

SPIELEN MIT UND IN DER FIKTION

Spiel und Literatur ahmen auf ihre Weisen menschliche Handlungen nach. Dabei kann die Literatur – auch für Kinder und Jugendliche – selbst ein Spiel mit den LeserInnen treiben. Häufiger noch thematisieren Kinderbücher aber das Spielen. Das freie, unbeschwerte Spiel ist dabei Kindern vorbehalten und steht als Metapher für die Kindheit.

VON GABRIELE VON GLASENAPP*

Vom deutschen Soziologen Max Weber stammt die Theorie, dass sich die kulturellen Systeme wie Politik, Wissenschaft, Religion ursprünglich aus spielerischen Verhaltensweisen entwickelt und über Ritualisierungen im Laufe der Zeit institutionell verfestigt haben. Für die Moderne werden diese beiden Parameter jedoch in einem umgekehrten Verhältnis betrachtet, d.h. das Spiel wird in all seinen Ausprägungen als Nachahmung menschlicher Handlungen angesehen. Diese Nachahmung kann sehr konkreter, aber ebenso auch abstrakter Natur sein und zwar ganz gleich, ob das je spezifische Spiel strengen Regeln unterliegt oder diese Regeln von den Akteuren ad hoc ausgehandelt werden, gleichgültig auch, ob es sich um Spiele mit Wettbewerbscharakter handelt oder nicht. Unabhängig von ihrem Abstraktionsgrad und unabhängig vom Vorhandensein von Regeln kann die Nachahmung menschlicher Handlungen als ein zentrales Wesensmerkmal aller Spiele bezeichnet werden.

Abbildung und Nachahmung der Wirklichkeit

Versucht man sich in einem zweiten Schritt an einer Definition von literarischen Kunstwerken und befragt sie auf ihre zentralen Merkmale, dann lässt sich bereits bei Platon und Aristoteles nachlesen, dass Literatur ein genuin mimetischer Charakter inhärent sei. Das heisst, die Literatur bildet durch Darstellung (im Drama) und Erzählung (im Epos) die ausserliterarische Welt im weitesten Sinne ab. Anders formuliert: Auch die Literatur besteht zumindest teilweise aus der Nachahmung menschlicher Handlungen, die je nach Epochen und Gattungen höchst unterschiedlichen Charakter tragen. So kann sich diese Nachahmung realer menschlicher Handlungen sehr sichtbar und konkret, aber ebenso auch abstrakt und verfremdend gestalten; je nach gewähltem Modus wäre dann von realistischen oder non-realistischen Gattungen zu sprechen. Dennoch spielt auch in den non-realistischen Gat-

tungen das mimetische, also das Nachahmungsprinzip eine zentrale Rolle; die lediglich auf den ersten Blick nicht sichtbaren Realitätsbezüge werden in diesen Fällen durch den Leser oder die Leserin hergestellt. Denn nur, wenn die LeserInnen diese Bezüge herstellen können (also das Nachahmungsprinzip implizit «sichtbar» gemacht wird), ist eine identifikatorische Lektüre überhaupt möglich. Festgehalten werden kann damit, dass Spiel und literarische Werke in ihrer Nachahmung menschlicher Handlungen durchaus Berührungspunkte aufweisen. Um diese soll es im Folgenden gehen.

Literatur spielt mit den LeserInnen

Literatur und Spiel weisen nicht nur deutliche Berührungspunkte auf, ihre starke Affinität manifestiert sich auch in der Tatsache, dass sie einander gegenseitig thematisieren können – und das auch tun. Spiele können sich also durchaus mit (Kinder- und Jugend-)Literatur beschäftigen, wie zum Beispiel literarische Quizveranstaltungen oder aber das bei allen Altersgruppen zunehmend populäre Cosplay – die Darstellung literarischer Figuren im Rollenspiel – anschaulich unter Beweis stellen. Eine weitaus grössere Bedeutung hat jedoch umgekehrt das Spiel für die Literatur und zwar keineswegs nur auf inhaltlich-thematischer Ebene, sondern in einem Ausmass, dass fiktionalen Texten seit der Antike immer wieder ein genuin spielerischer Charakter zugeschrieben worden ist. Nicht von ungefähr manifestiert sich diese spielerische Eigenschaft häufig an den Nahtstellen zwischen Fiktion und Realität. Vor allem die realistische Literatur verfügt – um ihren vorgeblich mimetischen Charakter zu betonen – über ein ganzes Arsenal an erzählerischen Verfahren, die die Wissenschaft unter den Begriff der Authentizitätsfiktion einordnet. Der spielerische Charakter dieser Authentizitätsfiktion wird nun darin deutlich, dass erfahrene LeserInnen diese Behauptungen als Fiktion, als Spiel, durchschauen – eine Tatsache, die dem Autor oder der Autorin durchaus bewusst ist, ohne dass er oder sie darum diese Behauptung unterlässt. Es ist ein Spiel, was Text und

*PROF. DR. GABRIELE VON GLASENAPP ist Leiterin der Arbeitsstelle für Kinder- und Jugendmedienforschung in Köln (ALEKI).



ILLUSTRATION NATHALIE CHOUX. AUS: ALEX COUSSEAU UND NATHALIE CHOUX: MAMMUTS, MONSTER, MARSMENSCHEN UND MEINE KLEINE SCHWESTER. TULIPAN 2010.

Spiel mit der Fiktion: Mammuts gibt es nur im Bilderbuch, erklärt der Mammutvater – im Bilderbuch, das das Kind hinter ihnen gerade betrachtet.

LeserIn miteinander treiben, und als Spiel ist es auch eindeutig erkennbar.

Die Konventionen dieses Spiels lassen sich aber auch umkehren, z.B. wenn ein Text explizit auf seinen fiktionalen Charakter aufmerksam macht und den Leser dadurch irritiert: eine Form des Spiels, die die Wissenschaft Metafiktion nennt und die mittlerweile auch in der Kinder- und Jugendliteratur keine Seltenheit mehr ist, wie das Bilderbuch «Mammuts, Monster, Marsmenschen und meine kleine Schwester» von Alex Cousseau und Nathalie Choux anschaulich unter Beweis stellt. Dort erklärt der Mammutvater dem Mammutkind, dass es Mammuts gar nicht gebe – und auch sie beide daher nur der Fantasie einer Bilderbuchzeichnerin entsprungen seien.

Eine weitere sehr prominente Variante betrifft die Sachverhalte, die den LeserInnen übermittelt werden. Was immer Erzähler in literarischen Texten berichten, man glaubt es ihnen – zunächst. Aber was, wenn gerade mit dieser Glaubwürdigkeit ein Spiel getrieben wird, wenn Erzähler also unzuverlässig sind, ihre LeserInnen anlügen, sie in ihrer Kohärenzbildung irritieren? Anders als in der Realität, wo man bestrebt ist, seine Unzuverlässigkeit und Lügen nach Möglichkeit zu verbergen, entfalten die beschriebenen Verfahren in der Literatur, und auch in der Kinder- und Jugendliteratur, ihren spielerischen Charakter bzw. ihr ästhetisches Potenzial erst durch ihre Entdeckung. Erst die Aufdeckung der Unzuverlässigkeit durch die Lektüre eröffnet das Spiel. In dem Bilderbuch «Besuch bei Oma» von Andrea Hensgen und Joëlle Tournonias etwa stimmen Text- und Bildebene nicht überein, was den Protagonisten Matze schliesslich als unzuverlässigen Erzähler entlarvt.

Vorrecht der Kinder

Das Erzählen von spielenden Akteuren hat in der Kinder- und Jugendliteratur eine lange Tradition und zwar sowohl in der Sach- als auch in der erzählenden Literatur. Dabei fällt auf,

dass diese Darstellungen mehrheitlich an kindliche Akteure gebunden sind. Es spielen Kinder – Jugendliche nur in Ausnahmefällen. Spiel wird damit zu etwas genuin Kindlichem deklariert, für jugendliche Akteure hingegen scheint der Ernst des Lebens bereits begonnen zu haben, da sie, wie Erwachsene, zumindest in der Literatur kaum Affinität zum Spiel zeigen. Ein Blick in kinder- wie jugendliterarische Schlüsseltexte der letzten Jahrzehnte scheint diese Behauptung zu bestätigen. Zu den populärsten Genres der Kinderliteratur zählen die Freundschafts- oder Bandengeschichten. Eine Gruppe von Kindern findet sich zusammen, unternimmt etwas gemeinsam. Viele dieser gemeinsamen Unternehmungen bestehen in eigentlich kinderunspezifischen Aktionen: Ein Grossteil dieser Kinderbanden betätigt sich nämlich im weitesten Sinne als Detektive, d.h. die kindlichen Akteure spielen Detektive – die sie eigentlich ja nicht sind –, und erst Kraft dieses Spiels können die Verbrechen überhaupt aufgeklärt werden. Auffällig ist, dass die Akteure in diesen Geschichten stets ältere Kinder sind, die an der Grenze zum Jugendalter stehen und dass die Mehrheit auch in diesem Status verharret, nicht älter wird, keine Entwicklung vollzieht, also immer «spielendes» Kind bleibt.

Beerdigung spielen

Auch in den hier betrachteten Einzelwerken sind es mehrheitlich Kinder, die sich dem Spiel hingeben. Zum Beispiel im preisgekrönten schwedischen Bilderbuch «Die besten Beerdigungen der Welt» von Ulf Nilsson und Eva Eriksson. Bereits der im Titel verwendete Superlativ verweist auf Unerhörtes, ja Unvereinbares: Das Nomen Beerdigung wird für gewöhnlich nicht mit dem Adjektiv «gut» (in gesteigerter Form) in Zusammenhang gebracht. Aber in dem vorliegenden Werk ist das im wahrsten Sinne des Wortes ein Kinder-Spiel: Drei Kinder beschliessen nach dem Fund einer toten Hummel die besten Beerdigungen der Welt zu organisieren. Das in



In «Joschis Garten» richtet sich ein Junge in einer Spielwelt ein. Mit dem Garten verliert er nicht nur sein Paradies, sondern auch ein Stück Kindheit.

diesem Bilderbuch illustrierte Spiel der Kinder erscheint gleichsam in seiner reinsten Form: Es basiert auf der Nachahmung menschlicher Handlungen, es gibt keine vorab festgelegten Regeln, und es ist vollkommen zweckfrei. Es ist damit ein Kinderspiel, wie es typischer nicht sein könnte – wäre da nicht der Spielgegenstand, der Tod, den die Kinder als selbstverständlichen Teil ihres Lebens betrachten. Die vermeintliche Diskrepanz zwischen dem Schrecken des Todes und dem kindlichen Spiel ergibt sich jedoch nur in den Augen des betrachtenden Erwachsenen. Für die kindlichen Figuren ist die Hingabe an ihr Spiel ohnehin eine endliche, flüchtige Angelegenheit, wie der Erzähler am Ende lakonisch bemerkt: «Am nächsten Tag machten wir dann etwas ganz anderes.» Das Spiel erscheint demnach als eine zeitlich begrenzte Angelegenheit, wobei kein Zweifel daran besteht, dass auf das Beerdigungs-Spiel ein weiteres Spiel folgen wird. So ist diese Abfolge von Spielen zugleich eine Metapher für Kindheit; zudem können Spiel und reales Leben problemlos miteinander verknüpft werden, was aber wiederum nur in der Kindheit möglich erscheint.

Zeitlich begrenzte Spielfreude

Genau davon, von der zeitlichen Begrenztheit des Spiels, erzählt der bereits 1965 erschienene Roman «Joschis Garten» von Ursula Wölfel. Joschi, der zusammen mit seiner alleinerziehenden Mutter lebt, setzt seine ganze Energie daran, in den Besitz eines verwilderten Gartens zu kommen. Damit beginnt zugleich das Spiel, denn Joschi muss den Garten zuvor seinem Besitzer, dem Eisenwarenhändler Allemann, abkaufen. Der Mann ist gerührt, stand doch genau in diesem Garten früher sein Elternhaus. In Erinnerung daran «verkauft» er Joschi den Garten, allerdings nur im Spiel – es ist ein Kinder-

Kaufvertrag, der da aufgesetzt wird. Joschi jedoch ist entschlossen, das Spiel für die Realität zu nehmen und kultiviert den Garten aufwändig. Dabei führt er ein Leben wie Robinson, d.h. er spielt zugleich das Leben einer literarischen Figur nach. Und zwar so lange, bis die Baumaschinen anrücken, Joschi aus seinem Garten vertrieben wird und das Spiel endgültig ein Ende hat. Auch in Wölfels Werk erscheint Spiel als eine Metapher für Kindheit und zwar sowohl bei dem Händler Allemann, der als Erwachsener noch einmal spielt – und zwar gerade dann, als er sich an den Verlust seiner eigenen Kindheit erinnert – als auch bei Joschi selbst. Diesem Spiel allerdings fehlt von Beginn an der Charakter der Unbeschwertheit: Allemann weiss, Joschi ahnt, dass hier ein Spiel getrieben wird, aber für eine kurze Zeitspanne erklären sie beide es zur Wirklichkeit. Das Ende des Garten-Spiels markiert hier aber – anders als in Nilssons Bilderbuch – nicht den Beginn eines neuen, anderen Spiels; die Vertreibung aus dem Garten steht hier gleichzeitig für das Ende einer Kindheit: Danach hat das Spiel sein Recht verloren und die Akteure zugleich die Fähigkeit, sich auf Spiele einzulassen. Das Spiel trägt hier zudem alle Merkmale einer Evasion, der, wie allen Auszeiten, keine Dauer beschieden ist.

Im Spiel die Wünsche Wirklichkeit werden lassen

Dieser Antagonismus zwischen Spiel und Realität steht auch im Zentrum der Erzählung «Hamide spielt Hamide» von Annelies Schwarz sowie «Rabenhaar» von Do van Ranst. «Und jetzt soll es also etwas Grosses, Anderes und Besseres sein. Weil es vielleicht das allerletzte Spiel in unserem Leben sein wird. Wir werden alle 13 und Victor sogar 14. (...) Wir werden zu alt, um wie Kinder zu spielen, so echt unsere Spiele auch sein mögen. (...) Alle spüren es.» Wir – das ist eine Gruppe von



ILLUSTRATION EVA ERIKSSON, AUS ULF NILSSON / EVA ERIKSSON:
DIE BESTEN BEERDIGUNGEN DER WELT. MORITZ 2004.

Heute gehört der Tod zum Spiel, morgen schon wieder ganz Anderes. Diese unbeschwerte Abfolge von Spielen kann als Metapher für Kindheit gelten.

Akteuren, die sich seit dem Kindesalter kennen und alles miteinander gespielt haben. Das letzte Spiel, das die Nicht-Mehr-Kinder und Noch-Nicht-Jugendlichen in Szene setzen wollen, ist eine «Hochzeit» zwischen dem Ich-Erzähler Bram und dem marokkanischen Mädchen Fatima, genannt Rabenhaar. Einmal nur möchte das Mädchen aus Liebe heiraten (und sei es auch nur im Spiel), denn sie fürchtet, in der Realität nur zu bald an einen vom Vater ausgesuchten Mann verheiratet zu werden. Eine fast analoge Ausgangssituation wird in Schwarz' Erzählung «Hamide spielt Hamide» entworfen. Auch hier steht die Protagonistin zwischen zwei Kulturen, ihrer türkischen Herkunftskultur, als deren wichtigster Vertreter ihr Vater sie in die Türkei zurückbringen möchte, und der deutschen, in der zunehmend rassistisch motivierte Spannungen unter den SchülerInnen dominieren. In dieser Situation entwerfen die Jugendlichen unter Anleitung ihrer Lehrerin ein Theaterstück, das die ersten Schritte einer türkischen Familie in Deutschland darstellt. Hamide schreibt sich ihre Rolle selbst – es ist die Geschichte einer gelungenen Integration und Emanzipation. Die Aufführung wird bei deutschen wie türkischen Eltern ein grosser Erfolg, aber nur Tage später bringt der besorgte Vater seine Tochter gegen deren Willen zurück in die Türkei. Das weitere Schicksal von «Rabenhaar» bleibt dagegen offen, die Erzählung bricht mit der gespielten Hochzeit ab.

Spiel als Metapher für das Kindliche

Betrachtet man das komplexe Verhältnis zwischen Literatur und Spiel, so kann festgestellt werden, dass in der Kinder- und Jugendliteratur spielerische Textstrategien mittlerweile weit verbreitet sind. Anders sieht es auf inhaltlich-thematischer Ebene aus: Was die Philosophie mit ihren prominenten Vertretern wie Schiller oder Huizinga dem Spiel zuschreibt, nämlich Handlungsfreiheit, eigenes Denken, elementare Sinnfindung, Weltaneignung, wird in kinder- und jugendliterarischen Texten fast nur den kindlichen Akteuren

ermöglicht. Nur ihr Spiel ist unbeschwert, frei von Regeln, im Einklang mit der Realität und durch das Prinzip der Reihung auch von Dauer. Je älter die Figuren sind, desto spannungsreicher gestaltet sich das Spiel – es erhält evasive Züge, seine Dauer ist begrenzt und als Gegenentwurf zur Realität taugt es nur bedingt.

So erscheint das Spiel in der Literatur immer auch als Metapher – nicht für die Realphänomene Kindheit und Jugend, sondern für die Bilder und Zuschreibungen dieser Lebensabschnitte. Was man – in der Literatur – den Kindern zugesteht, verweigert man den Jugendlichen. Es hat sich ausgespielt, wobei vielfach übersehen wird, dass Jugendliche, auch in der Literatur, vorzugsweise aber in anderen Medien, längst ihre ganz eigenen Spiele spielen.

LITERATUR

ALEX COUSSEAU (TEXT) / NATHALIE CHOUX (ILLUSTRATION)

Mammuts, Monster, Marsmenschen und meine kleine Schwester

Aus dem Französischen von Jutta Jehle.

Berlin: Tulipan 2010. 40 S., vergriffen.

ANDREA HENSGEN (TEXT) / JOËLLE TOURLONIAS (ILLUSTRATION)

Besuch bei Oma

Berlin: Jacoby & Stuart 2011. 32 S., Fr. 19.90

ULF NILSSON (TEXT) / EVA ERIKSSON (ILLUSTRATION)

Die besten Beerdigungen der Welt

Aus dem Schwedischen von Ole Könnecke.

Frankfurt am Main: Moritz 2004. 34 S., Fr. 23.90

URSULA WÖLFEL

Joschis Garten

Hamburg: Carlsen Taschenbuch 2007 (Hoch-Verlag 1965). 128 S., Fr. 7.90

ANNELIES SCHWARZ

Hamide spielt Hamide. Ein türkisches Mädchen in Deutschland

München: dtv 1996 (1986). 90 S., vergriffen.

DO VAN RANST

Rabenhaar

Aus dem Niederländischen von Andrea Kluitmann.

Hamburg: Carlsen 2008. 126 S., Fr. 23.90