



Tierische Freunde

Pelz oder Plüsch?

Wie wir hausen
Stabil, nützlich und schön

Lange Weile
Weile kurz!



Tierfiguren im Medienmix

Foto: © Gordon Bussiek – Fotolia.com

Kinder lieben Tiere in Geschichten, Filmen und Computerspielen. Können sie aber zwischen Fantasiegestalten und realen Tieren unterscheiden?

Text: Daniel Ammann

«Wie macht der Elefant?», fragt die Mutter und zeigt auf die Zeichnung im Bilderbuch. «Iah!», antwortet der Kleine ohne Zögern.

So beginnt ein TV-Werbespot, der zu einem baldigen Zoobesuch animieren soll. Mit diesem Beispiel ist das Spektrum inszenierter Begegnungen mit Tieren schon weitgehend abgesteckt. Abgesehen vom Kontakt mit Heim- und Nutztieren in der näheren Umgebung oder bei Streifzügen durch Feld und Wald beschränken sich Erfahrungen von Kindern mit Tieren vor allem auf mediale Darstellungen oder Begegnungen mit lebenden Exemplaren in Wildparks, Zirkussen und Zoos.

Tiere begeistern

Kinder sind von Tieren fasziniert. Das verrät schon ein Blick ins Kinderzimmer, wo Stofftiere, Handpuppen und Spielfiguren oder Tierposter zu finden sind. Tiere tauchen als Motiv in Kinderzeichnungen auf und sind beliebte Rollen im Freispiel.

Kein Wunder, dass auch das Medienensemble aus Bilderbüchern und Bildschirmangeboten diese inhaltlichen Vorlieben widerspiegelt. Laut KIM-Studie 2012 «zeigen die Vier- bis Fünfjährigen bereits ein deutlich breiteres Medienspek-

trum als die Zwei- bis Dreijährigen. Dies gilt vor allem für die Beschäftigung mit Fernseher, Videos, DVDs oder Computer-, Konsolen- und Onlinespielen» (S. 66). Insbesondere das Fernsehen gewinnt in dieser Altersgruppe an Bedeutung und Bindungskraft.

Sendungen mit Tieren gehören im Kinderprogramm zum festen Repertoire und werden im Medienverbund vermarktet. Bücher, Bilderbuchfilme, Audio-Books und digitale Spielgeschichten stehen nicht in Konkurrenz zueinander, sondern ergänzen sich und werden von den Kindern parallel genutzt. «Tiger und Bär», «Mama Muh» oder «Kater Findus» gibt es längst als interaktive Spielgefährten auf CD-ROM (www.magoria.ch/spielgeschichten), und den «Karneval der Tiere», «Eisbär Lars» oder den «Regenbogenfisch» kann man sich neuerdings als Bilderbuch-Apps für mobile Geräte herunterladen.

Identifikationsfiguren und «Entwicklungshelfer»

Wie andere Medienhelden werden Tiergestalten in Erzählungen und beim Spielen zu virtuellen Freunden. Da sie menschliche Züge aufweisen und den Kindern sowohl in ihrem

Verhalten wie aufgrund ihrer sozialen Stellung besonders nahe stehen, bieten sie sich als Projektionsflächen für kindliche Wünsche und Bedürfnisse besonders an. Sie erleben aufregende oder lustige Abenteuer, schliessen Freundschaften mit anderen Tieren, verspüren Heimweh oder zeigen Mut und jagen einem gefürchteten Gegner Angst ein. Die (meist genderneutral auslegbaren) Heldinnen und Helden aus der Tierwelt unterstützen Kinder so bei der Bewältigung altersspezifischer Entwicklungsaufgaben und treten mitunter in verarbeitenden Spielsituation oder Anschlussgesprächen auf. Die Auswahl und die Beliebtheit medialer Inhalte liefern Hinweise, womit sich Kinder gerade beschäftigen. Der deutsche Pädagoge Ben Bachmair spricht in diesem Zusammenhang treffend von «handlungsleitenden Themen».

Ich will Nemo!

Nicht selten regt sich bei Kindern der Wunsch, das aus den Medien vertraute Lieblingstier als richtiges Haustier zu besitzen. Laut Studien sind Haustiere für Kinder nicht nur Spielkameraden, treue Freunde und Seelenröster, sondern leisten auch einen Beitrag zur Entwicklung sozio-

emotionaler Fähigkeiten. Mit der Pflege eines Haustieres können Kinder lernen, Verantwortung für ein anderes Lebewesen zu übernehmen und dabei Empathie und Selbstvertrauen aufbauen. Aber zwischen dem kleinen Helden Nemo und einem lebenden Clownfisch liegen Welten. Nicht jedes Totenkopffäffchen ist ein Herr Nilsson. Ratten, Mäuse, Vögel oder Fische sind für Kinder unter sieben Jahren weniger geeignet und Pinguine, Fledermäuse oder Schimpansen sind in ihrem natürlichen Lebensraum oder dem zoologischen Garten besser aufgehoben.

Fantasie darf alles

Mediale Geschichten sind nicht der realitätsnahen Darstellung von Tieren verpflichtet. Tiger und Bär wohnen gemeinsam in einem Haus am Fluss und setzen sich zum Essen an den Tisch. Nemo geht zur Fisch-Schule, Findus trägt Mütze sowie Latzhose und der kleine Lars unternimmt auf eigene Faust weite und gefährliche Reisen. Bei solchen Erzählungen stehen Erlebnis und Fantasie im Vordergrund. Für eine packende Geschichte spielt es kaum eine Rolle, ob es diese Tiere tatsächlich gibt. Ausgestorbene Dinosaurier, ein Regenbogenfisch, das fabelhafte Siebentier, der Krokofant und das Eledil eignen sich als Helden ebenso wie Löwen, Hunde oder Bären. In der Fiktion ist alles möglich. «Wasti sieht nur so aus wie ein Krokodil, in Wirklichkeit ist er ein echter Dackel», erklärt Frau Schlotterbeck in «Neues vom Räuber Hotzenplotz».

In vielen Geschichten wird das menschliche Verhalten des Tierpersonals sogar explizit thematisiert. Mama Muh klettert auf Bäume, fährt Fahrrad oder Schlitten. Da merken selbst Stadtkinder, dass es sich bei der sprechenden Kuh um eine Ausnahmeerscheinung handelt. Zum einen verhalten sich die übrigen Kühe normal, zum anderen beklagt sich die Krähe Krah ständig über das Verhalten ihrer Freundin: «Wann wirst du es endlich lernen? Du bist eine Kuh, Mama Muh, und kein Mensch!»

Kinder beginnen früh, mediale Geschichten ihrem Realitätsgrad entsprechend zu unterscheiden und verwechseln die fiktiven Darstellungen nicht automatisch mit der Alltagswirklichkeit. «Wenn Tiere auf zwei Beinen gehen und Kleider tragen», so hat es ein Vierjähriger einmal auf den Punkt gebracht, «handelt es sich um erfundene Geschichten.» Das will jedoch nicht heissen, dass Kinder falsche Informationen in jedem Fall herausfiltern oder Unterschiede

zwischen Fiktion und Wirklichkeit präzise benennen können. Erst mit zunehmender Welt- und Medienerfahrung lernen Kinder, den Wahrheitsgehalt fiktionaler Angebote adäquat einzuschätzen. Bei Bilderbuch, Trickfilm und Puppentheater fällt das noch verhältnismässig leicht, denn stilisierte Darstellungen und fantastische Inhalte unterstützen das Medialitätsbewusstsein. Der Plastilin-Pingu in der Knetanimation, die Marionette Ping aus der Augsburger Puppenkiste oder Pinguin Bauzi als Zeichentrickfigur heben sich von der Realität ab.

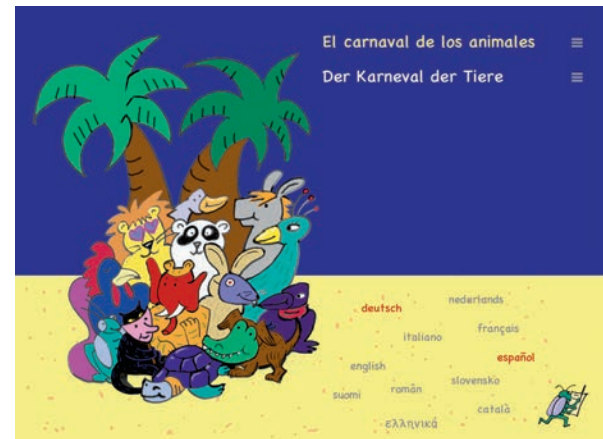
Raffinierte Illusionen

Lebensechte Filmbilder und fotorealistische Computeranimationen (wie die Pinguine in «Happy Feet» und «König der Wellen») lassen die Grenzen zwischen Erfindung und Wirklichkeit schon eher verschwimmen.

Dank Tierdressur und Trickaufnahmen ist die Illusion inzwischen auch im Spielfilm perfekt. Da können sich – nicht nur bei Kindern – irrige Vorstellungen über Aussehen, Verhalten und besondere Fähigkeiten von Tieren einschleichen. Selbst wenn mit lebenden Tieren als Komparsen gearbeitet wird, brauchen sich diese Produktionen nicht an der Wirklichkeit zu orientieren. Die clevere Collie-Hündin Lassie wurde über die Jahre von zahlreichen Rüden verkörpert, weil deren Fell voller und prächtiger wirkt. Die männlichen Geschlechtsteile wurden für die Aufnahmen einfach mit Kunstfell bedeckt. Pippi Langstrumpfs Pferd, das im Film den Namen «Kleiner Onkel» bekam, ist ein Knabstrupper. Diese Pferderasse zeichnet sich zwar häufig durch eine aussergewöhnliche Tigerschneckenfärbung aus – in den Filmen mit Inger Nilsson handelt es sich allerdings um ein weisses Exemplar mit aufgemalten Flecken. Zudem wurden dem Tier bei den Dreharbeiten schon mal Beruhigungsmittel verabreicht. «Ein Schweinchen namens Babe», für dessen Hauptrolle 48 Ferkel eingesetzt wurden, will laut Thomas Binotto (2009) «gar kein realistischer Tierfilm sein. Wir tauchen in eine entrückte Märchenwelt ein, in der Tiere ganz bewusst vermenschlicht werden – dementsprechend gesprächig sind sie auch. Von dieser heilen Welt wissen wir genau, dass sie nirgendwo existiert» (S. 205).

Verarbeitung von Medieninhalten begleiten

In Dokumentarfilmen über Tiere wird nicht nur gezeigt wie sich Tiereltern liebevoll um ihren Nachwuchs kümmern, sondern auch wie die



In der Bilderbuch-App «Karneval der Tiere» heben sich die Zeichenfiguren von der Realität ab.

Löwin eine Gazelle reisst, niedliche Wasserschildkröten nach dem Schlüpfen von Vögeln gejagt werden oder Wilderer eine Elefantenkuh abschiessen und das hilflose Jungtier seinem Schicksal überlassen. Solche Sequenzen zeigen zwar ein realistisches Bild. Es muss aber gut überlegt werden, wie die Inhalte zusammen mit den Kindern verarbeitet werden.

Literale Kompetenz und das Aneignen von Hintergrundwissen gehören in der Medienbildung eng zusammen. Neben Primärerfahrungen in der realen Lebenswelt spielen deshalb Informationen aus verschiedenen Medienquellen sowie unterstützende Anschlussgespräche mit zunehmendem Alter eine wichtige Rolle. Wie sieht der natürliche Lebensraum von Schildkröten oder Meerschweinchen aus? Wie ernähren sie sich und worauf ist bei der Pflege zu achten, wenn man sie sich als Haustier hält? Im Tierlexikon, auf geeigneten Suchportalen im Internet sowie in Sachbilderbüchern, mit Naturlernspielen und in altersangepassten Tiersendungen im Fernsehen finden Kinder Antworten und erweitern ihre Medienkompetenz.

Das darf der Faszination an erfundenen Geschichten aber keinen Abbruch tun. Fiktionale Tiergeschichten sollen weiterhin die kindliche Neugier wecken und ihre Fantasie beflügeln.

Prof. Dr. Daniel Ammann

ist Dozent für Medienbildung und Mitarbeiter des Schreibzentrums an der Pädagogischen Hochschule Zürich.

>>> Das Literaturverzeichnis finden Sie unter www.4bis8.ch/downloads <<<