursskriptum]

Lexe, Heidi: Minimundus der Literatur? Einführung in die Theorie der Kinder- und Jugendliteratur. Reihe basics im Fernkurs Kinder- und Jugendliteratur der STUBE. Hg. v. Heidi Lexe und Kathrin Wexberg. Wien 2015 [Fernkursskriptum]

O'Sullivan, Emer; Leidl, Sonja: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur. Reihe spectrum im Fernkurs Kinder- und Jugendliteratur der STUBE. Hg. v. Heidi Lexe und Kathrin Wexberg. Wien 2015 [Fernkursskriptum]

Portugal, Katharina: Kinderroman. Reihe spectrum im Fernkurs Kinder- und Jugendliteratur der STUBE. Hg. v. Heidi Lexe und Kathrin Wexberg. Wien 2015 [Fernkursskriptum]

Internetquellen:

http://www.deutschlandfunk.de/tiere-in-kinderbuechern-ehrliche-freunde-kluge-ratgeber.1202.de.html?dram:article_id=301386#
(Stand: 01.09.2017, 17.51Uhr)

<http://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/begriffe-und-termini/rhetorik/136-trope/1393-personifikation>
(Stand: 01.09.2017, 17.49Uhr)

<http://www.lern-psychologie.de/kognitiv/piaget.html>
(Stand: 15.08.2017, 12.34Uhr)