

Wanning, Berbeli; Wanning, Clara

## **Die Seele des Westens zwischen Natur und Kultur. Empathiestrategien einer tierischen Transferfigur im Kinderfilm Spirit, der wilde Mustang**

Hoiß, Christian [Hrsg.]; Schluchter, Jan-René [Hrsg.]: *Tiere - Medien - Bildung. Mediendidaktische Annäherungen an die Cultural Animal Studies*. München : kopaed 2024, S. 87-99. - (Tiere - Medien - Bildung; 2)



Quellenangabe/ Reference:

Wanning, Berbeli; Wanning, Clara: Die Seele des Westens zwischen Natur und Kultur. Empathiestrategien einer tierischen Transferfigur im Kinderfilm Spirit, der wilde Mustang - In: Hoiß, Christian [Hrsg.]; Schluchter, Jan-René [Hrsg.]: *Tiere - Medien - Bildung. Mediendidaktische Annäherungen an die Cultural Animal Studies*. München : kopaed 2024, S. 87-99 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-347304 - DOI: 10.25656/01:34730

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-347304>

<https://doi.org/10.25656/01:34730>

### **Nutzungsbedingungen**

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen sowie Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen, solange Sie den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### **Terms of use**

This document is published under following Creative Commons-License: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and render this document accessible, make adaptations of this work or its contents accessible to the public as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



### **Kontakt / Contact:**

**peDOCS**

DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation

Informationszentrum (IZ) Bildung

E-Mail: [pedocs@dipf.de](mailto:pedocs@dipf.de)

Internet: [www.pedocs.de](http://www.pedocs.de)

Mitglied der

  
Leibniz-Gemeinschaft

## Die Seele des Westens zwischen Natur und Kultur

### Empathiestrategien einer tierischen Transferfigur im Kinderfilm *Spirit, der wilde Mustang*

Berbeli Wanning & Clara Wanning

Empathie ist eine entscheidende Kompetenz, die Menschen zur erfolgreichen Kommunikation und Interaktion befähigt. Empathie hilft, die eigene Perspektive zu wechseln und die Innensicht des Gegenübers nachzuvollziehen, um Verhalten und Handlungsweisen verstehen zu können. In der Realität bleiben die Erkenntnisse über den Gefühlszustand einer/s anderen auf deren/dessen Kooperation angewiesen: Was und wieviel wird darüber mitgeteilt? Eine Perspektivenübernahme wird möglich aufgrund der zu erlernenden Fähigkeit, sich in andere Perspektiven hineinzudenken, um so fremde Denk- und Handlungsweisen nachzuvollziehen zu können. Die Perspektive eines anderen Wesens wird auf diese Weise reflexiv erfahrbar und kann in dem eigenen Denken, Fühlen und Handeln berücksichtigt werden (vgl. Rietz 2017, 89). Empathie geht über die Perspektivenübernahme hinaus, da sie den mentalen Zustand einer anderen Person direkt erfahrbar macht. Literatur und Film bieten hier noch mehr Möglichkeiten des Erlernens von Empathie durch wechselnde Erzählweisen und Darstellungsformen, die Innensichten unterschiedlicher Protagonist:innen hervorzuheben. Insofern verhilft narrative Empathie (vgl. Breithaupt 2009; Breyer 2015) zu mehr Verständnis und zur besseren Ergründung von Emotionen, was wiederum zur Perspektiverweiterung des Lese- bzw. Filmpublikums beiträgt.

In der fiktionalen Welt kann die Innensicht nicht-menschlicher Lebewesen sprachlich und bildnerisch dargestellt werden, was in der Lebenswelt nicht möglich ist. Für Kinder und Jugendliche bedeutet dies, dass sie in der Auseinandersetzung mit einschlägigen Texten und (Animations-)Filmen mittels narrativer Empathie die Begrenzungen des anthropozentrischen Denkens überwinden und die Perspektiven nicht-menschlicher Lebewesen kennenlernen und nachvollziehen können. Der folgende Beitrag untersucht die Wirkungsweise der narrativen Empathie exemplarisch anhand des Films *Spirit, der wilde Mustang* und thematisiert in diesem Zusammenhang die Bedeutung und Funktion tierischer Identifikationsfiguren für die kognitive und emotionale Entwicklung von Kindern am Beispiel des Pferdes.

### Warum Pferde?

Dem Pferd werden schon von jeher viele positive Attribute zugeschrieben: Es ist schnell wie der Wind, größer und stärker als der Mensch, edel und freiheitsliebend und dabei doch gutmütig, sanft und loyal. Nicht selten wird das Pferd als dem Menschen ebenbürtig oder gar überlegen dargestellt (vgl. Peters 2015, 120). Aufgrund dieser Eigenschaften ist es ein

beliebtes Identifikationstier (vgl. ebd., 121): „The horse is a larger mammal with whom the children can identify, one with whom he can rest with utter security. [...] [They] want horse stories because they need what the horse symbolizes.“ (Poll 1961, 473) Pferde gehören darüber hinaus zu den Tieren, deren Existenz eng und auf vielerlei verschiedene Arten mit dem Kulturraum der Menschen verbunden ist – zu verschiedenen Zeiten und in verschiedenen Kulturen. Das Pferd eignet sich daher besonders als kultureller Beobachter oder Vermittler – es ist überall dabei. Tiere im Allgemeinen bieten eine scheinbar außermenschliche Perspektive, die daher vermeintlich ehrlich auf menschliches Fehlverhalten blicken lässt:

„Using a horse as a narrator thus not only ensures greater empathy from the reader, but at the same time serves to expose human folly. Thus the horse is a powerfully ambivalent agent who engages us emotionally and may raise an awareness of our responsibility towards animals in our care.“ (Peters 2015, 121)

Besonders sprechende Tiere können die Aufmerksamkeit von Kindern auf sich ziehen. Für Kinder ist jedoch nicht nur die Botschaft des Gesprochenen relevant, sondern auch die jeweils sprechende Spezies. In Bezug auf Pferde folgt daraus, dass die diesen Tieren bereits äußerlich zugeschriebenen Attribute sowie die Sehnsüchte, für die sie als Projektionsraum dienen, durch die Sprache ergänzt werden: Pferde werden, wenn sie sprechen, zu einem veritablen Gegenüber der verbalen und non-verbalen Kommunikation, auf die sie sich ebenso verstehen. Sie offenbaren damit zugleich ihre Gedanken, geben ihr Innenleben preis. Sprechende Tiere wirken deshalb besonders anziehend auf Kinder, weil sie ihre Fantasiewelt und Vorstellungsbildung berühren. Kinder empfinden die Übertragung der menschlichen Sprach- und Denkfähigkeit auf ein nicht-menschliches Wesen in einem narrativen Umfeld als legitim. Die Mitteilung des sprechenden Tieres halten sie für besonders authentisch. Die allen Kindern angeborene vorstrukturierte Empathie kann sie sogar bis an die Grenze der Identifikation mit dem sprechenden Tier führen (vgl. Dichtl 2008, 13).

Gegenwärtig lohnt es sich, vor dem Hintergrund von Geschlechterrollendiskursen speziell die Wahl des Pferdes als Identifikationstier vorab zu reflektieren. Einerseits werden gerade Pferde ab einer gewissen Altersgruppe (und oft auch darüber hinaus) als ‚mädchenhaft‘ angesehen – Jungen könnten daher dazu neigen, das Pferd als Empathiefigur eher abzulehnen. Gleichzeitig ist die feminine Attribuierung des Pferdes settingabhängig: Als Begleiter des Cowboys oder Schlachtross des Ritters ist es bei vielen Jungen noch gerne gesehen. Andererseits sind die Eigenschaften des Pferdes – groß, stark, ausdauernd – oft maskulin konnotiert. Das Pferd bietet so auch eine positiv-männliche Identifikationsmöglichkeit für Jungen:

„A gender conscious perspective surely also allows us to focus on the masculinity of the horse as a main protagonist and the positive connotation of their power and intelligence, while human masculinity is often constructed rather negatively in these texts [...]. The male horse becomes the better man.“ (Peters 2015, 122)

Abgesehen von ihrer interessanten Stellung innerhalb von Geschlechterdiskursen fungiert das Pferd auch häufig als Bote der Natur und nimmt die Stelle eines Weltenwandlers ein, ist es doch eindeutig ein Naturwesen, das allerdings eng in die menschliche Kultur integriert wurde. Nach Tompkins symbolisieren Pferde ein Bedürfnis nach einer Verbindung zur Natur und zur Wildnis. Sie erfüllen eine Sehnsucht nach einer anderen Existenzweise, die antimodern, antiurban und antitechnologisch ist, ohne Autos, Telefon und Strom (vgl. Tompkins 1992, 93). Unter allen Lebensumständen, die der Pferdefigur zur Verfügung stehen, erfüllt wohl keines dieses Symbol so sehr wie die Figur des Wildpferdes, welches besonders in der Variante des Mustangs bekannt geworden ist. Die Mustangs – ihrerseits Nachfahren von entlaufenen domestizierten Pferden, die die Europäer:innen auf den amerikanischen Kontinent brachten – sind zum Symbol der Freiheitsliebe und Wildheit geworden. Gleichzeitig wurde ihr Lebensraum durch die Urbanisierung und Industrialisierung auf weitestgehend unbewohnten oder nur dürtig von amerikanischen Ureinwohner:innen besiedelten Gebieten massiv bedroht und ist heute zu einem Bruchteil des Ehemaligen zusammengeschrumpft. Als Mythenfigur kämpft der Mustang – mittlerweile weitgehend aussichtslos – gegen eine „Hyper-Kulturalisierung“ des Naturraums, der gar nur mit seiner Hilfe erst vom Menschen erschlossen werden konnte.

### Fallbeispiel *Spirit*

Bei *Spirit, Stallion of the Cimarron* (OT) handelt es sich um einen an Kinder gerichteten Animationsfilm von Dreamworks aus dem Jahr 2002 mit einer Spielzeit von 80 Minuten. Regie führten Kelly Asbury und Lorna Cook. Die Handlung spielt in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts und folgt dem jungen und abenteuerlustigen Mustanghengst Spirit, der mit seiner Herde in der Wildnis aufwächst. Eines Tages entdeckt er eine Gruppe Soldaten, die in einem Wald kampieren. Aus Neugier nähert sich Spirit ihnen, weckt die Truppe jedoch auf und wird von ihr gefangen und zum Fort mitgenommen, wo er mit brachialen Methoden gefügig gemacht werden und fortan als Kavalleriepferd dienen soll. Spirit wehrt sich und entkommt gemeinsam mit dem jungen Lakota Little Creek, der ebenfalls vom Regiment gefangen genommen wurde. Little Creek lebt mit seinem Stamm ein naturverbundenes und friedliches Leben, möchte Spirit aber ebenfalls als Reittier nutzen. Obwohl beide eine zarte Freundschaft entwickeln und Spirit sich in Little Creeks Stute Rain verliebt, zieht es den Hengst zurück in die Freiheit. Doch die Soldaten des Forts, allen voran der kaltherzige Colonel, sind Spirit und Little Creek stets auf den Fersen. Nach einer letzten, actionreich inszenierten Verfolgungsjagd entkommen die beiden dem Colonel endgültig, Spirit und Little Creek kehren zu dessen Stamm zurück. Dort führt Little Creek Spirit wieder mit seiner geliebten Stute Rain zusammen und entlässt beide Pferde in die Freiheit, da er eingesehen hat, dass Spirit ein Wildpferd bleibt und zu seiner Herde gehört. Spirit und Rain kehren auf die grüne Prärie zurück zur Herde in ein Happy End.

Spirits emotionale Höhe- und Wendepunkte werden durch Liedeinlagen mit ausschließlich Spirit als lyrischem Ich hervorgehoben. Im Original leiht Bryan Adams Spirit seine Gesangsstimme, in der deutschen Synchronisation Hartmut Engler von der Band Pur. Die Geographie

des Films ist zuweilen etwas unübersichtlich, lässt sich jedoch etwa im Zentrum der USA verorten. Der Film wurde u. a. 2003 für den Oscar nominiert und gewann den Western Heritage Award des National Cowboy & Western Heritage Museums.

### Pferdefigur als Erzählinstanz

Der Mustanghengst Spirit ist Protagonist und zugleich Ich-Erzähler des Films und teilt seine Gedanken und Gefühle über einen inneren Monolog in Form eines Voice-Overs mit. Spirit ist handlungsmächtig und als Figur proaktiv, er steht im Zentrum der Handlung, die stets seinem Aufenthaltsort folgt und von ihm beeinflusst und auch getragen wird. Er ist somit die Hauptfigur der Geschichte.

Taking the unaccustomed perspective of a horse, it becomes possible to spell out the message of these texts which is to reject our continuous exploitation of nonhuman partners in life. [...] However, [...] stories can never be anything but anthropomorphic, the stories do anthropomorphise horses, which do represent human qualities worth striving for but hard to achieve. The crux of representation cannot after all be argued away [...].“ (Peters 2015, 117)

Obwohl Protagonist, spricht Spirit innerhalb der Diegese nicht; seine konkreten Gedanken sind nur dem Publikum zugänglich. Mit den anderen Figuren – Menschen wie Tieren – kommuniziert Spirit ausschließlich über Mimik, Gestik und Tierlaute. Daher muss Spirits Art der Kommunikation mit anderen Figuren von den Zuschauenden aufmerksam interpretiert werden: „Direct speech is turned into perceiving and interpreting – internally representing – human and other animal action.“ (ebd., 115) Spirit stellt sich durch seinen inneren Monolog für das Publikum anthropomorphisierter dar, als er es innerhalb der Diegese ist. Spirits Gedanken sind nur dem Publikum bekannt, nicht jedoch den anderen Figuren. Auch sie müssen Spirits Verhalten hochgradig interpretieren. Die Gedanken der anderen Pferdefiguren können nur gemutmaßt werden, werden sie doch nur durch Mimik und Gestik oder Spirits Interpretation kommuniziert.

Das Konzept der narrativen Empathie nach Thiemo Breyer kann erklären, weshalb diese an sich komplexe Anlage von innerem und äußerem Geschehen für Kinder so verständlich bleibt, dass ihnen die Interpretationen gelingen und sie der Handlung weiter folgen können sowie die Figuren in ihrem Verhalten verstehen. Breyer geht davon aus, dass „Erzählungen einen wichtigen Beitrag zu dem komplexen Prozess des empathischen Verstehens leisten und zugleich als Verarbeitung und Explikation von Erfahrung fungieren“ (Breyer 2015, 249). Breyers Begriff von Narration ist hier sehr breit gefasst. Er schließt nicht nur Erzählungen in Wort, Bild und Film ein, sondern auch im Sinne einer „vorprädikativen Strukturiertheit von Erfahrung“ (ebd., 251). Narrative Empathie ist demzufolge ein emotional-kognitiver Prozess, in dem die vier Bewusstseinsmodalitäten *Erinnern*, *Imaginieren*, *Fühlen* und *Denken* verbunden sind. Gerade die imaginative Empathie entwickelt sich für die Figuren und mit den Figuren.



Abb. 1: Little Creek entlässt Spirit und Rain in die Freiheit.

Nimmt man nun Breyers Theorie narrativer Empathie zusammen mit Dichtls Ausführungen zur Authentizität des sprechenden Tiers im narrativen Umfeld in den Blick, so passt dies genau zu Spirits verschiedenen Kommunikationsformen, die innere (Gedanken)Sprache, tierische Laute und, wenn auch selten, gesprochene Sprache (Beispiel s. u.) kombinieren. Für die Kinder ergeben sich daraus wiederum plurale Perspektiven, die in der Summe ihr Verständnis für nicht-menschliche Lebensformen unterstützen. Beim Film kommt zusätzlich zu den bewegten Bildern die Musik dazu, die das Gesamtsetting abrundet.

Gleichzeitig wird an vielen Stellen auf den inneren Monolog verzichtet und Gefühle über Mimik, Gestik und musikalische Untermalung kommuniziert. Das Filmpublikum muss so selbst die Leerstellen füllen, die durch den Mangel an konkreten Informationen entstehen. Die Emotionen der Pferde in *Spirit* werden jedoch überdeutlich dargestellt: Sie machen mehr Geräusche, als Pferde tatsächlich von sich geben, ihre Mimik und Körpersprache ist cartoonhaft überzeichnet, wirkt jedoch innerhalb der Animationsästhetik nicht übertrieben. Zusätzlich wurden Spirit Augenbrauen gegeben, um die Gesichtsmimik deutlicher animieren zu können – nicht unüblich für animierte Tierfiguren.

Eine Bewertung der Bedeutung, die Spirits besondere Fähigkeit der inneren Gedanken-sprache für die Entwicklung der Empathie hat, lässt sich aus der Weiterentwicklung des Begriffs der narrativen Empathie nach Thiemo Breyer, den drei Dimensionen der Empathie herausarbeiten, die zueinander in einer sich verstärkenden Wechselwirkung stehen. Breyer unterscheidet zwischen der leiblich-körperlichen, der affektiv-emotionalen und der kognitiven Dimension (vgl. Breyer 2020, 16). Erstere wird benötigt, um Mimik, Gestik, Haltung, Gang sowie Ausstrahlung des Gegenübers wahrnehmen und deuten zu können. Deshalb braucht die Figur Spirit Augenbrauen, die Pferde nicht haben, aber ohne die die Kinder die Mimik der Figur kaum deuten können. Deshalb sind Blickwechsel nötig, worauf im Folgenden noch genauer eingegangen wird. Aufgrund der leiblich-körperlichen Dimension der Empathie verstehen Kinder die Bedeutung, wenn Spirit und Rain nach ihrer Freilassung davongaloppieren und Little Creek zurückbleibt:

Zuschauende Kinder deuten den Gang und die Ausstrahlung der Pferde als Anzeichen ihrer Freude über die Freiheit, die stärker wiegt als die Trennung von Little Creek, so dass die Kinder das Happy End begreifen, obwohl es diesen Wermutstropfen enthält, dass Little Creek nun allein zurückbleiben muss. Dabei hilft ihnen die affektiv-emotionale Dimension der Empathie, denn sie beinhaltet die partizipierte Bezugnahme, die sich hier als Mitfreude zeigt. „Die kognitive Dimension der Empathie umfasst a) inferentielle, d. h. auf *Schlussfolgerungen* basierende Prozesse der mentalen Verarbeitung sozialer bzw. fremdpsychischer Information ebenso wie b) imaginative Prozesse des *Sich-Hineinversetzens* in den anderen.“ (ebd., 17) Bei a) handelt es sich um Prozesse, die aufgrund eigener Erfahrungen und generalisierten Wissen das Befinden und Verhalten des Gegenübers ergründen – hier also die Einsicht, dass Spirit und Rain, um wirklich frei und glücklich zu werden, mit ihrer Herde leben müssen und nicht mehr bei den Lakota bleiben können. Um sich in diese gesamte Situation empathisch hineinversetzen zu können, hilft den Kindern die Imagination, durch die sie die verschiedenen Perspektiven und Interessen (hier: Spirit und Rain vs. Little Creek) verstehen und nachvollziehen können. Die nach diesem Modell konzeptualisierte Form narrativer Empathie liefert einen plausiblen Erklärungsansatz, weshalb Kinder durch den Film *Spirit, der wilde Mustang* empathisiert werden können.

### Pferdeaugen im Film

Die Mimik echter Pferde kann gerade für Lai:innen schwer ersichtlich sein und stellt Filmproduzent:innen immer wieder vor gewisse Herausforderungen, unter anderem auch, weil Pferde ihre Mimik nur schlecht schauspielern können. Des Öfteren bedient man sich dann eines Close-Ups auf die Augen des Pferdes, die von vielen Menschen als relativ ausdrucksstark wahrgenommen werden. Ein bekanntes Beispiel für dieses In-Szene-Setzen ist Caroline Thompsons Adaption von *Black Beauty* aus dem Jahr 1994. Der gängigen Technik, zur Übermittlung von Gefühlen die Augen in den Mittelpunkt zu stellen, bedient sich auch *Spirit, der wilde Mustang*.

### Blickwechsel zwischen den Pferden

Alle Figuren, ob Tier oder Mensch, kommunizieren sehr viel über Blickwechsel, häufig über Schuss-Gegenschuss-Einstellungen dargestellt. Die erste Szene, in der Figuren miteinander kommunizieren, zeigt einen gerade geborenen Spirit und seine Mutter, ihr Blickwechsel ist geprägt von Wärme und Zuneigung. So gut wie alle Blickwechsel der Pferdefiguren untereinander sind freundlicher Natur, manchmal ängstlich, ärgerlich oder verwirrt, niemals jedoch übermäßig feindselig. Die Mimik und Gestik ist häufig anthropomorphisiert und/oder überzeichnet, gerade wenn konkrete Gedankengänge impliziert werden sollen.

**Blickwechsel: Der Colonel**

Im Blickwechsel zwischen Mensch und Pferd kommt die ganze Bandbreite an Emotionen zum Vorschein. Hierbei ist hervorzuheben, dass sich die dargestellten Emotionen anhand der beiden Menschen, die tatsächlich handlungsrelevant sind, zweiteilen: Die erste Begegnung Spirits mit dem Colonel ist in ihrer Einstellung ein Blickwechsel. Beide schauen knapp an der Kamera vorbei, das Publikum sieht hier also immer noch „von außen“ zu. Der Colonel schaut geringschätzig, Spirit wütend. Des Colonels sämtliche Blicke sind geprägt von Wut und Überheblichkeit. Lediglich am Ende des Films gibt er Spirit mit einem kühlen Nicken zu verstehen, dass er sich geschlagen gibt.

**Blickwechsel: Little Creek**

Auch Little Creek wird über einen Blickwechsel eingeführt – zwischen ihm und dem Colonel, aber auch zwischen ihm und Spirit. Little Creek tauscht ausschließlich positive oder neutrale Mimik mit Spirit aus – Freude, Überraschung, Wärme, Verwunderung, Respekt. Auch Trauer und Melancholie, aber niemals Wut oder Bedrohlichkeit. In *Spirit* wird die Begegnung mit dem Tier aus der Perspektive Dritter gezeigt: Das Publikum sieht dabei zu, wie Spirit und die Menschen sich begegnen. Gleichzeitig kann auch das Publikum Spirit gegenüberreten, wenn Spirit in die Kamera schaut.

Zuschauer:innen nehmen auch die Position Spirits ein und sehen den Menschen als „den Anderen“. Der einzige direkte Schuss-Gegenschuss-Blicktausch, in dem beide in die Kamera schauen, ist der zwischen Spirit und seinem Gegenspieler, dem Colonel.

Hier wird deutlich, welch tiefer Graben zwischen den beiden verläuft – die Betrachtenden können sich direkt „dazwischen“ stellen und beide als sich diametral entgegenstehende Charaktere wahrnehmen. Die Begegnung mit dem Tier (animal encounter) kann sich so auch umkehren: als „Person“ Spirit begegnen die Zuschauer:innen dem Menschen in Gestalt des Colonels. Das Tiersein wird durch einen von Spirits seltenen gesprochenen Sätzen unterstrichen, die nur an ausgewählter Stelle fallen: „Ich weiß noch, wie ich das erste Mal eine Klapperschlange eingerollt auf meinem Weg liegen sah. Der hier sah zwar nicht so aus – und doch dachte ich, „Schlange!““ (Asbury / Cook 2002, 00:20:08) Zwischen die Blickwechsel von Spirit und Little Creek können die Zuschauer:innen hingegen nicht treten; ihre Blicke gehen gerade so an der Kamera selber vorbei, wenn sie sich anschauen. Zum Ende hin wird auch zwischen diesen beiden Charakteren jeweils eine Ego-Perspektive geschaltet. Diese folgen jedoch nicht direkt aufeinander, sondern finden lediglich in derselben Szene und im selben Situationszusammenhang statt. Die beiden Figuren können als sich so nahestehend gelesen werden, dass sie nicht in ein Konfrontationsverhältnis geraten können. Gleiches gilt für die Blicke zwischen Spirit und der Stute Rain.

Die vielfältige Bedeutung der Blickwechsel, die immer auch einen Perspektivwechsel beinhalten, für die Entwicklung von Empathie bei Kindern lässt sich wiederum mit Fritz Breithaupts Theorie der narrativen Empathie genauer erklären, denn er prägte den Begriff der *Dreierszene*. Damit beschreibt er einen Grundtypus narrativer Empathie folgendermaßen:





Abb. 2 (a-c): Spirit begegnet dem Colonel.

„Der Beobachter beobachtet den Konflikt oder zumindest eine Meinungsverschiedenheit von zwei anderen und spekuliert über die möglichen Ursachen, Motivationen, Intentionen und Folgen. Wenn er dabei (mental oder explizit) Stellung bezieht und also die Partei eines der Kontrahenten ergreift, kann es nachgeordnet zu den genannten Empathie-Effekten kommen.“ (Breithaupt 2009, 12 f.)

In einer *Dreierszene* ist das Kind Zeuge einer Meinungsverschiedenheit, bei der zwei verschiedene Sichtweisen aufeinandertreffen, und zu der es Spekulationen über Ursachen, Motive, Intentionen und Folgen aufstellt (vgl. ebd. 2009, 13). Zugleich ist das zuschauende Kind nicht in der Lage, sich direkt in den Konflikt einzumischen. Es bleibt an den Film (bzw. die betreffende Filmszene) gebunden, welche einzige Informationsquelle der Situation ist. Die Parteiergreifung für eine der Perspektiven kann den Empathie-Effekt auslösen (vgl. ebd.). Breithaupt schreibt der Narration zu, Parteienahme zu verlangen, wodurch dann eine eventuell vorhandene Empathie für jeweils eine der Figuren blockiert wird (vgl. ebd., 172). Empathieblockaden sind demzufolge ein wichtiges Element der narrativen Empathie. Narrationen, die durch einen Film vermittelt werden, lassen das Publikum den Konflikt bildhaft miterleben und evozieren eine Parteiergreifung, was wiederum den Verstehensprozess erleichtert und darüber die Entwicklung von Empathie fördert.

Kehren wir nun zur Veranschaulichung zu unserem Beispiel zurück: Eine Beobachter:innenposition nimmt das zuschauende Kind ein, wenn es die oben dargestellte Szene zwischen Spirit und dem Colonel sieht. Es muss sich entscheiden, welcher Figur es Empathie entgegenbringt. Obwohl es selbst ein Mensch wie der Colonel ist, wird es sich aufgrund der Empathieblockade gegenüber dem unfreundlichen, gar bedrohlichen Verhalten des Colonels für Spirit entscheiden. Es spielt keine Rolle mehr, dass der Colonel ebenfalls ein Mensch und Spirit als Nicht-Mensch eigentlich ‚der Andere‘ ist. Empathie verändert die Situation. Das Kind identifiziert sich jetzt aufgrund seiner Entscheidung in der *Dreierszene* mit der nicht-menschlichen Figur. Der menschliche Gegenspieler des sprechenden Tiers ist jetzt ‚der Andere‘, dem das Kind keine Empathie mehr entgegenbringt, obwohl es der gleichen Spezies angehört. Die Empathie, die das Kind für Spirit in dieser Situation empfindet, meint nicht zwingend, dass es sich mit diesem Tier völlig identifiziert. Es bedeutet jedoch, dass Handlungen und Gedanken nachvollzogen werden können (vgl. Rietz 2017, 166). Umgekehrt schwingt mit der bloßen Identifikation nicht immer auch Empathie mit (vgl. Breithaupt 2017, 204), sondern nur die Wahrscheinlichkeit des empathischen Empfindens nimmt zu.

### Der Tierblick

Es ist nicht möglich, Spirit gänzlich im Sinne einer Tier-Mensch-Begegnung gegenüberzustellen, da er zu anthropomorphisiert ist, um ausschließlich Tier zu sein: „yet that is exactly what film dreams of: our looking at animals – and animals looking at us. In popular film, the close-up of the animal face becomes anthropomorphic. We see ourselves reflected in animals, but they do not return the interest.“ (Koch 2019, 150) Der formulierte Sachverhalt

„return the interest“ (ebd.) bezieht sich auf tatsächliche Tiere; auch diese Begegnungen werden in *Spirit* filmisch dargestellt, wenn die Einstellung nicht-equine Fauna zeigt. Im Unterschied zu dieser hat jedoch jeder Blickwechsel mit Spirit einen Sinn. Daher ist Spirit als Figur kein überzeugend realistisches Pferd. Auch Spirit erlebt ‚Animal Encounter‘, da Spirit als Protagonist kein gänzlich natürliches Tier ist. Wie Copeland feststellt, präsentieren viele Narrative das Pferd als Nebenfigur, das nur dann im Mittelpunkt steht, wenn es den Menschen trägt, der das Tier besitzt und dieses ebenso kontrolliert wie die Geschichte insgesamt (vgl. Copeland 2013, 180). Doch im Gegensatz hierzu ist Spirit trotz seines Pferd-Seins eine Figur mit personaler Agency. Er ist nicht bloß das Reittier Little Creeks oder sein treuer Freund, sondern eine Figur, deren Hilfe Little Creek sucht und der er auf Augenhöhe begegnet:

„In jedem Fall kristallisiert sich die Tendenz heraus, von einer einzelnen Mensch-Tier-Begegnung unmittelbar auf ein ‚größeres Ganzes‘ zu schließen und sich damit von dem jeweiligen tierlichen Individuum oder dessen eigener Wahrnehmung der Begegnung wegzubewegen.“ (Tokas 2023, 21)

In diesem Sinne – und so geschieht es auch in *Spirit* – wirken „Tiere nur als Spiegel einer größeren ästhetischen, kosmologischen und/oder ökologischen These“ (ebd.). Tier und Mensch treten sich hier im Sachverhalt der ‚Begegnung‘ gegenüber. Im Blickaustausch werden die Distanz zwischen beiden und die Dichotomien, für die sie stehen und in die sie eingebunden sind, bewusst – und damit überbrückt, wenn auch nicht vollkommen überwunden: „[Das verbindende Element des Encounters] ist dabei ebenso wichtig wie scheinbar unüberbrückbare Dichotomien: Mensch/Tier, Stadt/Land, Kultur/Natur, domestiziert/wild [...]“ (Tokas 2023, 10 f.) Trotz dieser unterschiedlichen Gerichtetheit verstehen in beiden Fällen diejenigen Menschen, die den Blick erwidern, das Tier als Möglichkeitsbedingung zu einem Nachdenken über die menschliche Selbstverortung in einer natürlichen Umwelt. In beiden Filmen ist die Idee des Anthropozentrismus das zentrale Argument. Wie allgemein im Ecocriticism wird auch hier die Natur-Kultur-Dichotomie, die zu einer Abwertung der Natur führt, für das Missverhältnis zwischen menschlicher und nichtmenschlicher Welt verantwortlich gemacht (vgl. Meeker 1974). Der humanimale Blickwechsel wird zum Katalysator einer – zumindest so angenommenen – erweiterten Bewusstseinsbildung (Tokas 2023, 31).

### **Spirit als grenzüberschreitende Figur**

Spirit ist bereits qua seines Pferdseins ein Vermittler zwischen verschiedenen Welten. Kaum ein anderes Tier steht so zwischen Natur und Kultur wie das Pferd – es ist ein Naturwesen, aber gleichzeitig von höchster Bedeutung für die Erschließung und Erhaltung eines menschlichen Kulturraumes, der oft gar den Naturraum verdrängt. Es steht als Tier dem Menschen gegenüber, aber als Partner des Menschen ist es den anderen Tieren gegenübergestellt. Es war jahrhundertlang Treiber des Fortschritts, nur um sich dann mit der Industrialisierung von ihm überholen zu lassen. Das Pferd steht – oft wortwörtlich – zwischen dem Menschen und der Welt. Diese besondere Rolle des Pferdes wird auch in *Spirit*,

*der wilde Mustang* reflektiert: Spirit als Naturtier lebt in der Wildnis, ehe er vom Menschen gefangengenommen wird und sich so als unterdrückte Natur in der von Menschen kontrollierten Kultur wiederfindet – Spirit überschreitet eine Grenze, die aber bestehen bleibt. Er entkommt und lernt in seiner Zeit bei Little Creeks Stamm die andere Möglichkeit des Grenzanges kennen – das Verweilen auf der Grenze, in der die Menschen mit der Natur in Einklang leben. Während Spirit eine Zeit lang ein Naturwesen integriert in den Kulturraum ist, lebt Little Creek als Kulturwesen integriert in die Natur. Der böse Colonel verkörpert hier den Kulturraum: Er ist rücksichtslos und dominant; als Militärfunktionär ist er Verfechter und Ordnungshüter einer alles Individuelle zerstörenden Einheit und Gleichheit, er erträgt keine Unterschiede und will zerstören, was er nicht unterwerfen kann. Der Colonel ist auch beteiligt am Bau der Eisenbahn durch die US-amerikanische, bis dato mehr oder weniger unberührte Natur – er ist ein Steigbügelhalter des kulturtechnischen Fortschritts, der nicht innehält, um seinen zukünftigen Weg zu reflektieren. Spirit und Little Creek dagegen leben in Einklang mit der Natur; Spirit ist ein Naturwesen, und Little Creek hat eine Lebensweise gefunden, mit der er sich in die Natur einfügt. Die Beziehung zwischen ihnen ist geprägt von Freundschaft und Respekt, Raum für Individualität und Unabhängigkeit (vgl. King 2008, 5). Little Creek lässt seine Stute Rain frei herumlaufen – im Vertrauen darauf, dass sie stets zu ihm zurückkehrt. Little Creek und insbesondere Spirit sind nicht zu kontrollieren, sondern können nur in Kooperation miteinander wirken. Allerdings verweilt Spirit nicht auf dieser Grenze; am Ende entscheidet er sich für die Natur. Little Creek als Vertreter einer Kultur, die sich größtmöglich an die Natur angepasst hat, lässt Spirit und auch Rain frei und erkennt so an, dass es einen Naturraum gibt, den die Kultur niemals erreichen kann, wenn sie ihn nicht gänzlich zerstören will – eine Erkenntnis, die der Colonel, der Mann der unterwerfenden Kultur, niemals hat. Die eigentliche Trennung verläuft also nicht zwischen Spirit und Little Creek als Natur- und dem Colonel als Kulturwesen, sondern zwischen Spirit als Tier der Natur und Little Creek und dem Colonel als Menschen in einem Kulturraum, denn Spirit kommt aus der Natur und kehrt auch am Ende in die Natur zurück. Der Kulturraum scheidet sich jedoch zwischen Little Creek und dem Colonel; ersterer symbolisiert eine „gute“ Form der Kultur, die symbioseähnliche Beziehungen mit dem Naturraum eingeht und der Natur mit Respekt begegnet; letzterer repräsentiert die menschliche Kultur als aggressiv, rücksichtslos, anmaßend und die Natur unterjochend.

Mit Blick auf den kindlichen Erwerb und die gezielte Förderung von Empathie ergeben sich aus der Analyse der Figuren, der Handlung und der Gestaltung des Films *Spirit, der wilde Mustang* einige weitere didaktische Implikationen. Zunächst ist zu betonen, dass Narrationen mit menschlichen und tierischen Figuren, ob im Text- oder Filmformat, Kindern ermöglichen, verschiedene Formen von Empathie speziesübergreifend kennenzulernen. Fiktionale Settings generieren eine andere Form der Empathie als einschlägige Sachtexte, weil die verschiedenen Bedeutungsebenen des literarischen Inhalts entfaltet und interpretiert werden müssen. Gerade die besonderen Mensch-Tier-Interaktionen, in die sprechende Tierfiguren eingebunden sind, lassen sich in sachlicher Form nicht darstellen: Diese benö-

tigen die literarische Erzählform, durch die Kinder jene verschiedenen Empathieformen nicht nur kennenlernen, sondern im Unterricht auch erproben und einüben können (vgl. Steining / Basseler 2011, 111). Spirit verfügt, das wurde oben ausführlich gezeigt, neben seiner Fähigkeit zur menschlichen Sprache auch noch über eine Mimik mit entsprechender menschenähnlicher Physiognomie, wodurch er seinen jeweiligen Gefühlszustand unmittelbar ausdrückt. Diese Kommunikationsformen, die die Realität übersteigen, erleichtern Kindern die empathische Übernahme der tierischen Perspektive, was wiederum deren Identitätsbildung beeinflusst, in dem diese über die anthropozentrische Sicht hinaus erweitert und damit stärker ausdifferenziert wird. Zusätzlich wird eine affektive Bindung an das Setting des Films insgesamt und an die Figur Spirit hergestellt, so dass die Kinder ebenso emotional angesprochen werden. Ohne eine solche Ansprache durch das sprechende Tier selbst sinkt der Empathielevel für die Figur, weswegen die Lektüre fiktionaler Texte (bzw. der Filmkonsum) im Allgemeinen mehr Empathie bei Kindern generiert als die entsprechenden Sachtexte, wie Junker und Jaquemin empirisch nachweisen (vgl. Junker / Jacquemin 2017, 80). Somit unterstützen fiktionale Texte/Filme den Erwerb der Empathiekompetenz auf sehr zielführende Weise.

## Fazit

Empathie beschreibt die Fähigkeit, andere zu verstehen und deren Emotionen zu teilen, ohne sich von diesen überwältigen zu lassen. Menschen als grundsätzlich der Empathie fähige Wesen müssen diese zugleich erlernen, was aus didaktischer Sicht bedeutet, dass schon Kindern die Möglichkeit zum Erlernen von Empathie geboten werden muss. Erst diese Fähigkeit lässt den Menschen zu einem positiven und konstruktiven sozialen Wesen werden, das sich vernetzen, austauschen und mit anderen harmonisieren kann. Diese „Anderen“ müssen aber selbst keine Menschen sein, damit ein Kind ihnen Empathie entgegenbringt. Die zentrale Eigenschaft der Empathie ist das Wissen um das „Anders-Sein“ des Gegenübers, das aber nicht zur Ausgrenzung, sondern zum Verstehen führt. Mittels narrativer Empathie lassen sich die vielschichtigen Aspekte der Empathie besonders gut erlernen und begreifen. Der Beitrag hat gezeigt, wie der Film *Spirit, der wilde Mustang* mit seinen sprechenden bzw. kommunizierenden Tierfiguren in einem spannend erzählten Animationssetting zur kindlichen Empathieentwicklung beiträgt.

- Die sprechenden und mit Mimik ausgestatteten Pferde stellen eine besondere Beziehung zum Kind her und wirken authentisch (nach Dichtl).
- Die Figur Spirit spricht alle vier Bewusstseinsmodalitäten der Empathie, *Erinnern, Imaginieren, Fühlen und Denken*, an (nach Breyer).
- Der Film bietet *Dreierszenen* und damit Empathieblockaden an, durch die Empathie gelernt bzw. gefördert werden kann (nach Breithaupt).

## Bibliographie

### Primärliteratur

Soria, M; Katzenberg, J. (Produktion) & Asbury, K; Cook, L. (Regie). 2002. Spirit, Stallion of the Cimarron [Animationsfilm]. USA: Dreamworks.

### Sekundärliteratur

- Breithaupt, Fritz (2009): Kulturen der Empathie. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Breithaupt, Fritz (2017): Die dunklen Seiten der Empathie (2. Aufl.). Berlin: Suhrkamp.
- Breyer, Thiemo (2015): Narrative Empathie. In: Ders. (Hrsg.): Verkörperte Intersubjektivität und Empathie: philosophisch-anthropologische Untersuchungen. Frankfurt am Main: Klostermann, 247–276.
- Breyer, Thiemo (2020): Parameter und Reichweite der Empathie. In: Jacob, Katharina; Konering, Klaus-Peter; Liebert, Wolf-Andreas (Hrsg.): Sprache und Empathie: Beiträge zur Grundlegung eines linguistischen Forschungsprogramms. Berlin: De Gruyter, 13–34.
- Dichtl, Fritz (2008): Sprechende Tiere in Literatur und visuellen Medien. Eine volkskundliche Untersuchung zur Beziehung Mensch – Tier. Augsburg: Universität Augsburg.
- Junker, Christine; Jacquemin, Stephen (2017): How Does Literature Affect Empathy in Students? In: College Teaching, 65.2, 79–87.
- King, C. Richard (2008): Natives, Nostalgia, and Nature in Children's Popular Film Narratives. In: Comparative Literature and Culture, 10.2, Thematic Issue, Racialized Narratives for Children, 1–7.
- Koch, Gertrud (2019): Humans Becoming Animals. On Sensorimotor Affection. In: Dimendberg, Edward (Hrsg.): The Moving Eye. Film, Television, Architecture, Visual Art and the Modern. New York: Oxford University Press, 141–152.
- Peters, Susanne (2015): Writing/Riding on non-anthropocentric Horses. In: Fielitz, Sonja (Hrsg.): „...that I wished myself a horse“. The Horse as Representative of Cultural Change in Systems of Thought. Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 113–124.
- Poll, Bernard (1961): Why Children Like Horse Stories. In: Elementary English, Vol. 38, No. 7 (Nov. 1961), 473–474.
- Rietz, Florian (2017): Perspektivenübernahmekompetenz. Ein literaturdidaktisches Modell. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.
- Tokas, Dafni (2023): Rehaugen und ökologisches Bewusstsein. Eine vergleichende Fallstudie filmischer Tierblicke. In: TIERethik, 15. Jahrgang 2023/1, Heft 26, 8–35.
- Tompkins, Jane (1992): West of Everything: The Inner Life of Westerns. New York: Oxford University Press.
- Wanning, Berbeli; Mattfeldt, Anna (2020): Empathie beim Verstehen fiktionaler Texte. In: Jacob, Katharina; Konering, Klaus-Peter; Liebert, Wolf-Andreas (Hrsg.): Sprache und Empathie: Beiträge zur Grundlegung eines linguistischen Forschungsprogramms. Berlin: De Gruyter, 543–580.