

Online-Magazin des Zentrums für Literaturdidaktik
Kinder Jugend Medien

Die Kunst des Spielens



Der Inhalt.

Ausgabe Nr. 1 / 2016 PH lesenswert

Das Editorial. **1**

„Jedes Spiel bedeutet etwas“

// von Jan M. Boelmann

Der Beitrag. **2**

Urban Gaming

Formen und Auswirkungen des Spielens mit und in der Stadt

// von Judith Ackermann

Der Beitrag. **9**

Spielenswert

Ästhetische Computerspielbildung und der öffentliche Diskurs

// von Andreas Schöffmann

Der Beitrag. **16**

„Hier gibt's für jede Haustür die passende Klingel“

**Hörspiele produzieren wie die Profis: Studierende der
Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg im
SWR Hörspielstudio in Baden-Baden**

// von Sabine Pfäfflin

Das Interview. **19**

Vom milden Licht der Geschichte und dem

Nabelpunkt der Welt: West-Berlin Poesie und Politik

Lesung und Gespräch mit Michael Wildenhain

Der Inhalt.

Ausgabe Nr. 1 / 2016 PH lesenswert

Das Interview. **26**

Ein Lob auf die Einfachheit
Gespräch mit der Königin der Farben: Die Illustratorin Jutta Bauer

Literarischer Marktplatz. **33**

Vorstellung des Onlineportals
KinderundJugendmedien.de

// von Stefanie Jabobi

Das Impressum **36**

„Jedes Spiel bedeutet etwas“

// von Jan M. Boelmann

Der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga konstatiert in seiner Studie „Homo Ludens“ (1938), dass die gesamte menschliche Kultur erst durch Spielen entstehen konnte. Er weist auf das Spannungsfeld hin, dass Spielen etwas vergnüglich-zweckfreies sein müsse, zugleich aber Vielfältiges entstehen lasse.

Anknüpfend an Huizingas „jedes Spiel bedeutet etwas“ fokussiert die aktuelle Ausgabe der PH-lesenswert ihren Themenschwerpunkt auf verschiedene Spielarten des Spielens. Dabei wird deutlich, dass Spielen nicht nur Vergnügen bereitet, sondern darüber hinaus auch zahlreichen Mehrwert beschert.

Dr. Judith Ackermann widmet sich in ihrem Beitrag dem Spielen im öffentlichen Raum. Sie nimmt „urban gaming“ in den Blick, bei dem Spielen in und vor allem mit der Stadt einen neuen Ausdruck findet und den TeilnehmerInnen und SpielbeobachterInnen neue Sichtweisen auf bekannte Strukturen ermöglicht. Als Organisatorin des Urban Games-Festivals „playin‘siegen“ zeigt Ackermann theoretisch fundiert und ebenso an praktischen Beispielen, wie sich Städte zu Spielfeldern umwidmen lassen und welche transformative Kraft diesen neu erlebten Erfahrungsräumen inne wohnt.

Das Spannungsfeld von Kultur und Computerspielen findet im Beitrag von Andreas Schöffmann Beachtung. Ausgehend von der Frage, ob Computerspiele im öffentlichen Diskurs bereits einen Umgang erfahren, der ihrem Status als Kulturgut angemessen erscheint, entwirft Schöffmann eine Parallele zur Kunststrichtung der nouvelle tendance. Deren Intention war, lebendige Kunst zu schaffen, deren finale Gestalt erst durch die aktive Beteiligung der RezipientInnen zum Vorschein kommt. Hierüber schlägt Schöffmann den Bogen zurück zu aktuellen Computerspielformen, die aus klassischen Genremustern ausbrechen und die SpielerInnen auffordern, ihre Rolle als Lenkende der simulierten Welt zu durchbrechen; er fordert vor diesem Hintergrund die Notwendigkeit einer ästhetischen Computerspielbildung.

Auch in dieser Ausgabe flankieren den Schwerpunkt weitere interessante Themen: In der Hörtexte-Rubrik berichtet Dr. Sabine Pfäfflin von einem Kooperationsprojekt der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg mit dem SWR-Hörfunkstudio Stuttgart. Studierende bekamen im Rahmen eines Medien-Projekts die Möglichkeit, die Abläufe in einem professionellen Tonstudio kennenzulernen und ein von ihnen geschriebenes Hörspiel unter Begleitung von erfahrenen Tontechnikerinnen aufzunehmen.

Auf dem Literarischen Marktplatz stellt sich mit www.KinderundJugendmedien.de eine der größten deutschsprachigen Internetseiten zu kinder- und jugendliterarischen Themen vor. Stefanie Jakobi gibt einen Überblick über die Geschichte des Portals und erläutert deren einzelne Rubriken.

Zwei prominente Gäste waren in den vergangenen Monaten an der PH: die Hamburger Bilderbuchkünstlerin Jutta Bauer und der Berliner Autor Michael Wildenhain. Jutta Bauer arbeitete intensiv in einem Workshop mit Kindern zu ihrem neuesten Buch „Das Beste von Allem“; am Abend präsentierte sie im Literaturcafé ihr bildnerisches Werk und gab im Gespräch Auskunft über ihren Werdegang als Illustratorin und Kinderbuchautorin. Michael Wildenhain kam im Rahmen eines Literaturseminars, das sich mit Literatur und Medien zum Thema RAF auseinandersetzte, nach Ludwigsburg; zusammen mit der Seminargruppe besuchte er den Hohen Asperg und das dort ansässige Gefängnismuseum. Abends sprach Wildenhain über sein literarisches Schaffen und die Strahlkraft, die Poesie und Politik für ihn bedeuten. Die beiden Gespräche sind als Werkstattberichte aufgezeichnet; sie berichten über künstlerische Werdegänge und Werke, über politische Schnittstellen wie über ästhetische Konzepte. So spiegeln sie und spielen zugleich mit bildkünstlerischen wie sprachkunstvollen Formen.

In diesem Sinne wünscht die Redaktion im besten Spiel-sinne: vergnügliche Stunden, vom Mehrwert gar nicht zu reden.

Der Beitrag.

Urban Gaming

Formen und Auswirkungen des Spielens mit und in der Stadt

// von Judith Ackermann

Einleitung: Phänomen Urban Gaming

Im Zentrum des Urban Gamings steht die Idee, den städtischen Raum temporär von einer verstärkt als ernsthaft wahrgenommenen Umgebung in eine spielerische zu transformieren, indem Spiel unvermittelt an Orten auftaucht, an denen man es zunächst nicht vermuten würde. Entsprechend werden keine dezidierten Spielflächen abgesteckt oder Territorien besonders markiert. Vielmehr geht es darum, Elemente der Stadt in Spielelemente zu verwandeln, ohne dass das reguläre Stadtleben unterbrochen wird. Dies birgt zunächst Konfliktpotential, schließlich stellt die Internalisierung solcher Handlungsweisen, die im öffentlichen Raum als angemessen bzw. „normal“ gelten, einen bereits in der frühen Kindheit startenden Lernprozess dar (Northoff 2010). Erving Goffman zeigte bereits in seinen in den 1960er/70er Jahren durchgeführten Studien ([1967] 2013; [1971] 1982), dass die Interaktion von Angesicht zu Angesicht im öffentlichen Austausch durch soziale Gepflogenheiten und Praktiken bestimmt ist, die spezifischen Grundregeln unterliegen, welche es zu erlernen gilt. Hieraus zieht Urban Gaming einen besonderen Reiz.

Ausgangspunkt ist die Tatsache, dass spielerische Handlungen „ernsthaften“ generell sehr gleichen (Pellegrini / Smith 2003: 277). In der Regel sind die in Spielen zum Einsatz kommenden Aktionen dem alltäglichen Leben entlehnt und werden für die Dauer der Spielaktivität mit einer alternativen Bedeutung versehen. Damit diese neue Bedeutung von den Beteiligten verstanden werden kann, ist es wichtig, dass sie sich darüber im Klaren sind, dass sie sich in einem dem Alltag verschiedenen sogenannten Spielrahmen befinden. Bateson (1955: 184) folgend eröffnen die Teilnehmenden eines Spiels durch die Aussage „Dies ist ein Spiel“ einen psychologischen Rahmen, der spezifische Regeln beinhaltet und

ihnen nach Salen und Zimmermann (2003: 304) „free movement within a more rigid structure“ erlaubt. Das Wissen über die Existenz des Rahmens ist wichtig für die Spielenden, damit Äußerungen als sinnhaft verstanden werden können. Seine Aufrechterhaltung wird mittels Metakommunikation geregelt. Der Begriff bezeichnet eine Form der Kommunikation, die Informationen darüber enthält, wie Mitteilungen (verbal wie nonverbal) zu verstehen sind. Bateson zufolge ist Metakommunikation dafür zuständig, den Menschen verständlich zu machen, dass die Handlungen, in die sie eintreten, nicht das bezeichnen, was die Handlungen für die sie stehen bezeichnen würden (Bateson 1955: 180). Auf diese Weise hilft Metakommunikation den Beteiligten, einen geteilten Rahmen herzustellen, während des Spiels aufrechtzuerhalten und ihn anschließend zu beenden. Ackermann spricht in Bezug auf Spielperformances im öffentlichen Raum von einer intraludischen Kommunikation (Ackermann 2014a: o.P.), die die beteiligten SpieldesignerInnen, SpielerInnen und ZuschauerInnen umfasst und eine Übertragung des von Lazarowicz (1997: 97) für das Theater eingeführten Begriffs der intratheatralen Kommunikation darstellt, die sicherstellt, dass sich Zuschauende und Schauspielende während einer Theateraufführung verstehen. Dies ist für Urban Games insofern relevant, als dass sie nicht mit im Vorfeld festgelegten und fixierten Teilnehmenden und Räumlichkeiten arbeiten.

Das Vorhandensein einer räumlichen Grenze für spielerische Aktionen erleichtert die Sichtbarkeit und Aufrechterhaltung des Spielrahmens und damit auch die Interpretation der stattfindenden Handlungen. Übertragen auf den urbanen Raum finden sich explizit dem spielerischen Handeln zugeschriebene Bereiche, etwa in Form von Spielplätzen, auf dem Boden markierten Schachfeldern, Boules-Flächen etc. Auf diese Weise

wird spielerisches, grenzüberschreitendes wildes Handeln in von außen an es herangetragene Beschränkungen gebracht. Traditionell finden sich solche Bereiche verstärkt außerhalb des Stadtkerns (Ackermann 2014b: 146). Dies ist beim Urban Gaming nicht der Fall. Radikal kann jeder Bestandteil der städtischen Umgebung zum Teil der Spielwiese und/oder Spielhandlung werden, ohne einer besonderen Kennzeichnung zu bedürfen. Spiel als – wie von Caillois (1960: 16) definiert – abgegrenzte Betätigung, die sich in einem spezifischen Raum- und Zeitrahmen abspielt, der im Vorfeld festgelegt werden muss, ist auf diese Weise nicht vorhanden. Vielmehr werden die Grenzen des Magic Circle wie von Montola (2005: 1) als Kennzeichen für sogenannte pervasive games herausgearbeitet in räumlicher, zeitlicher und sozialer Dimension herausgefordert. Der Magic Circle wird zur porösen Membran (Bertolo/Mariani 2014: 78f.). Durch die Verortung spielerischen Handelns im alltäglichen Umfeld kommt es zu einem ständigen Wechsel zwischen verschiedenen Rahmen, sei es durch die direkte Interaktion mit nicht beteiligten Personen oder durch die indirekte Interaktion im Sinne einer Reaktion auf die Beobachtung durch Außenstehende und/oder die Notwendigkeit der Berücksichtigung spielexterner Bedingungen (wie Verkehr, Öffnungszeiten, Besitzansprüche etc.).

Da Urban Games häufig mit der Ausweitung ihrer Teilnehmenden operieren, indem ZuschauerInnen zu SpielerInnen transformiert werden, kommt es zudem zu einer konstanten Herausforderung und Neuverhandlung des spielerischen Rahmens und die intraludische Kommunikation bleibt in einem fließenden Zustand (Ackermann 2014a: o.P.). Urban Gaming erinnert nicht ohne Grund an Schechners (1973) Environmental Theater, das sich zunächst durch eine verstärkte Unbestimmtheit auszeichnet. Die Umcodierung des benutzten Raums und der verwendeten Objekte und Handlungsweisen verlangt es SpielerInnen und ZuschauerInnen ab, in Wahrnehmung der Ereignisse die Bewusstheit zu erlangen, dass im entsprechenden Zeitraum die Bedeutung des Spielfelds eine andere als die gewohnte ist (Frey, 1946). Es gilt die mit der Urban Gaming Performance einhergehende Zeichenproduktion zu identifizieren und zu verstehen. Dies erfordert sowohl Wissen über das kulturelle System Spiel bzw. (konkreter) Urban Gaming, als auch über das kulturelle System, aus dem Zeichen etc. entlehnt werden (Ackermann 2014a: o.P.). Durch ihre zeitlich begrenzte Existenz und das Vorhandensein spezifischer, selbstbezüg-

licher Regeln kreieren Urban Gaming Aktionen chronische Heterotopien im Sinne Foucaults (1992), die digitale und physische Räume gleichermaßen umfassen können, wie ich in dem Konzept Hybrid Reality Theatre (2014) herausgearbeitet habe.

Varianten des Urban Gaming

Beim Urban Gaming ist die Verwendung digitaler Medien kein zwingendes Erfordernis, jedoch existiert eine Vielzahl von Spielaktivitäten, die ihren Reiz gerade aus der Rückbettung digitaler Medien in den physischen Raum bezieht (vgl. Giddens 1995). Dies inkludiert Aktionen, in denen digitale (und insbesondere mobile) Medien für die Spielhandlungen verwendet werden und/oder die Orchestrierung von Aktivitäten im physischen Raum auf digitaler Ebene erfolgt (Flintham et al 2003). Wenngleich Urban Gaming kein vollständig neues Phänomen ist, tritt es verstärkt im Zeitalter der Digitalisierung auf, das durch seinen Schwerpunkt auf die Bereiche Interaktivität und Interaktion einen gesteigerten Wunsch nach der spielerischen Aneignung von und dem Umgang mit streng regelbasierten Kommunikationsstrukturen zu bedingen scheint. Dieser findet sich auf weitere Bereiche übertragen und führt zu einer „Judification of culture“ (Raessens 2006), die unter anderem in Gaming Performances im öffentlichen Raum in Erscheinung tritt.

Hierbei gilt es zwischen site-specific und site-generic games zu unterscheiden. Während erstere nur an einem speziellen Ort spielbar sind, arbeiten letztere mit einem Set von typischen Stadtelementen, wodurch sie an verschiedenen Orten realisieren lassen. Ein Beispiel für site-generic games wäre etwa das Spiel „Hide, Seek & Shoot“, das von Leila Ammar und Kai Herrmann für das playin'siegen Festival 2015 entwickelt wurde (s. Abb.



Abb.1a

1). In dem Spiel treten zwei Teams gegeneinander an, deren SpielerInnen zu gleichen Teilen als Seeker und Shooter fungieren. Während es die Aufgabe der Seeker ist, eine bestimmte Information o.ä. in der Stadt zu besorgen und sicher an einem bestimmten Zielpunkt abzuliefern,



Abb.1b

ist es die Aufgabe der Shooter möglichst viele Mitglieder des gegnerischen Teams mit ihren Smartphones zu fotografieren. Beide Aufgaben bringen den einzelnen Teams Punkte ein, die im Anschluss an das Spiel addiert und verglichen werden. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Die Startpunkte der einzelnen Personen werden so gestaltet, dass ein Maximum an Wegüberschneidungen bei der Erfüllung der einzelnen Spielaufgaben entsteht. Gleichzeitig können spezifische Elemente des städtischen Raums gezielt in die Routen integriert werden. Die Spielenden müssen versuchen, bei ihrer Aufgabenerfüllung möglichst unentdeckt zu bleiben und PassantInnen daraufhin scannen, ob sie eine Armbinde des eigenen oder gegnerischen Teams tragen und daher fotografiert oder vermieden werden müssen. Auf diese Weise entstehen Interaktionen zwischen SpielerInnen, PassantInnen und der räumlichen Umgebung, in deren Rahmen die SpielerInnen vollständig different zu für den urbanen Raum typischen Bewegungspraktiken handeln, wodurch die städtische Umgebung neu wahrgenommen wird. Ein effizientes Durchschreiten betrifft nicht länger den kürzesten Weg von A nach B, sondern den Weg, der die meisten Winkel, Häuserwände, Vordächer etc. beinhaltet und damit größtmöglichen Schutz bietet. Der Konflikt zwischen dem Wunsch nach Sicherheit und der Notwendigkeit diese zu verlassen, um Punkte zu erzielen, realisiert sich in einer korporalen Performanz (Krämer 2004; Böhler/Herzog/Pechriggl 2013), die den physischen Raum als essentiellen Bestandteil integriert.

Der sternförmige Aufbau der Spielrouten lässt sich auf zahlreiche Umgebungen übertragen, weshalb das Spiel zu den site-generic-games gezählt wird. Seit seiner Premiere im April 2015 wurde und wird das Spiel durch das

playin'siegen-Team für weitere Einsätze adaptiert.¹ Dies ist ein gängiges Prinzip bei site-generic games und sichert die nachhaltige Nutzung einmal entwickelter Spielkonzepte. Hierfür werden sogenannte Tech- oder Stage-Rider von den GamedesignerInnen gestaltet, die die technischen, personalen und räumlichen Erfordernisse, die für die Adaption und Durchführung entsprechender Spiele benötigt werden, beinhalten und die Bedingungen einer Umsetzung festlegen. Eine Übersicht zu getesteten und nutzbaren Urban Games und ihren Anforderungen findet sich auf der Website Ludocity.org, die aktuell 115 unterschiedliche Spiele zur Verwendung vorschlägt (Stand Februar 2016).

Site-specific-games zeichnen sich im Gegensatz zu site-generic games dadurch aus, dass sie ausschließlich für eine bestimmte Umgebung kreiert wurden und untrennbar mit dieser verbunden sind. Eine Übertragung auf einen anderen Ort ist in der Regel nicht ohne weiteres möglich und von den DesignerInnen auch nicht intendiert. Dies bringt den Nachteil geringerer Verbreitungsoptionen mit sich, bietet jedoch den Vorzug, dass die Integration der Umgebung in die spielerische Handlung wesentlich intensiver und komplexer gestaltet werden kann. Dies trifft beispielsweise auf Location Based Mobile Games zu, die mit Geodaten arbeiten und die Spielenden zu bestimmten Punkten innerhalb einer Stadt lotsen. Mithilfe von Mobilgeräten werden digital gestaltete Fiktionen und virtuelle Spielelemente über den urbanen Raum gelegt (de Souza e Silva/Hjorth 2009: 603), wodurch Einfluss auf die Bewegung in selbigem genommen werden kann (Gazzard 2011: 405). Als Beispiel sei an dieser Stelle das auf dem ARIS-Editor basierende Mobile Game ARTventure angeführt, das von Anna Lena Hartmann, Vanessa Isenberg und Sina Müller für das playin'siegen Festival entwickelt wurde. Das Spiel legt eine narrative Ebene über die städtische Umgebung, die untrennbar mit den Gege-



Abb.1c, Abb 1a–c: Hide, Seek & Shoot beim playin'siegen-Festival

und

¹ August 2015: Einsatz im Rahmen der „Berufsausbildung in außerbetrieblichen Einrichtungen – in kooperativer Form“ (BaE) von der Agentur für Arbeit und dem Internationalen Bund; September 2015: Tag der Dörfer, Müsen, NRW; Dezember 2015: Next Level Conference, Dortmunder U; April 2016: Woche des Bevölkerungsschutzes, Universität Siegen; Juni 2016: Jugendamt Bocholt.

benheiten vor Ort verbunden ist, und erfordert von den Spielenden die aktive Bewegung durch den physischen Raum, um die einzelnen Bestandteile ludisch abarbeiten zu können. Im Zentrum der Spielhandlung steht das in Siegen befindliche Museum für Gegenwartskunst, in welchem entsprechend der Spielnarration die Farben der Kunstwerke verschwunden sind, die es nun wiederzubeschaffen gilt. Hierzu werden architektonische Elemente der Stadt (etwa künstlerisch gestaltete Stromkästen, besondere Gebäude etc.) in Spielitems transformiert und um eine spielspezifische Funktion bzw. Bedeutung ergänzt, die nur über die digitale Ebene in Erscheinung tritt.

Wie in Abbildung 2 ersichtlich arbeitet das Spiel mit ganz konkreten Geopoints, die über die gesamte Siegener Oberstadt verteilt sind. Die Punkte werden über den Editor ARIS, der mit einer Einbindung von Google Maps arbeitet, im Vorfeld durch die DesignerInnen festgelegt. Den Spielenden liegt die Übersicht der zu besuchenden Orte nicht vor, sie finden stattdessen Aufgaben, Anweisungen und Hilfestellungen in der Benutzeroberfläche des Spiels und müssen sich selbständig zu den einzelnen Punkten begeben, an denen es mit Hilfe der physischen Gegebenheiten Aufgaben und Rätsel zu lösen gilt. Auf diese Weise findet eine Navigation im Hybriden Raum (De Souza e Silva 2006) statt, die zu einer verstärkten Kopplung des Erlebens des aktuellen Raums mit dem digital orchestrierten Bewegungsverhalten in diesem führt. Wenn sich Gehen mit de Certau (1988) als raumbildende Handlung bezeichnen lässt, da sich über den Akt des Gehens und Auswählens von Handlungsmöglichkeiten in einem Ort (lieu) ein Raum (espace) konstituiert, weist Urban Gaming durch seine starke Fokussierung auf – teilweise mediatisiertes – Bewegungsverhalten großes Potential auf, (soziale) Räume mitzugestalten.



Abb. 2a ARTventure Kartenansicht im Editor



Katastrophe! Das Museum für Gegenwartskunst hat Leck geschlagen und alle Kunstwerke sind ruiniert! Der Regen hat die Farben ausgewaschen, also begib dich in die bunte Siegener Oberstadt und löse Rätsel, sammle Punkte und erziele die Farben für die Kunstwerke. Los geht das ARTventure!

Abb. 2b ARTventure Screenshot des Startbildschirms



Abb. 2a ARTventure Spielsituation

Chancen von Urban Gaming

Urban Gaming schafft für die Beteiligten einen neuen Bedeutungsraum. Die temporäre Umnutzung von städtischem Raum erlaubt es, Deutungshoheiten zu hinterfragen. Im Spiel erleben sich die Teilnehmenden als selbstwirksam, wobei der spielerische Rahmen als Schutzraum (protective frame, s. Ackermann/Mariani 2015) fungiert, der den Beteiligten die Möglichkeit gibt, sich alternativ zur Norm verhalten zu können, ohne Auswirkungen auf ihr alltägliches Leben erwarten zu müssen. Dies fördert das Einnehmen einer spielerischen Haltung, die Sicart (2014: 21) playfulness nennt. Er bezeichnet mit dem Begriff eine Art, sich mit Kontexten und Objekten auseinanderzusetzen, die Spiel (play) ähnelt, aber die eigentlichen Ziele und Zwecke der Objekte oder Kontexte respektiert. Für Sicart definiert sich playfulness als „physical, psychological, and emotional attitude towards things, people, and situations“ (ebd.). Die zeitlich begrenzte Transformation der städtischen Umgebung in ein Spielfeld erzeugt einen Möglichkeitsraum, der Bewusstsein dafür schaffen kann, dass der Umgang mit spezifischen Elementen von Stadt (und darüber hinausgehenden Kontexten) auf Konventionen beruht, welche reflektiert und auch verändert werden können. Dies wird unterstützt durch das dem Spielen inhärente Selbstwirksamkeitserleben, das Klimmt am Beispiel von Computerspielen als zentrales Element herausarbeitet (2006: 75). Die Erfahrung einer gesteigerten Handlungsmächtigkeit in Verbindung mit einer alltäglichen Umgebung, kann zu einer Stärkung des Bewusstseins für die eigenen Einflussmöglichkeiten führen und eine Übertragung der spielerischen Haltung auf weitere Bereiche befördern. Auf diese Weise kann Urban Gaming einen nachhaltigen Einfluss auf die Beziehung der Einzelnen zu ihrer Stadt und Umgebung leisten und darüber hinaus Partizipation und Teilhabe stärken.

In diesem Zusammenhang ist auch das Schaffen von Gemeinschaftserlebnissen für einander mitunter unbekannte Personen hervorzuheben, welche durch das Spiel eine geteilte Erfahrung durchleben und eine gemeinsame Erinnerung kreieren. Urban Gaming nimmt in vielerlei Hinsicht einen Eventcharakter ein, welcher für die Herausbildung sogenannter posttraditionaler Gemeinschaften förderlich ist (Kirchner 2011). Dabei handelt es sich um eine Form der Wiedervergemeinschaftung, die nicht auf Tradition beruht, sondern dadurch, gekennzeichnet ist, „dass individualisierte Akteure sich aufgrund kontingenter Entscheidungen [...] freiwillig in soziale Agglomerationen und deren Geselligkeiten einbinden“ (Hitzler/Pfadenhauer 2010: 376). Die geteilte Spielerfahrung kann hier als Anstoß fungieren.

Da es sich bei Spielen um performative Medien handelt, die mit einer transformativen Kraft einhergehen (Ackermann/Reiche 2016), kann das Durchlaufen der Aktionen eine veränderte Perspektive auf die Welt nach sich ziehen. Dies schließt neben Spielenden und Zuschauenden auch die DesignerInnen ein. Auf Basis einer qualitativen Befragung zu Location Based Mobile Game Design-Aktivitäten mit Studierenden in Siegen konnten Ackermann/Mariani (2015) zeigen, dass die Beteiligten selbst ein Jahr später mit der Aktion verbundene Veränderungen in ihrem Verhalten im städtischen Raum feststellen, welche zum einen die Wahrnehmung von transformierten Artefakten betreffen und zum anderen einen generell veränderten Blick auf städtische Strukturen.

Diskussion

Wie gezeigt wurde, hält Urban Gaming in unterschiedlichen Formen Einzug in den städtischen Alltag und ist damit Ausdruck eines playful turn (Richardson 2010), der vielfache Potentiale in Bezug auf die Wieder-/Neuaneignung des öffentlichen Raums beinhaltet. Diese betreffen vor allem die Gemeinschaftsstrukturen in der Stadt und die Verbindung zur eigenen Umwelt. Wenn gleich vielerorts Urban Games noch ohne theoretische Reflexion gestaltet werden, so geben erste Studien doch Hinweise darauf, inwiefern die benannten Potentiale möglichst vollständig ausgeschöpft werden können.

Ein entscheidendes Moment stellt die Sichtbarkeit der Aktionen dar, denn je sichtbarer diese sind, desto mehr Personen, können durch das Spiel erreicht werden. Dabei ist schon die Erkenntnis darüber, dass an einem bestimmten Ort gerade eine für diesen untypische

Aktion stattfindet, ein erster Schritt in Richtung Hinterfragung von Alltagsroutinen und Deutungshoheiten. Damit einhergehend stellt die Herausstellung des protective frames einen entscheidenden Punkt dar, da sie es den Beteiligten erleichtert ohne Angst vor Konsequenzen in spielerische Aktionen einzutreten. Zusätzlich liegt in der Interaktion zwischen Spielenden und PassantInnen eine große Chance, die sich noch intensivieren lässt, indem ein Erreichen des Spielziels ohne direkte Interaktion verunmöglicht wird. Durch die aktive Einbindung von PassantInnen in die Performance, handeln die Spielenden die Bedeutung ihres Tuns jedes Mal neu aus, wodurch sie ihre korporale Erfahrung reflektieren und mit der von Nicht-Beteiligten abgleichen (Ackermann 2014: o.P.). In diesem Sinne stellt Urban Gaming nicht nur für Spielende, sondern auch für Zuschauende ein vielseitiges Instrument für die gleichermaßen spielerische wie kritische Aneignung von Stadt dar, wodurch es zu einem spannenden Forschungsgegenstand wird, den es in Zukunft verstärkt zu betrachten gilt.

Literatur

Ackermann, Judith: Meaning creation in digital gaming performances. The intra-ludic communication of Hybrid Reality Theatre. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien* (2014a), H. 44, o.P.

Ackermann, Judith: Mobile Location Based Gaming in der Stadt – Spielerische Eroberung des urbanen Raums und Hybrid Reality Theatre. In: Bächle, Thomas/Thimm, Caja (Hgg.), *Mobile Medien – Mobiles Leben. Neue Technologien, Mobilität und die mediatisierte Gesellschaft*. Münster: LIT 2014b, 104–130

Ackermann, Judith/Mariani, Ilaria: Re-Thinking the Environment through Games. Designing Location Based Mobile Games in Higher Education for Environmental Awareness. In: Ugolini Francesca/Raschi, Antonio/Papageorgiou, Fouli (Hgg.): *Innovation in Environmental Education: ICT and intergenerational learning*“ International conference proceedings. IBIMET-CNR, Firenze 2015, 73–78

- Ackermann, Judith/Reiche, Martin: Media interaction in public (spaces): Researching interactive installations' support for (inter-)human interaction with machines and environment. In: Navigationen, Special Issue: playin' the city – artistic and scientific approaches to playful urban arts, H. 1/2016, 71–84
- Bateson, Gregory: A Theory of Play and Fantasy. In: ders. (Hgg.) (1987), Steps to an ecology of mind. Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology. Northvale u.a.: Jason Aronson Inc. [1955] 1987, 177–193
- Bertolo, Maresa/Mariani, Ilaria: Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto. Milano: Pearson 2014
- Böhler, Arno/Herzog, Christian/Pechriggl, Alice (Hgg.): Korporale Performanz. Zur bedeutungsgenerierenden Dimension des Leibes. Bielefeld: transcript 2013
- Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. München, Wien: Albert Langen Georg Müller Verlag 1960
- De Certeau, Michel: Die Kunst des Handelns. Berlin: Merve 1988
- De Souza e Silva, Adriana: From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. In: Space and Culture (2006), H. 3, 261–278
- Foucault, Michel: Andere Räume. In: Barck, Karlheinz/Gente, Peter/Paris, Heidi/Richter, Stefan (Hgg.): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik, Leipzig: Reclam 1992, 34–46
- Flintham, Martin et al: Uncle Roy All Around You. Mixing Games and Theatre on the City Streets. In: DiGRA ,03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, Volume: 2, 2003, 168–177
- Frey, Dagobert: Zuschauer und Bühne. In: Lazarowicz, Klaus/Balme, Christopher (Hgg.): Texte zur Theorie des Theaters. Stuttgart: Reclam [1946] 2001, 493–495
- Gazzard, Alison: Location, location, location: Collecting space and place in mobile media. In: Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies (2011), H. 4, 405–417
- Giddens, Anthony: Konsequenzen der Moderne. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1995
- Goffman, Erving: Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation, 10. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp [1967] 2013
- Goffman, Erving: Das Individuum im öffentlichen Austausch. Mikrostudien zur öffentlichen Ordnung. Frankfurt am Main: Suhrkamp [1971]1982
- Hitzler, Ronald/Honer, Anne/Pfadenhauer, Michaela: Zur Einleitung: „Ärgerliche“ Gesellungsgebilde? In: dies. (Hgg.): Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen. Wiesbaden: VS 2008, 9–31
- Kirchner, Babette: Eventgemeinschaften. Das Fusion Festival und seine Besucher. Wiesbaden: Springer VS 2011
- Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln: Halem Verlag 2006
- Krämer, Sybille: Was haben 'Performativität' und 'Medialität' miteinander zu tun? Plädoyer für eine in der 'Asthetisierung' gründende Konzeption des Performativen. Zur Einführung in diesen Band. In: dies. (Hg.) Performativität und Medialität. München: Wilhelm Fink 2004, 13–32
- Lazarowicz, Klaus: Triadische Kollusion. Über die Beziehungen zwischen Autor, Schauspieler und Zuschauer im Theater. In: ders. (Hg.): Gespielte Welt. Eine Einführung in die Theaterwissenschaft an ausgewählten Beispielen. Frankfurt/Main: Peter Lang 1997, 97–111
- Montola, Markus: Exploring the Edge of the Magic Circle. Defining Pervasive Games. DAC 2005 conference, December 1.–3. IT University of Copenhagen. Online: <http://iperg.sics.se/Publications/Exploring-the-Edge-of-the-Magic-Circle.pdf> 2005

Northoff, Thomas: Verbal Graffiti. Textures of unofficial messages in public space today. In: Friesinger, Günther/Grenzfurthner, Johannes/Ballhausen Thomas (Hgg.): Urban Hacking. Cultural Jamming Strategies in the Risky Spaces of Modernity. Bielefeld: Transcript 2010, 131–146

Pellegrini, Anthony D./Smith, Peter: Development of Play. In: Valsiner, Jaan/Connolly, Kevin J. (Hgg.): Handbook of Developmental Psychology. London u.a.: Sage 2003, 276–291

Raessens, Joost: Playful Identities, or the Ludification of Culture. In: Games and Culture (2006), H. 1, 52–57

Richardson, Ingrid: Ludic Mobilities: The Corporealities of Mobile Gaming. In: Mobilities (2010), H. 4, 431–447

Salen, Katie/Zimmerman, Eric: Rules of play: game design fundamentals. Cambridge: MIT P, 2003

Schechner, Richard. Environmental Theater. New York/ London: Applause 1994

Sicart, Miguel. Play Matters: Playful Thinking. Cambridge, MA: MIT P, 2014

Fotos

1a–1c: playin'siegen

2a–2b: Anna Lena Hartmann, Vanessa Isenberg, Sina Müller

2c: playin'siegen



Dr. phil. Judith Ackermann
(Foto: privat)

Dr. phil. Judith Ackermann

Vertretungsprofessorin für „Digitale und Vernetzte Medien in der Sozialen Arbeit“ an der FH Potsdam; wissenschaftliche Koordinatorin des DFG-Graduiertenkollegs „Locating Media“ an der Universität Siegen; Gastprofessorin am Politecnico di Milano und an der Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf, Promotion an der Universität Bonn mit einer Arbeit zur kommunikativen Aneignung von Spiel und Technik beim gemeinschaftlichen Computerspielen; Initiatorin des internationalen Urban Games Festivals playin'siegen (Siegen), seit 2011 Teil des Koordinationsteams der AG Games in der Gesellschaft für Medienwissenschaft, Schwerpunkte in Lehre und Forschung: Digitale Medien, Games, Theater, Medienbildung, Medienkommunikation.

Spielenswert

Ästhetische Computerspielbildung und der öffentliche Diskurs

// von Andreas Schöffmann

1. Ein kultivierter Umgang mit Medien

Ästhetische Bildung anzuregen und Gelegenheiten zum ästhetischen Lernen zu bieten, gehören in Zeiten von Vergleichstests und anderen Leistungsmessungen zu den angenehmeren, aber nicht weniger wichtigen, Aufgaben von Fächern wie dem Deutschunterricht. Dabei sei betont, dass zum Beispiel durch die Förderung des Umgangs mit Alteritätsphänomenen und polyvalenter Bedeutung neben dem Ästhetischen dieser Bildung auch ein Ethisches hinzutritt.

Kunstwerken wird die Eigenschaft zugeschrieben, eine besonders differenzierte, genaue, originelle und ungewohnte Sicht auf die Wirklichkeit zu eröffnen. (Zabka 2013: 473)

Die Öffnung für solche ungewohnten Perspektiven auf sich selbst und die Welt soll die Wahrnehmung des Fremden im Selbst und damit das Verständnis für andere Menschen fördern. Diese Veränderung der Wahrnehmung der Welt wird im Allgemeinen durch Irritationen des Blicks und die Erschütterung des Gewohnten hervorgerufen. Um solchen Irritationen allerdings nicht abwehrend gegenüberzustehen, sondern sich mit ihnen auseinanderzusetzen, bedarf es Anknüpfungspunkten an bekannte Strukturen (vgl. Maiwald 2001 und Rosebrock 2001) sowie der „Fähigkeit und Bereitschaft, sich in der Wahrnehmung irritieren zu lassen“ (Zabka 2013: 473 im Verweis auf Abraham 2000: 17).

Das Fach Deutsch zielt diesbezüglich darauf, Kinder und Jugendliche über ihre alltäglichen Rezeptionsgewohnheiten hinweg mit verschiedenen Werken der Literatur und anderer Formen von Sprache in medialen Kontexten bzw. von „sprachbasierter Vermittlung der kulturellen Praxis“ (Abraham 2009: 7) zu konfrontieren und ihnen so zu einem kultivierten Umgang mit Medien zu verhelfen. Auf diese Weise sollen Heranwachsende

die Möglichkeit erhalten, sich am kulturellen Leben zu beteiligen und sich gesellschaftlicher Formen wie dem Feuilleton, Gesprächsrunden, Lesungen oder Großveranstaltungen – wie etwa der Berlinale für den Bereich Film – nach eigenem Interesse zu bedienen, um über mediale Erfahrungen zu reflektieren.

2. Orte des öffentlichen Computerspieldiskurses

Doch während gesellschaftliche Plätze zur Verständigung und zum Austausch über Literatur, Theater, Film und andere Medien vorhanden sind, haftet dem Medium Computerspiel weiterhin ein Schmuttelimage an. Es wird zwar regelmäßig betont, dass das Medium „in der Mitte der Gesellschaft angekommen“ wäre (z.B. Bernau 2007; Haubner 2010; Wehn 2011; Müller 2015), tiefgehende Unterhaltungen über gute Literatur oder atemberaubende Filme sind im öffentlichen Raum allerdings häufiger zu finden als über vergleichbare Computerspiele. Dies mag zum Teil auch daran liegen, dass die Berührungspunkte zu gewagten neuen Projekten, die sich außerhalb der konventionalisierten Formen des Mediums bewegen, eher gering sind und in den Zeitungen selten über beeindruckende neue Computerspiele berichtet wird.

Deutlich tritt diese fehlende Diskurskultur zu Tage, wenn sich Gruppen mit reaktionärem Distinktionsgehalte wie die Gamergators oder die Gamekeeper, als selbst ernannte Experten, dazu berufen, für eine Art ‚Reinheit des Computerspiels‘ zu kämpfen, sich in ihrem Feuereifer gegen neuere Entwicklungen im Bereich der Computerspielentwicklung zu wenden und für Computerspiele als Refugien von „heterosexuellen, weißen, männlichen Werten“ zu streiten (Rouner 2016). Eine Bereitschaft, sich in ihren gewohnten Medienerfahrungen irritieren und festgefahrene Perspektiven auf die Welt hinterfragen zu lassen, fehlt. Dass die Aktionen

dieser Gruppen nicht nur beim trollen, huten und Einschüchtern der ‚Gegenseite‘ im Netz stehen bleiben, sondern auch tätliche Angriffe beinhalten, zeigen die vielen Dokumentationen der Gamergate-Kontroverse im Internet. Verwiesen sei beispielsweise auf die englischsprachige Wikipedia zu diesem Thema.

Auf rabiate Weise wird so versucht, Veränderungen in der Gestaltung neuerer Computerspieltitel zu verhindern bzw. diese auch durch Einschüchterung zu boykottieren, sich einem offenen Diskurs zu verweigern und Gegenstimmen mundtot zu machen, um einem Verlust ihrer ‚traditionellen Computerspielwerte‘ entgegenzuwirken. Denn statt die immer selben Computerspielkonzepte und -inhalte mit veränderten Namen zu veröffentlichen (z.B.: *Call of Duty*, *Modern Warfare*, *Assassins Creed* etc.), haben Plattformen wie steam und die verschiedenen appstores dazu beigetragen, dass independent developers mit kreativen Ideen trotz ihrer beschränkten Mittel leicht Zugang zu einem großen weltweiten Publikum erhalten können.

Dieses Beispiel verweist darauf, dass eine Diskurskultur im Bereich der Computerspiele dringend nötig ist und im Moment fehlt. Erste Anzeichen für einen sich verändernden öffentlichen Zugang zu Computerspielen zeigen sich – neben englischen Onlinemagazinen wie *kotaku* und *rock, paper, shotgun* – mit neuen Formaten im Bereich der deutschen Computerspielpresse wie etwa dem *WASD-Magazin* (z.B. die aktuelle Ausgabe: Schiffer, Seidl, Weissenhorn 2015). Auch die Forderungen nach „mehr Geist“ im Computerspieljournalismus wie die von Christian Schmidt (Schmidt 2011) scheinen mittlerweile zu wirken, wenn neben pauschalen Verurteilungen des Mediums als Ganzes (z.B. Pfeiffer 2007; Stephan 2014) auch positive Kommentare und Bemerkungen über einzelne Computerspiele wie *Dear Esther* oder *That Dragon, Cancer* in namhaften Tageszeitungen publiziert werden (Kogel 2012; Huberts 2016).

Doch wo können Kinder und Jugendliche einen erwachsenen Umgang mit diesen Medien lernen und ihren Horizont gegenüber den immer gleichen Spielen erweitern, wenn es offenbar an einem reflektierten öffentlichen Diskurs über diese mediale Kunstform mangelt?

Neben der Publizistik sind es vor allem die Bildungseinrichtungen, die einen Beitrag zu einem reflektierten Blick auf Medien leisten können. Dies ist beispielsweise dann der Fall, wenn Schüler und Schülerinnen im Medien- oder Deutschunterricht mit neuen und vor allem anderen Formen von Computerspielen konfrontiert

werden und dadurch ihre Wahrnehmung irritiert wird. Aber auch intermediale Ansätze sind denkbar. So liefert zum Beispiel Jan Boelmann Möglichkeiten zur narrativen Analyse von Computerspielen mit dem Ziel, literarische Kompetenzen sowohl über Literatur als auch über Computerspiele zu fördern und so für beide Medien ein weiteres Verständnis hervorzurufen (vgl. Boelmann 2013 und 2015). Die Konzepte von René Bauer und Stefan Hofer-Krucker Valderrama zu *Discrimination Pong* und *Go!* (Bauer/Hofer-Krucker Valderrama 2015) sowie von Philippe Wampfler zu *Sunset* und *Wörterbuch* (Wampfler 2015) machen zudem deutlich, wie Strukturen in der Literatur durch Computerspiele und umgekehrt besser verstanden werden können. Neben Ansätzen zur konkreten Verwendung von Computerspielen für den Unterricht ist dafür auch eine Aufwertung des Mediums nötig und ein unvoreingenommener Blick für eine nicht mehr ganz so ‚junge‘ Kunstform (vgl. auch Schwaiger 2015).

3. Spielen als Zugang zu Kunst und Kultur

Die Idee von Spielen oder des Spielens als Form des künstlerischen Ausdrucks kam nicht erst mit dem Aufkommen digitaler Bildschirmspiele auf. Die Abkehr von einem als ‚passiv‘ empfundenen Rezipierens hat viele Vorgänger. Einer davon ist eine Kunstrichtung, die in den 50er und 60er Jahren des 20. Jahrhunderts als nouvelle tendance bekannt wurde.

ich bin kein prophet, aber wenn sich eines über die weitere entwicklung der kunst sagen läßt, dann dies: sie wird in immer stärkeren maße den betrachter zum beteiligten machen.
(Graevenitz 1968)

Wie das obige Zitat andeutet, hoben Gerhard von Graevenitz und andere Künstler dieser Avantgarde-Bewegung die Lebendigkeit ihrer Kunst hervor, indem sie das Publikum an ihren Werken offensiv beteiligten. Dabei wurden die Betrachter eingeladen, die Gegenstände anzufassen, mit ihnen zu experimentieren, sie gegebenenfalls gar zu essen oder mit ihnen zu gestalten. Das Gestalten durch die Rezipienten und ihr Agieren in der Auseinandersetzung mit den Gegenständen wurde Teil dieser „Kunst der Möglichkeiten“. Damit brachen [die Künstler] auf unerhörte Art und Weise mit einem grundlegenden Paradigma der Kunstrezeption: stand in der gängigen Kunsterfahrung der passive Betrachter dem genialen Künstler gegenüber, so beruht die Kunst der Spielobjekte auf der aktiven Beteiligung ihrer Rezipienten. (Müller-Alsbach 2014: 8)

Das Kunstwerk eröffnet Möglichkeiten und begrenzt gleichzeitig potenzielle Ausformungen seiner selbst durch seine Form. Es ‚reagiert‘ auf die Aktionen der Rezipienten und die Kreativität im Spiel mit den Gegenständen gerät stärker in den Blick des Interesses. Erst aus der je medienspezifischen Auseinandersetzung mit dem Werk wird es zugänglich oder wie es Karl Gerstner, ein weiterer Vertreter dieser Kunstrichtung, ausdrückte:

Das Bild ist zwar Objekt, jedoch keine abgeschlossene Tatsache aus der subjektiven Welt des Künstlers. Es ist der Mitarbeit des Betrachters bedürftig und stellt den Dialog zwischen ihm und der Objektwelt her. Nochmals anders gesagt. Es ermöglicht das Spiel im letzten Sinn des Wortes. (Gerstner 1955)

Der Blick auf diese Form der Kunst verändert auch den Blick auf andere Kunstwerke und die jeweiligen Zugänge zu diesen. Gerstner exemplifiziert hier das Spiel der aktiven Auseinandersetzung mit Bildern. Damit wendet er sich auch gegen eine passive Rezeptionshaltung wie sie beispielsweise in der kulturellen Praxis des durch Kunstausstellungen Flanierens vorkommt. Die Werke der nouvelle tendance laden zu einer aktiven Auseinandersetzung, zum Spiel, ein. Dies erreichen die Künstler, indem sie interessante Objekte gestalten, die zum Ausprobieren geradezu auffordern, deren ganzes Potenzial sich aber erst durch das Spielen eröffnet. Auf Computerspiele übertragen bedeutet dies zwar, dass das Spielen als Form des Zugangs zu einem Medium bzw. künstlerischen Ausdruck grundsätzlich dazu in der Lage ist, eine aktive Auseinandersetzung anzuregen, es schließt aber nicht aus, dass sich beispielsweise durch Gewöhnung eine passive Rezeptionshaltung einstellen kann (ausführlicher bei Schöffmann 2014). Vielmehr ist der Gedanke von Frank Degler in seinem Aufsatz *A Willing Suspension of Misbelief* genau in diese Richtung zu verstehen (vgl. Degler 2009). Auch wenn aus der Perspektive der Literaturrezeption das Handeln in Computerspielen mit Verzweigungsstrukturen einen wiederkehrenden Bruch der Versenkung in die narrative Welt beinhaltet – schließlich müssen Konsequenzen in den narrativen Rahmen einsortiert werden –, führt gerade dieser Bruch bzw. diese Oszillation zwischen Immersion und Reflexion bei erfahrenen Computerspielenden erst recht zu einer Versenkung (vgl. Schellong 2011 bzw. Pfaller 2002). Spielende, die mit den Formen von Computerspielen vertraut – also ‚kompetente Lesende‘ – sind, nehmen diese vermeintlichen ‚Brüche‘ gar nicht wahr. Damit soll die nouvelle tendance nicht als Vorläuferin

heutiger Computerspiele dargestellt werden, lediglich auf eine Familienähnlichkeit sei an dieser Stelle hingewiesen. Und aus dieser Familienähnlichkeit heraus entsteht eine Schlussfolgerung für einen kultivierten Umgang mit Computerspielen. Nicht die ewig gleichen Computerspiele fordern eine aktive Auseinandersetzung heraus, vielmehr braucht es interessante Gegenstände. Gegenstände die konventionalisierte Formen – auch konventionalisierte Computerspielformen – brechen und den Blick irritieren, die nicht simpel und gegebenenfalls eindeutig zu entschlüsseln sind und damit – beispielsweise durch ‚Polyvalenzen‘ bzw. die Vielfalt der Möglichkeiten – immer wieder zum Spielen einladen. Damit treten zwei Aspekte in den Vordergrund: zum einen die Forderung nach interessanten Gegenständen zum anderen aber auch die Fähigkeit zum kreativen interpretierenden Umgang mit Medien. So lassen immer mehr Computerspiele alternative Spielformen bewusst oder ungewollt zu, in denen sich die Spielenden kreativ bewegen können. In *Silent Hill 2* beispielsweise führt eine Abkehr von für Shooter konventionalisierten Mustern, also dem Weg die gefährlichen Monster nicht zu bekämpfen, sondern an ihnen vorbeizugehen, zu einem alternativen Ende. Durch einen Spieler von *World of Warcraft* wurde deutlich, dass es auch möglich ist, den höchsten Level zu erreichen, ohne einen einzigen Gegner zu töten (Wuttig 2012). Bei einem auf Kämpfe ausgelegten Spiel führt diese Variante des Levelings durchaus zu Irritationen, die zum Denken über das ganze Spiel anregen können, da es die Strukturen des Spiels auf veränderte Weise offenlegt und in einen neuen Kontext setzt.

4. Spielend zur Konfrontation mit sich selbst

Eine weitere Anregung zu anderen oder veränderten Formen der Auseinandersetzung mit Computerspielen erfolgt dabei nicht zuletzt durch neue Formen von Computerspielen, die sich und die Rolle der Spielenden (selbst)reflexiv verhandeln. Schon im Intro zu *The Stanley Parable* wird dies beispielsweise deutlich, wenn (auch) in Analogie zu einer passiven Spielweise von Computerspielen Stanley derjenige ist, der auf die Eingabeaufforderungen durch den Computer wartet. Die Irritation für den Protagonisten – die gleichzeitig den Anfang des Spiels markiert – entsteht dadurch, dass eines Tages keine Befehle mehr auf dem Bildschirm erscheinen und er nicht weiß, was er nun tun soll. Die Spielenden treffen im Weiteren auf ein verzweigtes Netz aus Möglichkeiten in der Auseinandersetzung mit der Spielwelt und dem

Erzähler. *The Stanley Parable* ist dabei – wenn auch ein herausragendes – kein singuläres Phänomen. In *The Bard's Tale* wird zum Beispiel die Struktur der *Bard's Tale-Reihe* – darüber hinaus aber auch die aller Rollenspiele – parodiert und die Rolle und die Möglichkeiten des Helden ad absurdum geführt. *The Beginner's Guide* kann als begleitetes Durchschreiten von simulierten Räumen bezeichnet werden, bei dem Hinweise auf die Gestaltung und das Formenspektrum dieser digitalen Kunstform und die Form der Rezeption durch die Spielenden aufgezeigt werden.

Über diese (selbst-)reflexiven Formen von Computerspielen hinaus, fordert Miguel Sicart neue Designansätze für Computerspiele, die Spielende dazu anregen sollen, Entscheidungen in simulierten Welten durch ethisches Denken zu treffen (Sicart 2010). Damit wandelt sich der Schwerpunkt der Herausforderungen von Geschicklichkeit in der Bedienung, strategischem Denken in der Konfiguration von Zahlenwerten oder dem Rätseln beim Finden der richtigen Kombinationen (vgl. Pias 2002: 4) hin zu einer Auseinandersetzung mit der Frage, wie die durch Computerspiele vermittelten Geschichten weitergehen sollen. Dabei spielen Sympathien für bestimmte Personen in der Geschichte und die Möglichkeit einen Charakter auf verschiedene Weisen zu performieren eine wichtige Rolle, die auch zur Frage nach den eigenen Werten führen können. Neben einem durch das Spielen hervorgerufenen Verstehens der im Computerspiel vermittelten Prozesse und anderer Gestaltungsformen können die Spieldurchläufe und die eigenen Entscheidungen darin im Verhältnis zu allen anderen Möglichkeiten betrachtet werden. Oder erneut mit den Worten von Karl Gerstner ausgedrückt:

Das Ideal würde [...] darin bestehen, daß der Künstler [...] eine Art Moderator ist, ein Spielmacher, der Elemente, Regeln und Spiele erfindet. Er spielt sie aber nicht selbst, sondern seine unbekanntem Konsumenten spielen sie. Ich sehe die Rolle eines solchen Spielgebers darin, irgendetwas in Bewegung zu setzen, was diese Konsumenten nicht so sehr mit dem Kunstwerk als mit sich selber konfrontiert. (zitiert nach Müller-Alsbach 2014)

Exemplarisch für eine solche Konfrontation mit sich selbst kann das kostenfreie Browser- bzw. Flashspiel *One Chance* angesehen werden. In einer multilinearen Erzählung werden den Spielenden Entscheidungen in die Hand gegeben, die durch die Inszenierung mit Bedeutung aufgeladen werden. Im Szenario von *One Chance* wird ein Heilmittel gegen Krebs gefunden, das

mutiert und als Seuche in nur fünf Tagen die Bevölkerung der Erde auslöschen wird. Der Protagonist, Erfinder des mutierten Heilmittels, kann sich nun an jedem Tag dazu entscheiden, Zeit mit seiner Familie oder seinen FreundInnen und KollegInnen zu verbringen, aufzugeben oder an einem Gegenmittel zu arbeiten. Deutet der Titel nun darauf hin, dass es sich um die letzte Chance handelt, mit der Familie und den Freunden zu leben oder die Menschheit zu retten? Der Tod von Familienmitgliedern und Freunden, die Liebe eines Vaters zu seiner Tochter und die Unsicherheit der Erfolgchancen bei der Arbeit mit dem Heilmittel beeinflussen die Spielenden bei ihren Entscheidungen an jedem der simulierten Tage.

Das Ergebnis wird die Spielenden darauf zurückwerfen, warum sie sich an den einzelnen Tag für eine der Möglichkeiten entschieden haben. Gesteigert wird dieser Effekt dadurch, dass das Spiel einen zweiten Durchlauf verweigert, indem es die IP-Adresse der Nutzer speichert und bei jedem erneuten Aufruf des Spiels auf das erreichte Ende verweist. Zwar gibt es Möglichkeiten dies zu umgehen, doch wird es den Spielenden schwer gemacht andere Spielweisen auszuprobieren. Auf diese Weise wird unter anderem zur Anschlusskommunikation angeregt, indem andere Spielende nach ihren Entscheidungen und ihren Spiel-Enden befragt werden.

Um eine vollständige Analyse der Entscheidungsstruktur von *One Chance* zu bekommen, ist einige Recherche nötig. Es können Walkthroughs, Let's Plays oder Komplettlösungen hinzugezogen oder aber es muss der Bauweise dieses ‚permanenten Endes‘ auf die Spur gegangen werden und Lösungen gesucht werden, diese zu umgehen. Zur Bereitschaft sich irritieren zu lassen, wird demnach auch die Kenntnis von Mitteln und Wegen benötigt, um diese Irritationen aufzulösen, sonst kann sich daraus kein zufriedenstellendes Erkennen entwickeln bzw. aus der Irritation kann sich keine sinnvolle (subjektive) Aneignung ergeben. Lediglich eine gegebenenfalls frustrierende Irritation bleibt bestehen.

5. Prozessuale Rhetorik simulierter Welten

Die Mechanismen und die audiovisuelle Gestaltung von *One Chance* können mit dem Wissen um mögliche Herangehensweisen an Texte und Medien und mit Hilfe der zuvor erwähnten und weiterer Informationsressourcen analysiert und beschrieben werden. Die unweigerliche Bewertung des Inhalts vor allem im Kontext des vorhandenen Weltwissens kann durch solche Analysen sicherlich gewinnen. Da mediale Ausdrücke unaus-

weichlich in kulturellen Wertekontexten entstehen, drängt sich darüber hinaus die Frage nach potenziellen Bedeutungen – selbst bei polyvalenten künstlerischen Werken mit unbestimmten Adressaten und unbestimmten Botschaften – auf. Ian Bogost spricht in diesem Kontext von Computerspielen als einer Art ‚prozessualer Rhetorik‘, die Modelle von (fiktionaler) Welt bilden und damit indirekt Aussagen über die Welt und ihre Mechanismen treffen können (vgl. Bogost 2008).

Most famously, Sherry Turkle has criticized Sim City for its failure to include alternative taxation-to-social services dynamics. (Bogost 2007: 37)

Nach Sherry Turkle führen die Mechanismen in *Sim City* zu strukturellen und politischen Aussagen, welche sie nicht teilt, weil die Möglichkeit fehlt, das Verhältnis von Steuern und staatlichen Sozialleistungen zu verändern (Turkle 1997). Damit wird klar: Computerspielmechanismen können etwas vermitteln bzw. auch als Argumente für die Beschaffenheit von Welt verstanden werden. Die Rezipienten können sich auf diese Vermittlung immersiv einlassen und sie nachvollziehen. Sie können sich aber auch reflexiv mit ihnen auseinandersetzen und den darin enthaltenen möglichen Aussagen über die Welt zustimmen oder sie ablehnen. Im Sinne einer ästhetischen Bildung, die auch den Bereich der Computerspiele umfasst, ist gerade eine Oszillation zwischen immersivem Zugang und distanzierter Reflexion im Prozess der Rezeption – hier: dem Spielen – wünschenswert.

6. Handlungsfelder der ästhetischen Computerspielbildung

Eine umfassende ästhetische Bildung im Bereich mündlicher wie schriftlicher Sprachformen schließt auch Sprache in ihren spezifischen medialen Kontexten ein. Zu diesen medialen Kontexten gehören in unserem heutigen Mediensystem gerade bei Kindern und Jugendlichen auch Handlungsfelder, die durch Computerspiele eröffnet werden (vgl. Kepser 2012). Um ästhetische Bildungsmomente zuzulassen, bedarf es unter anderem (vgl. Zabka 2013) dem Willen, sich auf Unbekanntes einzulassen, der Fähigkeit und Bereitschaft, sich irritieren zu lassen, und der Fähigkeit, sich mit diesen Irritationen auch auseinandersetzen zu können. Die Basis für die Entwicklung solcher Fähigkeiten kann eine schulische Beschäftigung mit Texten und Medien legen, wenn sie zum Beispiel Formen der Medienanalyse,

-bewertung und -kritik – auch mittels produktiver Arten der Auseinandersetzung – thematisiert und vermittelt (ausführlicher bei Kepser 2012) sowie einen Beitrag zum Umgang mit Polyvalenzen und Irritationen leistet. Auch, aber nicht nur, durch subjektive Involvierung in und reflektierte Verhandlung von konkrete(n) Computerspiele(n) im Unterricht kann eine Aufwertung des Computerspielens als Ganzes stattfinden. Ohne eine Aufwertung in der öffentlichen Diskussion und die Anregung eines vielfältigen Diskurses trägt die öffentliche Auseinandersetzung mit dieser Kunstform allerdings merkwürdige Früchte, indem sie zum Beispiel Rückzugsorte für überkommen geglaubte Weltbilder und geistlosen Konsum bildet und gegebenenfalls Bildungsmomente in der je persönlichen Medienrezeption verhindert.

Erwähnte Spiele

and-or.ch: DiscriminationPong. Zürich 2010. (Online: <http://discriminationpong.and-or.ch/>)

AwkwardSilenceGames: One Chance. o.O. 2010. (Online: <http://www.awkwardsilence.co.uk/onechance.html> oder unter: <http://www.newgrounds.com/portal/view/555181>)

Blizzard Entertainment: World of Warcraft. USA 2004.
Everything Unlimited Ltd: The Beginner's Guide. USA 2015.

Galactic Cafe: The Stanley Parable. USA 2013.

Interplay Productions, InXile Entertainment: The Bard's Tale. USA 2005.

Numinous Games: That Dragon, Cancer. o.O. 2016.

Maxis: Sim City. USA 1989.

Tale of Tales: Sunset. Haarlem 2015.

Team Silent: Silent Hill 2. Japan 2001.

The Chinese Room: Dear Esther. UK 2012.

Literatur

Abraham, Ulf: Das a/Andere W/wahrnehmen. Über den Beitrag von Literaturgebrauch und literarischem Lernen zur ästhetischen Bildung (nicht nur) im Deutschunterricht. In: Mitteilungen des Deutschen Germanistenverbandes (2000) 47/1, 10–22.

Bauer, René / Hofer-Krucker Valderrama, Stefan: DiscriminationPong im Literaturunterricht. Wie ein Computerspiel das poetische Verstehen und die Auseinandersetzung mit Diskriminierung entscheidend befördern kann. In: Schöffmann, Andreas / Schlegel, Mireya (Hgg.): Computer – Spiel – Werte. Didaktische Computerspielforschung im Bereich der Werteerziehung. 12/2015.

Bernau, Patrick: Computerspiele erobern das Wohnzimmer. In: Frankfurter Allgemeine. 13.05.2007. (Online: <http://www.faz.net/aktuell/technik-motor/computer-internet/starkes-wachstum-computer-spiele-erobern-das-wohnzimmer-1437143.html>)

Boelmann, Jan M.: Literarische Kompetenz und narrative Computerspiele: Empirische Ergebnisse. In: Boelmann, Jan M./Seidler, Andreas (Hgg.): Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts Frankfurt a.M.: Peter Lang 2012, 85–102.

Boelmann, Jan M.: Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium. München: Kopaed 2015.

Bogost, Ian: Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames. Cambridge, MA: The MIT Press 2007.

Bogost, Ian: The Rhetoric of Video Games. In: Salen, Katie (Hg.): The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press 2008. 117–140.

Degler, Frank: A Willing Suspension of Misbelief – Fiktionsverträge in Computerspiel und Literatur. In: Anz, Thomas; Kaulen, Heinrich: Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte. Berlin / New York: De Gruyter 2009, 543–560.

Kepser, Matthis: Computerspielbildung. Auf dem Weg zu einer kompetenzorientierten Didaktik des Computerspiels In: Boelmann, Jan M. / Seidler, Andreas (Hgg.): Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts. Frankfurt a.M.: Peter Lang 2012, 13–48.

Pfaller, Robert: Die Illusion der anderen. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2002.

Schellong, Marcel: Spielkompetenz. In: Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung 12/2011. (Online: <http://www.paidia.de/?p=1088>)

Schöffmann, Andreas: Selbst- und Fremdbestimmung in Mass Effect. In: Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung 05/2014. (Online: <http://www.paidia.de/?p=3346>)

Sicart, Miguel: Wicked Games: On the Design of Ethical Gameplay. Kopenhagen 2010.

Christian Schmidt: Mehr Geist bitte, liebe Games-Tester. In: Spiegel Online. 06.09.2011. (Online: <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/videospiele-mehr-geist-bitte-liebe-games-tester-a-784531.html>)

Haubner, Stefan: Spiel mit Körpereinsatz. In: Stuttgarter Zeitung. 19.08.2010. (Online: <http://www.stuttgarter-zeitung.de/inhalt.gamescom-in-koeln-spiel-mit-koerpereinsatz.dc5b1f21-c563-4452-9b10-77fba69d2653.html>)

Huberts, Christian: Der Krebs ist ein unbesiegbarer Drache. In: Zeit Online. 13.01.2016. (Online: <http://www.zeit.de/digital/games/2016-01/that-dragon-cancer-spiel-krebs>)

Kepser, Matthis: Computerspielbildung. Auf dem Weg zu einer kompetenzorientierten Didaktik des Computerspiels In: Boelmann, Jan/Seidler, Andreas (Hgg.): Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts. Frankfurt a. M.: Peter Lang 2012, 13–48.

Kogel, Dennis: „Dear Esther“ – ein Experiment aus der Shooter-Perspektive. In: Zeit Online. (Online: <http://www.zeit.de/digital/games/2012-02/dear-esther-rezension/komplettansicht>)

Maiwald, Klaus: Literatur lesen lernen. Begründung und Dokumentation eines literaturdidaktischen Experiments. Baltmannsweiler: Schneider 2001.

Müller, Hans-Peter: In der Mitte angekommen. In: Badische Zeitung. 14.8.2014. (Online: <http://www.badische-zeitung.de/kommentare-1/leitartikel-in-der-mitte-angekommen--88690163.html>)

Interview mit Pfeiffer, Christian: Wenn Kinder Mörder spielen. 19.12.2007 In: Frankfurter Allgemeine. (Online: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/computerspiele-wenn-kinder-moerder-spielen-1490149.html>)

Pias, Claus: Computer Spiel Welten. Weimar 2002.

Rosebrock, Cornelia: Lektüre und Alteritätserfahrung. Rezeptionsästhetische Überlegungen. In: Köppert, Christine/Metzger, Klaus (Hgg.): „Entfaltung innerer Kräfte.“ Blickpunkte der Deutschdidaktik. FS für Kaspar H. Spinner anlässlich seines 60. Geburtstags. Velber: Friedrich, 80–91.

Rouner, Jef: Gamers have become the new religious right. In: HoustonPress. 14.01.2016. (Online: <http://www.houstonpress.com/arts/gamers-have-become-the-new-religious-right-8069235>)

Schiffer, Christian/Seidl, Ina/Weissenhorn, Markus: WASD – Bookazine für Gameskultur Nr. 8. Break out! Freiheit und Computerspiele. München: sea of sundries 2015.

Schwaiger, Tobias: Das pubertierende Medium. In: Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung. 11/2015. (Online: www.paidia.de/?p=6603)

Stephan, Felix: Das Gegenteil von Geist ist Daddeln. In: Süddeutsche Zeitung. 31.01.2014. (Online: <http://www.felixstephan.com/Das-Gegenteil-von-Geist-ist-Daddeln>)

Turkle, Sherry: Seeing through Computers: Education in a Culture of Simulation. In: American Prospect 8/31 (1997).

Wampfler, Philippe: „Ich habe in diesem Spiel keinen Reiz gefunden, da nichts wirklich passiert“ – Die Lektüre von Sunset im gymnasialen Deutschunterricht im

Vergleich mit Jenny Erpenbecks Erzählung Wörterbuch. In: Schöffmann, Andreas/Schlegel, Mireya (Hgg.): Computer – Spiel – Werte. Didaktische Computerspielforschung im Bereich der Werteerziehung. 12/2015.

Wehn, Karin: Computerspiele – Kunstform des digitalen Zeitalters. In: telepolis. 27.01.2011. (Online: <http://www.heise.de/tp/artikel/34/34093/1.html>)

Wuttig, Marcel: World of Warcraft: Pazifist erreicht Level 90. In: IGN Deutschland. (Online: <http://de.ign.com/world-of-warcraft-mists-of-pandaria-pc/82316/news/world-of-warcraft-pazifist-erreicht-level-90>)

Zabka, Thomas: Ästhetische Bildung. In: Frederking, Volker/Krommer, Axel u.a. (Hrsg.): Taschenbuch des Deutschunterrichts. Literatur- und Mediendidaktik. Bd 2. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren 2013, 471–487.



Andreas Schöffmann M.A.
(Foto: privat)

Andreas Schöffmann, M.A.

ist Mitarbeiter der Forschungsstelle Werteerziehung und Lehrerbildung am Institut für Deutsche Philologie der Ludwig-Maximilians-Universität München und Redakteur von Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung. Seine Arbeitsschwerpunkte sind audiovisuelle und prozedurale (Erzähl-) Medien im Deutschunterricht, virtuelle Lernumgebungen sowie kooperative und kollaborative Schreibformen bzw. -förderung.

Der Beitrag.

„Hier gibt’s für jede Haustür die passende Klingel“ Hörspiele produzieren wie die Profis: Studierende der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg im SWR Hörspielstudio in Baden-Baden

// von Sabine Pfäfflin

„Wissen Sie, wie man Schritte aufnimmt?“ Die Toningenieurin zeigt auf den Kieselkreis und macht es uns vor: „So!“ Tatsächlich – wir hören Schritte, die irgendwo draußen, auf einem Weg oder in einem Garten, sein könnten. Für unser Hörspiel, „Luca im Museum“, brauchen wir Schrittgeräusche von circa 25 Kindern einer vierten Klasse. Also müssen etwa zehn Studierende im Kieselkreis laufen – ein kurzer Testlauf, dann leuchtet das Rotlicht: Auf Handzeichen geht es los.

Neben dem Kieselkreis gibt es eine Treppe, mit der sich, je nach Bedarf, Schritte in Innenräumen, auf Holz- und Steinstufen produzieren lassen. Hierbei kann auch der passende Stereoraumklang erzeugt werden, sodass man im Hörspiel hört, ob die Schritte näher kommen oder sich entfernen.



Abb. 1 Im Kieselkreis werden Schrittgeräusche aufgenommen, die zu Außenräumen (z.B. Garten, Weg, Straße) passen.

Den Produktionstag haben die Studierenden in einem Seminar an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg (Dr. Sabine Pfäfflin) vorbereitet. Sie haben ein kurzes Kinderhörspiel geschrieben – einen vierseitigen Aufnahmeplan mit Plot, Regieanweisungen, Dialogen und Kurzkommentaren zu Musik und Geräuschen. Die Studierenden hatten sich zum Ziel gesetzt, einen Plot für ein kurzes Hörspiel zu entwickeln, das einen deut-

lichen Spannungsbogen hat, dennoch aber nicht länger als drei bis vier Minuten ist, viele Möglichkeiten zur Stimm- und akustischen Raumgestaltung bietet und mehrere Figuren beinhaltet. So entstand das Hörspiel „Luca im Museum“, es erzählt folgende Geschichte: Kinder einer vierten Klasse machen einen Schulausflug ins Naturkundemuseum Stuttgart. Luca und ihre Klassenkameraden haben zunächst keine Lust auf den Ausflug, sind dann aber doch von der Ausstellung fasziniert. Beim Betrachten zweier Schaukästen wird Luca unerwartet in die jeweilige Szenerie hineingezogen und erlebt die dort dargestellte Umgebung in Gesellschaft eines oder einer Gleichaltrigen: So befindet sie sich plötzlich auf einem orientalischen Basar und anschließend im Urwald. Nur mit Mühe findet sich Luca danach wieder im Alltag des Schulausflugs zurecht...



Abb. 2 Auf der Treppe mit Holz- und Steinstufen werden Schrittgeräusche aufgenommen, die zu Innenräumen (Küche, Bad, Flur u.a.) passen.



Abb. 3 Einblicke ins Hörfunkstudio



Abb. 4 Jeder Stuhl klingt anders.

Die Hörspielstudios im SWR können maximal sechsmal im Jahr mit einer Gruppe von Schülern oder Studierenden besucht und für eine eintägige Produktion genutzt werden. Kirstin Petri (Hörspielstudio SWR Baden-Baden) leitet unseren Besuch und die gemeinsame Produktion. Sie erklärt, dass wir für Einsprechen, Geräuschaufnahmen, Ton- und Musikdesign sowie den Schnitt circa sechs Stunden brauchen werden: „Für vier Minuten Hörspiel brauchen wir einen ganzen Produktionstag. Für ein vierzigminütiges Hörspiel müssten dementsprechend etwa zehn Produktionstage geplant werden.“ Das erklärt, warum professionell produzierte Hörspiele eine aufwendige und kostspielige Kunstform sind. Mit Ausnahme von Sprechrollen für Kinder sind die Sprecher(innen) im Hörspiel in der Regel ausgebildete Schauspieler(innen).

Für die Sprachaufnahmen müssen die Studierenden zunächst üben, ihre Texte so einzusprechen, dass sich die Dialoge nicht abgelesen, sondern nach gesprochener Sprache anhören, jeweils auch mit passender Sprechgestaltung und Sprechhaltung. „Du bist hier wirklich ungeduldig“, erklärt Kirstin Petri, „das muss man hören!“ Für die Sprechrolle der Protagonistin unseres Hörspiels, Luca, haben wir die neunjährige Schwester einer Seminarteilnehmerin mitgenommen, damit die Stimme zur entwickelten Figur passt. Alle Sprachaufnahmen werden im Stehen eingesprochen, weil dann Stimmvolumen und Stimmklang deutlich voller und die Sprechgestaltungsmöglichkeiten vielseitiger sind. Die Mikrofone verfügen über einen Ploppschutz, der dazu dient, unerwünschte Sprechgeräusche wie zum Beispiel Schmat-



Abb. 5 Damit der Ton der Haustürklingel zur Geschichte passt, gibt es hier eine große Auswahl.

zen oder zu harte Konsonanten bei der Aufnahme zu vermeiden, indem der Luftstoß abgebremst wird.

Nach den Sprachaufnahmen erfolgt das Geräusch-Design: Manche Geräusche für unser Hörspiel werden analog aufgenommen und deshalb von den Studierenden selbst produziert, wie etwa die Schritte im Kieselkreis oder das Klappern der Vesperboxen der Kinder.



Abb. 6 Wasser- und Badgeräusche, aber auch Regen können hier aufgenommen werden

„Wir haben hier für jede Haustür den passenden Klingelton.“ Die Technikerin zeigt uns einen Schrank, in den diverse Klingeln montiert sind. Auch jeder Stuhl klingt anders, wenn er unter dem Tisch hervorgezogen wird und sich jemand darauf setzt. Je nachdem, in welchem Umfeld und sozialen Setting die Handlung spielt, braucht man unterschiedliche Stuhlgeräusche. Für Bad- und Wassergeräusche oder Regen gibt es ein großes Becken mit allerlei Utensilien, das von Schallschutzwänden zur Geräuschdämpfung und besseren Aufnahmequalität umgeben ist.

Für andere Geräusche wählen die Studierenden einen passenden Klang aus der Geräuschdatenbank des SWR aus. Hier können sie zwischen unzähligen Motorgeräuschen, Urwald- und Regenklängen oder Papageienrufen auswählen. Welches Busgeräusch passt am besten zum Schulausflug? Und wollen wir, als Anspielung auf das fiktive Element im Hörspiel, vielleicht ein Tigergebrüll unter das Motorgeräusch des Busses legen? Wenn



Abb. 7 Professionelle Mikrofone mit Ploppschutz



Abb. 8 Am Mischpult wird der passende Raumklang gestaltet ja, wie lange und wie laut sollte das zu hören sein? Tonabmischung und -schnitt werden von zwei SWR Technikerinnen übernommen, die Studierenden beraten konzeptionell mit: Wie laut sollten an dieser Stelle die Schritte der Kinder im Hintergrund zu hören sein? Wie laut darf die Museumstür an dieser Stelle quiet-schen? Hört sich das ausgewählte Geräusch wirklich nach einer Museumseingangstür an oder eher nach einer alten Kellertür? Immer wieder wird probegehört, neu beraten und ausgewählt. Auch Effekte wie Hall oder Echo werden von den Technikerinnen gestaltet. Zum Beispiel muss die Durchsage im Museum ein wenig rauschen und knacken, damit man hört, dass sie durch einen Lautsprecher kommt. Auch der Raumklang der verschiedenen Szenen wird auf seine Authentizität und inhaltliche Passung hin überprüft: Hört sich die Szene wirklich an wie im Museum? Passt der Raumklang zur Szenerie? Gerade für den Raumklang gibt es in professionellen Studios etliche Auswahl- und Gestaltungsmöglichkeiten. Im SWR Hörspielstudio in Baden-Baden wird mit dem Audiobearbeitungsprogramm Sequoia gearbeitet.

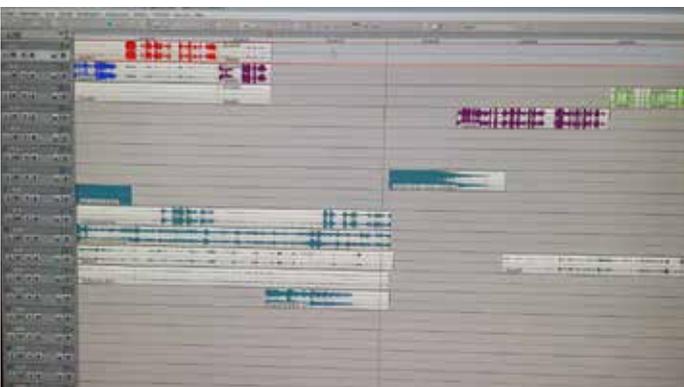


Abb. 9 Tonschnitt und Abmischung am PC

Nach sechs Stunden intensiver Arbeit sind alle akustischen Gestaltungselemente aufgenommen, eingespielt, geschnitten und abgemischt – wir dürfen unser fertiges Hörspiel auf einem Stick mitnehmen.

Auf der Homepage von Dr. Sabine Pfäfflin kann das Hörspiel anhört werden: <http://bit.ly/2dePKyy>

Fotos

Alle Fotos (Abb. 1-9) © Sabine Pfäfflin



Dr. Sabine Pfäfflin (Foto: privat)

Dr. Sabine Pfäfflin

ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Sprachen, Abteilung Deutsch der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind Hörtexte, Literatur und Musik, literarisches Schreiben und Präsentieren, Lyrik und Gegenwartsliteratur.

Vom milden Licht der Geschichte und dem Nabelpunkt der Welt: West-Berlin Poesie und Politik Lesung und Gespräch mit Michael Wildenhain

Michael Wildenhain ist ein echter Westberliner: In Schöneberg aufgewachsen, war er in den 1980er Jahren in der Berliner Hausbesetzerbewegung aktiv. Er studierte an der Technischen Universität Berlin Wirtschaftswissenschaften, Mathematik, Informatik und Philosophie und arbeitet seit den späten 1980er Jahren als freier Autor. Wildenhain hat zahlreiche Romane, Gedicht- und Erzählungsbände verfasst, eine Vielzahl an renommierten Literaturpreisen erhalten und lehrt am Literaturinstitut Leipzig.

Am 9. November 2015 war der Autor zu Gast an der PH Ludwigsburg und hat in Lesung und Gespräch sein Werk vorgestellt. In der Abendveranstaltung standen seine Romane im Zentrum, die sich mit der RAF auseinandersetzen: „Die kalte Haut der Stadt“ (1991), „Erste Liebe Deutscher Herbst“ (1997) sowie „Das Lächeln der Alligatoren“ (2015).

Heute ist der 9. November – ein historisch ausgesprochen bedeutsamer Tag. Ich brauche nicht zu erklären, wofür der 9. November in der deutschen Geschichte, aber ebenso in der russischen Geschichte steht – es ist aber in jedem Fall ein guter Tag, um mit Michael Wildenhain über Poesie und Politik, d.h. über sein schriftstellerisches Arbeiten zu sprechen. Zur ersten Frage und dem „Wie alles anfing“¹ – wie war es bei Ihnen?

W: Ich habe 1977 Abitur gemacht und ich war damals – abgesehen von gewissen persönlichen Berührungen z.B. mit einem Lehrer, der im KBW² war und wegen seiner politischen Aktivitäten relegiert wurde – eher ein wenig wie mein Erzähler im „Lächeln der Alligatoren“, Matthias, eingestellt. Dieser Matthias bekommt von all den politischen Ereignissen sehr wenig mit,

1 „Wie alles anfing“ – so betitelte 1975 der Publizist und Autor Bommi Baumann seine autobiographischen Bekenntnisse über seine Rolle und Haltung in der Studentenbewegung und nach seiner Radikalisierung in der Bewegung 2. Juni.

2 KBW ist die Abkürzung für den Kommunisten Bund Westdeutschlands, eine politisch maoistisch orientierte Gruppe, die in der Studentenbewegung aktiv war.

es interessiert ihn nicht. Meine Politisierung setzte erst später ein und zwar Anfang der achtziger Jahre. Genauer gesagt, 1981 mit der Berliner, genauer Westberliner Hausbesetzer-Bewegung. Diese Erfahrungen sind dann eingegangen in meine ersten Bücher.

Sie haben an der Technischen Universität angefangen zu studieren. Das erste Buch „zum Beispiel K.“ erschien 1983 beim Rotbuchverlag. – Haben Sie sich zu dieser Zeit bereits als Autor verstanden?

W: Es gibt ja Autoren, die fangen ganz früh an zu schreiben, mit fünf oder sechs Jahren oder zehn – das war bei mir nicht so. Ich habe mich nicht sonderlich für Literatur interessiert, oder wenn, dann nur für Autoren, die man aus der literarischer Sicht etwas misstrauisch beäugt – Edgar Wallace, Johannes Mario Simmel oder auch Karl May. Aber wir haben uns schon in der Schule etwas ausprobiert. Wir hatten einen Kreis von Interessierten, die sich gegenseitig Literatur vorgestellt haben, und in diesem Kreis gab es auch Einzelne, die angefangen hatten, zu schreiben. Ich habe dann auch vorsichtig begonnen, aber eher heimlich. Und ich denke, dass ich nicht unbedingt ernsthaft weitergeschrieben hätte ohne diesen politischen Impuls. Das war für mich ein biographischer Einschnitt.

Wie hat sich dieser Impuls auf Ihre Schreibversuche ausgewirkt?

Ich hatte ja wirklich Glück. Ich bin mit meinem Buch „Zum Beispiel K.“ – es war eigentlich noch kein Buch, noch nicht einmal ein Manuskript, eher ein Konvolut – zum Berliner Rotbuchverlag gegangen. Eine Lektorin hat dann sehr intensiv mit mir gearbeitet und der Text hat sich in der ersten Fassung von 120 auf 80 Seiten reduziert. Die Arbeit bestand zunächst hauptsächlich in Streichungen. Daraus ist dann immerhin, mit einiger Verzögerung und weiteren Bearbeitungen bzw. Versionen, tatsächlich dieses erste Buch geworden. Und ich denke, ohne diesen Prozess – und ohne den politischen Vorgang dahinter –, wäre ich wahrscheinlich nicht zum ernsthaften Schreiben gekommen; trotz aller Träume.

Nach „zum beispiel k.“ folgte 1987 „Prinzenbad“ – auch ein sehr politischer Text.

W: Ich hatte zwischenzeitlich noch einige kleinere Texte veröffentlicht, aber „Prinzenbad“ ist als Anknüpfung von „zum beispiel k.“ zu verstehen. „zum beispiel k.“ umfasst recht dokumentarisch anhand einer exemplarischen Figur das Jahr 1981 – das Kerngeschehen der Westberliner Hausbesetzer-Bewegung. Die Jahre 1982/83 und das Jahr 1984 stellen die Zeit von „Prinzenbad“ dar. Als ich „Prinzenbad“ abgeschlossen hatte, dachte ich, so kann ich es nicht stehen lassen. Es kam mir vor wie das Dokument einer totalen Niederlage. Ich wollte noch etwas anfügen und habe dann angefangen, „Die kalte Haut der Stadt“ zu schreiben. Und daraus wurde dann immer mehr und immer mehr Text. In der Tat war es hier auch so, dass die Lektoratsprozesse sehr intensiv waren. Aber die beiden Lektorinnen – so habe ich es wahrgenommen – haben in ihrer Aufmerksamkeit ab Seite 300 nachgelassen. Sie haben bei dem Umfang kapituliert. Ist auch mein einziges Buch geblieben, das annähernd diesen Umfang hat.

Was genau meinen Sie mit „der Niederlage“?

W: Ich meine die Niederlage im Hinblick auf die linksradikale Bewegung der frühen achtziger Jahre. Die Zeit von 1984/1985 war für mich eine Zeit der extremen Desorientierung, weil ich mich vorher sehr engagiert habe. Daraus ist dann „Prinzenbad“ entstanden, allerdings wiederum in mehreren Anläufen. Es war mir aber, wie gesagt, atmosphärisch und insgesamt zu dunkel.

Kommen wir zu „Die kalte Haut der Stadt“. Auch dieser Roman greift Zeitgeschichte als wesentliche Erzählung auf. Sehen Sie sich als ein Chronist dieser Zeit?

W: Der Aspekt der Zeitgeschichte kommt in fast allen meinen Büchern vor und ist auch eines der verbindenden Momente so ziemlich all meiner Bücher. Das Zusammenspiel dieser drei genannten Bücher, „zum beispiel k.“, „Prinzenbad“, „Die kalte Haut der Stadt“, hat sich eher zufällig ergeben. Der Ausgangspunkt für „Die kalte Haut der Stadt“ war eine Überlegung, die sich in „zum beispiel k.“ schon angedeutet hatte. Dort gibt es einen exemplarischen Protagonisten, beispielsweise K. Er könnte für viele stehen und sollte für viele stehen. In „Die kalte Haut der Stadt“ habe ich probiert, das etwas anders aufzugreifen und auszuweiten, indem ich versucht habe, eine Gruppe in den Mittelpunkt zu stellen. Es sollte eine Art kollektiver Protagonist sein, der aufgespalten in verschiedene Individuen ist. Ich habe mich dabei an Anna Seghers Buch „Die Gefährten“ orientiert, das sich auf die Niederschlagung der Räterepublik Ende der zwanziger

Jahre in Ungarn bezieht bzw. auf die Exilsituation im Anschluss. Eine spezielle sprachliche Form haben bei mir die Demonstrationskapitel. Einer solchen sprachlichen Form wäre im gesamten Buch allerdings schwer zu folgen gewesen und es wäre auch dem wechselnden Geschehen nicht angemessen. Was in diesen längeren Demonstrations-Abschnitten zum Ausdruck gebracht werden soll, ist der formale Versuch, die Synchronität, evtl. auch: die Synchronizität der Ereignisse einzufangen. Das sollte sich bis in die Syntax widerspiegeln: Perspektivenwechsel innerhalb der Sätze, Einschübe – das fand ich dem Geschehen adäquat.

Haben Sie sich in Bezug auf Synchronität auch an der Großstadtliteratur der Moderne orientiert?

W: Eine Orientierung, wie z.B. an Döblins „Berlin Alexanderplatz“, hatte ich sicherlich im Kopf, aber das war nicht der zentrale Gedanke. Ich gebe in meinen Büchern meistens nicht von der Form aus, sondern vom Inhalt und suche dann im Anschluss einen formalen Ansatz. Die Formen entstehen dabei nicht von heute auf morgen, sondern in mehreren Anläufen, bis sie für mich eine Plausibilität aufweisen. Der Ansatz in „Die kalte Haut der Stadt“ war für mich am Ende selbstverständlich. Ich bin in der Stadt aufgewachsen und mir war gar nicht klar, dass man auch über etwas anderes schreiben kann. Als ich das erste Mal bei einem Lyrikwettbewerb auftrat, 1987 in Darmstadt, da war ich ganz erstaunt, dass es Gedichte gab, die idyllisch daher kamen und mit der Natur operierten. Für mich kam Natur immer nur im Kontext der Stadt vor, also in gebrochener Weise. Später habe ich auch das Ländliche beschrieben, aber ursprünglich war es Berlin als Stadt, die naturgegebene Stadt.

Vielleicht noch kurz ein Wort zum Aufbau des Romans „Die kalte Haut der Stadt“. Der Text ist unterteilt in sieben Großabschnitte, die jeweils mit Jahreszahlen überschrieben sind, manchmal auch ein etwas längerer Zeitraum. Im ersten Kapitel, das 1981 titulierte ist, sind es allerdings nur wenige Stunden, die da beschrieben werden.

Das Kapitel beginnt an einem genau datierten Termin und zwar am 22. September 1981. Da wurden acht besetzte Häuser in Westberlin geräumt, der überwiegende Teil davon lag im Stadtbezirk Schöneberg. An diesem Ort ist dann auch der damalige Berliner Innensenator Lummer auf dem Balkon eines dieser besetzten Häuser aufgetreten. Er wollte damit seinen „Erfolg“ dokumentieren und dort vor den Kameras stehen. In Folge dieses Auftritts kam es vor dem Haus zu Auseinandersetzungen, die rasch eskalierten. Die Polizei hat die Demonstranten von dem Haus weggetrieben, die Bülowstraße runter bis zur Kreuzung Potsdamer Straße. Einer der Demonstranten, Klaus-Jürgen Rattay, kam durch diesen Polizeieinsatz auf die Fabrikbahn und unter ein BVG-Doppeldeckerbus. Er wurde überfahren und

kam ums Leben. – Das thematisiert der Anfang des Romans. Das Ende ist nicht ganz so genau datiert, hängt aber stark zusammen mit dem 1. Mai 1987. An diesem Tag gab es zum ersten Mal seit langem wieder erhebliche soziale Unruhen. Der Bogen durch die achtziger Jahre wird in dem Roman gespannt und zwar an Hand einer Gruppe von handelnden Personen.



Beim Lesen Ihrer Texte fällt auf, dass die beschriebenen Szenarien sprachlich sehr rhythmisiert sind. Das ist nicht nur synchron, sondern das klingt polyphon, sind Klangbilder: Das Schlagen der Stöcke scheint man zu hören, die von Reizgas gesättigte Luft stechend zu riechen. Welche Bedeutung hat diese sprachliche Form für die Entwicklung des Geschehens, das Sie erzählen wollen?

W: In „Die kalte Haut der Stadt“ kommt die Sprache zu einem gewissen Höhepunkt. Später habe ich eher versucht, das zurückzudrängen oder anders einzusetzen. Der Rhythmus spielt für mich immer eine Rolle und in der „Kalten Haut der Stadt“ war es auch ein Motor, der mich durch diesen langen Text getragen hat. Beim Lektorat war das manchmal schwierig. Ich bin durchaus ein Freund des Streichens kleiner Worte, aber manchmal braucht man eine Silbe, damit dem Rhythmus genüge getan wird. Das war oft schwer durchzusetzen und plausibel zu machen. Zumal in „Die kalte Haut der Stadt“ der Rhythmus an diversen Stellen häufig gegen die gewohnte Syntax läuft. Ich finde, dass der Rhythmus oder die Sprachmelodie eines der wenigen Stilelemente ist, die man leidlich objektiv oder quasi objektiv fassen kann. Wahrscheinlich wird das für mein Schreiben immer eine Rolle spielen. Ich habe die Hoffnung, da zu einem Ansatz zu kommen, der verschiedene Rhythmen, rhythmische Elemente variabel einsetzt.

Auch durch die sprachliche Gestaltung bedingt, wirken Ihre Bilder sehr eindringlich – beinahe filmisch. Welche Bedeutung haben für Sie Bilder?

W: Der überwiegende Teil der zeitgenössischen Literatur wird entweder von der Popmusik oder vom Film geprägt. Für mich ist

Film der Mittelpunkt meiner Sozialisation. Wenn ich schreibe, dann sehe ich die Dinge vor mir und dann schreibe ich sie ab – ich muss sie vor mir sehen, um sie abschreiben zu können. Das schreibt sich auch meinen Texten ein.

Ihre Texte und ihr Name stehen für diese spezielle Zeit und für politische Literatur. Ich würde daher gerne die Frage stellen: Inwieweit haben Sie sich als Schreiber dieser Bewegung gesehen? Sind Sie dafür auch angefeindet worden?

W: Naja. Es war schon so, dass das sehr stark kritisiert wurde. Leute, die mich kannten, sind auf mich zugetreten und haben gesagt „Michael, was hast du denn da gemacht?“ Aber weiter gingen die „Anfeindungen“, die kritischen Anmerkungen nicht. Außerdem hat sich da unterdessen einiges gewandelt. Es gibt einen linken, autonomen Buchladen in Berlin, der gerade auch meine „alten“ Bücher kontinuierlich verkauft. Und die entsprechenden Leser sehen meine Bücher durchaus als Chronik. Im öffentlichen Feuilleton bin ich aber am stärksten für „Erste Liebe deutscher Herbst“ kritisiert worden. Die Besprechungen waren fast alle schlecht. Die Überschrift einer Rezension hieß zum Beispiel: „Durch dick und doof“ – so etwas merkt man sich. Bei der Rezeption von „Das Lächeln der Alligatoren“ ist das schon anders gewesen. Ich meine zu merken, dass sich das ideologische Feld etwas abgekühlt hat, in das die Texte gestellt werden, und das eine stärkere Historisierung oder zumindest Distanz vorhanden ist. Sodass dem Text an sich mehr Aufmerksamkeit zuteil wird und die ideologische Einordnung vonseiten des bürgerlichen Feuilletons hintenansteht. Wenngleich einige Reflexe immer noch greifen und die Besprechungen insgesamt polarisiert waren. Eine der Jurorinnen des Leipziger Buchpreises konnte sich zwei Tage vor der Preisverleihung beispielsweise nicht zurückhalten, einen Verriss in der Süddeutschen zu veröffentlichen. Das ist halt so bei Texten, wie ich sie schreibe.

„Die kalte Haut der Stadt“ hat zum Beispiel von Hubert Winkels in der ZEIT einen grandiosen Verriss bekommen, das ist beinahe schon wieder ein Meisterwerk.

W: Ja, das war fulminant. Er war jetzt der Vorsitzende in der Leipziger Jury. So sind wir uns dann nochmal begegnet und hier war er sehr auf meiner Seite.

Sie haben trotz aller Polarisierung sehr viele Literaturpreise gewonnen. Wie wichtig war für Sie die Anerkennung?

W: *Naja, der ganze Literaturbetrieb ist so strukturiert, dass man ohne solche Auszeichnungen gar nicht überleben kann. Vollkommen unabhängig davon, was es einem für die persönliche Eitelkeit bedeutet - man fühlt sich natürlich immer gerne gebauchpinselt -, ist es so, dass man ohne diesen Zuspruch keine Chance hat. Innerhalb der Verlage hat man sonst eine viel schlechtere Position. Nachdem ich z.B. jetzt nominiert worden bin, hat sich die Wertschätzung meines Verlages mir gegenüber derart gesteigert, dass es geradezu grandios war. Und so was schlägt sich dann nieder. Das schlägt sich nieder nicht nur in Verkaufszahlen, auch in Verträgen und Ähnlichem. Für den Verlag bedeutet das Investition in die Zukunft und insofern sind diese Preise, aber auch die Rezensionen im Feuilleton existentiell.*

Kommen wir vielleicht einfach zu den drei Romanen, die sich mit der RAF beschäftigen und zu „Erste Liebe – deutscher Herbst“. Vielleicht können Sie noch einmal kurz sagen, um was es in dem Roman geht, der 1997 herausgekommen ist. Bzw. kurz die Zeit beschreiben. Das war punktgenau zu zwanzig Jahre Deutscher Herbst. Was war für Sie der Impuls, dieses Thema wieder aufzunehmen?

W: *In den neunziger Jahren habe ich relativ viel fürs Theater gearbeitet und eigentlich war es geplant als eine Art Doppelprojekt. Ich hatte einen Auftrag und zwar vom Berliner Ensemble für ein Stück, das hieß schlicht „Rote Armee Fraktion“. Dieser Auftrag war noch von Heiner Müller erteilt worden, der zum Jahreswechsel 95/96 gestorben ist. Das Stück wurde nie aufgeführt und es ist auch bis heute nicht aufgeführt worden. Und die zweite Komponente war eben dieser Roman „Erste Liebe deutscher Herbst“. Er unterläuft in gewisser Weise die Erwartungen, die in ihm gesetzt worden sind. Das lag zum Teil an der Verlagswerbung. In den Verlagsprospekten steht immer ein herausgehobener Satz über dem Titel. Bei mir hieß diese Zeile „Liebe in Zeiten des Terrors“. Dagegen hab ich mich verwahrt, aber ich hatte keine Chance. Ich hatte auch versucht, mich gegen dieses Cover der Erstausgabe zu wehren, weil es so ein komisches herbstliches Blatt zeigte. Dagegen konnte ich auch nichts machen. Aber zum Roman: Eigentlich ist es eine Abiturientengeschichte, beziehungsweise eine Nachabitursgeschichte, die in einem relativ kurzen Zeitraum spielt. Aufgeteilt in vier große Abschnitte: Frühjahr, Sommer, Herbst und Winter. Der Herbst ist eben der Herbst 1977 und der Roman ist, wenn man so will, die Geschichte einer Politisierung. Man kann diese Geschichte fast als Vorläufer zum Alligatorenbuch sehen, denn es hat gewisse strukturelle Ähnlichkeiten. Es gibt einen Ich-Erzähler, der politisch relativ unbedarft, noch wenig interessiert ist, und es dreht sich*

dann eigentlich gar nicht so sehr um die RAF. Die ganze RAF-Geschichte, also der sogenannte deutsche Herbst, ist nur der Hintergrund, die Folie, die quasi de Background gibt für das Geschehen. Es geht vielmehr um die Politisierung in dieser sehr aufgeheizten Zeit, d.h. um die Politisierung von einigen Abiturienten. Es kommen auch andere Ereignisse mit rein, wie zum Beispiel die Großdemonstration gegen die ehemals schnellen Brüder in Kalkar. D.h. der Roman war gesellschaftlich durchaus breiter angelegt, als es die Rezeption suggeriert.

Für mich war der Ausgangspunkt, dieses Buch zu schreiben, eigentlich eine bestimmte Erfahrung, die sich dann noch mal in der größeren Politik wiederholt hat und zwar: Es gibt neben diesen drei Hauptpersonen aus der Schülergeneration noch eine Lehrerin. Diese Lehrerin ist zehn Jahre älter und wird von den Schülern sehr verehrt und angehimmelt. Und diese Lehrerin gibt eigentlich den Impuls für die Politisierung. Sie setzt diese Jugendlichen auf die Schiene, dann aber – im entscheidenden Augenblick – lässt sie sie hängen. Und das war für mich, wenn man so will, die Geschichte von Joschka Fischer, um es ganz konkret zu sagen. Der war mir immer vor Augen, weil er auch jemand war, der großrevolutionär getan hat und dann in eine ganz andere Richtung abgelenkt ist. Ich konnte 2001 noch einen kleinen taz-Artikel schreiben zu Joschka Fischer. Er heißt „Die Einsamkeit des Langstreckenläufers“ (1959). Aber im Gegensatz zu dem gleichbetitelten Buch, das Sie vielleicht von Alan Sillitoe kennen, wo der Langstreckenläufer gerade nicht ins Ziel rennt, hat sich Joschka Fischer noch mal die Sporen gegeben und ist ganz bewusst ins Ziel gerannt – wenn man es denn als Ziel begreifen will. Und dieses Auseinanderdriften, das man an ihm exemplarisch studieren kann – groß revolutionär tönen, großbürgerlich saturiert landen –, hat natürlich auch einen wichtigen zeitgeschichtlichen Hintergrund für uns gehabt. Dieses Jahr 1977 bedeute einen Wendepunkt innerhalb der alten Bundesrepublik. Für die Generation, die vor uns kam, und uns eigentlich die Inspiration gegeben hatte, für diese Generation bedeutete das Jahr 1977 Bruch und Niederlage. Wir haben das eher als Impuls genommen und dachten, jetzt legen wir so richtig los. Für uns, die wir danach kamen, waren diese politischen Ereignisse kein solches Desaster und viel weniger bedeutend – oder in anderer Weise bedeutend – als für die, die uns vorangegangen sind. Gleichzeitig hatte ich während der achtziger Jahre immer das Gefühl, allein gelassen worden zu sein, auf ganz eigentümliche Weise. Es schien, es gäbe keine Tradierung von Geschichte. Es gab einfach keine Leute, die älter waren und die einem irgendwie erzählten oder mal erzählt hätten: „So war es und das, was ihr da macht, das ist ..., also in diese Richtung“. D.h., es fehlte linke Geschichte als tradierte linke Geschichte.

Die Bundesrepublik hatte ja viel tradierte Geschichte, allerdings anders gepolt und erzählt ...

W: *Ja genau, ich meine linke tradierte Geschichte. Und da mag auch in Westberlin noch eine ganz besondere Situation gewesen sein, dass kann durchaus sein. Aber für uns war Westberlin eben der Nabel der Welt.*

Vielleicht mal eine ganz formale Frage zwischendrin: Über die RAF ist erst ab der Jahrtausendwende wissenschaftlich geschrieben worden. Wie wurden die Recherche zu dieser Zeit gemacht? Sind Sie in Archive gegangen? Oder haben Sie sich auf bestimmte Eckdaten verlassen?

W: *Nachdem mir mehrere Projekte in so einem Recherchewust ertrunken sind, mache ich das jetzt anders. Also ich hab einen bestimmten Ansatz, wobei beim Alligatorenbuch, muss man sagen, dieser Ansatz hat mich schon zehn Jahre lang begleitet. In der Regel schreibe ich den Text nach einem gewissen Entwurf, der mal mehr mal weniger genau ist, und wenn ich dann an Punkte kommen, bei denen ich meine, ich müsste noch mal recherchieren, dann tue ich das. Aber im Vorfeld recherchiere ich allenfalls bestimmte Dinge, die ein ganz wichtiges Motive für die Romane sind. Z.B. die Passagen über Künstliche Intelligenz waren mir geläufig durch mein Studium. Anderes wusste ich von Weggefährten usw. Ich hab dann eher recherchiert, ab wann gab es z.B. kleinere Handys und lauter so Killefitzzeug. Aber das sind dann nachgetragene Recherchen, damit keine Detailfehler entstehen.*

Kommen wir aber zum aktuellen Roman „Das Lächeln der Alligatoren“.

W: *Okay, also auch hier kurz zur Einführung: Der Roman besteht aus drei großen Teilen. Der erste Teil, das ist zwar nicht ausgewiesen, aber man kann es leicht erschließen – spielt 1972 und zwar während eines Sommerurlaubs auf Sylt. Der Erzähler Matthias, gleichzeitig Protagonist der Geschichte, ist noch keine fünfzehn Jahre alt, sehr zu seinem Ärger, weil er sich nämlich unsterblich verliebt in die zweite wichtige Figur, Marta. Der Junge muss diesen Sommerurlaub mit seiner Mutter verbringen, da sein behinderter Bruder Carsten auf Sylt in einer Einrichtung untergebracht ist. Der Erzähler möchte mit seinem Bruder allerdings nicht viel zu tun haben. Der zweite Teil spielt fünf Jahre später – 1977 – und dann in Westberlin. Der dritte Teil wiederum spielt 25 Jahre später, wieder in Norddeutschland: zunächst in Hamburg, am Ende auf Sylt. Vielleicht soviel noch: Es gibt eine Art Prolog, einen Vorgriff auf das zentrale Ereignis, und reflektierende Einschübe, die drehen sich meist ums Erinnern.*

Der Roman ist sehr komplex, nicht nur durch diese Dreiteilung der zeitlichen Form, sondern auch hinsichtlich der Thematik, die wie auf einer Perlenkette deutsche Geschichte aufzieht. Es geht nicht nur um RAF, sondern auch um die sog. Euthanasie und NS-Verbrechen, die in der Familie verborgen sind. Die ganze Geschichte dreht sich um Fragen der Schuld, ist das richtig? So zum Beispiel auch die persönliche Schuld des Erzählers an der Behinderung seines Bruders?

W: *Er könnte schuld sein, er weiß es nicht so richtig. Aber er hat diese Schuldgefühle. Und vielleicht kann ich gleich noch etwas sagen zu der Komplexität oder wie auch immer man die Reichhaltigkeit des Romans nennen will. Es wurde in der Rezeption durchaus unterschiedlich gewürdigt. Mal positiv, mal negativ. Das heimliche Zentrum des Romans ist in der Tat Carsten, der behinderte Bruder. Nicht nur der Erzähler Matthias, sondern alle*



Personen, die ansonsten eine Rolle spielen, müssen sich ihm gegenüber verhalten. In der Art und Weise, wie sie sich zu ihm stellen, verhalten, wird vieles sichtbar an oder in den Personen. Für Matthias ist das Problem, das er das ganze Leben mit sich herumträgt, eben diese Schuldfrage. Er weiß nicht genau, ob er die Verantwortung dafür trägt. Den Roman kann man insofern

auch lesen als eine große Form der Abbitte. Matthias leistet diese Abbitte, indem er in seinen Forschungen so eine Parallelsatzung vornimmt. Das nimmt so ein bisschen die Künstliche Intelligenzdiskussion in den 1970er Jahren auf, die sich eigentlich totgelaufen hatte (Marvin Minsky u.a.) und die Fragen, wie autistische Menschen sich mit der Welt konfrontieren. Man kann das auch lesen als Frage nach dem Neuen Menschen in der ganzen historischen Dimension (NS, Stalinismus, Fortschrittsglaube/neurobiologische Forschung etc.). Das sind die drei Felder, in denen der Roman sich bewegt. Und dann geht es natürlich im Kern um die Frage von Verantwortung und moralischer Schuld: Was darf man tun oder nicht?

Es gibt gerade im Zusammenhang mit der Behinderung sehr körperliche Szenen. Was für eine Bedeutung haben Körper in diesem Roman?

W: *Mein Programm war eigentlich immer, die Dinge zu schildern, die Außen passieren, also auch an den Körpern oder mit den Körpern oder den Körpern, die sich gegenüberstehen, und daran, an den – sichtbaren – Ereignissen, möglichst weitreichend die inneren Vorgänge kenntlich werden zu lassen. Deswegen geht es gar nicht so sehr zentral um die Körper, sondern es geht um die Notwendigkeit, äußere Vorgänge für die inneren stehen zu lassen. Das habe ich immer wieder auf die Körper zurückgespiegelt, an ihnen abzubilden versucht. Das ist letztlich der Ansatz.*

Mir ging es auch so, dass ich also den Carsten natürlich als die rätselhafteste Figur, die man am wenigsten versteht, empfunden habe. Gleichzeitig ist das die Figur, die einen verfolgt, auch als etwas Schreckliches. Und es ist auch eine Figur, die sich ja nicht entwickelt.

W: *Ja, Carsten entwickelt sich nicht wirklich. Er steigt zwar von bunten Klötzen auf bunte Kreide um, aber er entwickelt sich nicht. Aber an ihm machen zumindest zwei Personen in diesem Buch eine Entwicklung durch, und zwar Matthias und dessen leiblicher Vater. Für mich war es beim Schreiben ein bisschen überraschend, der musste dann wieder auftauchen und er tauchte auch wieder auf und stellt sich dann plötzlich ganz neu auf in der Familie, also den beiden Söhnen gegenüber, denen gegenüber er zuvor versagt und das auch so empfunden hat. Und dann Matthias selbst: Er zieht zumindest in Erwägung, Carsten zu sich zuneehmen. Er macht eine gewisse Entwicklung durch – Carsten nicht.*

Marta ist ja der einzige Mensch, die Zugang zu diesem Carsten hat. Und sie wird da ja auch sehr positiv gezeigt. Gleichzeitig ist sie ja die Figur, die sozusagen den Verrat an und für sich verkörpert. Wie passt das zusammen, ist das sozusagen ihre menschliche Seite, ist das ein Teil ihrer menschlichen Seite, ein Teil der Utopie des Neuen Menschen des Erkennens, oder?

W: *Naja, sie begehrt ja, wenn man so will, einen Liebesverrat an Matthias. Sie instrumentalisiert ihn, um durch ihn nah an den Vater, den neuen Vater, heranzukommen. Was sonst in dieser Form wahrscheinlich nicht so einfach möglich gewesen wäre. Dass sie sich als eine ganz andere entpuppt, als es am Anfang scheint, macht nicht nur ihre Ambivalenz aus, ambivalente Figuren sind*

immer interessant, sie wandelt sich ja oder sie scheint sich ja sehr radikal zu wandeln. Aber sie hat beides von Beginn an in sich getragen. Und dieses Entpuppen ist natürlich eine bestimmte Methode, bei der ein Kontrast, ein Wechselbild geschaffen wird.

Der (neue) Vater wird von Matthias als eigentlich erste richtige Familie gesehen und erlebt. Der Vater führt ihn ein in das Reich der Bildung; er ist wohlhabend, sie leben in einer schönen Gegend. Der Vater führt ihn ein in Kunst, Kultur und Wissenschaften, Matthias bewundert und achtet ihn, er liebt ihn – und dann entpuppt sich auch dieser neue Vater als ein komplett anderer. Aber auch das hat er ja in sich getragen. Solche Figuren finde ich literarisch interessant. Wenn man sich die Frage des Verrats oder überhaupt die Frage des Verhaltens von Martha weiter ansieht oder die Art und Weise ihres Handelns, ist das ja, als kondensierte Form, mit der Geschichte der Neuen Linken der Bundesrepublik zu vergleichen: Der Aufstand gegen die Nazivergangenheit, beziehungsweise die fortgeschriebene Tradition in Form der Funktionsträger. D.h. die NS-Täter, die später weiter als Juristen, Universitätsprofessoren oder in der Forschung tätig waren. Menschen, die an der Euthanasie-Verbrechen beteiligt gewesen sind, davon sind nur einige verurteilt worden, sowohl in der Bundesrepublik als auch in der DDR. Andere haben hingegen recht fugenlos Karriere gemacht und waren sehr lange unbehelligt, manche sind sogar unbehelligt gestorben – nicht umsonst heißt der Typ ja Dr. Dr. Kastel: Also das ist ein wenig an Werner Catel orientiert, zumindest dem Klang des Namens nach. Ja, und Marta und ihre Mitstreiter sind sozusagen die Essenz der Neuen Linken, der 68er Bewegung. Und im Roman prallen diese beide Parteien noch einmal in extrahierter Form aufeinander.

Gerne auch Fragen aus dem Publikum.

PUBLIKUM: Was ist eigentlich rückblickend von dem alten Westberlin übrig geblieben?

W: *Für mich ist die These des dritten Deutschlands durchaus ernst zu nehmen. Ich weiß nicht, wie viel davon übrig geblieben ist. Also es gibt eine Thematisierung des alten Westberlins, insbesondere in der Literatur und es gibt vor allem auch ein Interesse in der Rezeption daran. Was für mich einen entscheidenden Punkt darstellt, ist der fehlende Nationenbegriff der Westberliner. Westberliner meiner Generation sind aufgewachsen, ohne sich einer Nation zugehörig fühlen zu können. Wir hatten kein Nationalgefühl. Wir waren eine besondere politische Einheit und das merkte man. Der Nationenbegriff ist für mich längst überholt, auch wenn er gerade eine gespenstische Renaissance erfährt.*

Auch die Nichtwestberliner ZuhörerInnen dürfen hier was fragen.

P: Ich finde das alles sehr retrospektiv, wenngleich charmant. Ich kenne die Hausbesetzerszene aus dem Berlin der 90er Jahre. Mich hätte interessiert, was ist eigentlich aus den Biographien der siebziger und achtziger Jahre geworden? Also ich komme nur ab und zu mal nach Berlin, aber jedes Mal, wenn ich da bin, frage ich mich, was ist aus den Häusern geworden und ihren Bewohnern? Wie stellt sich die Gegenwart in der Auseinandersetzung mit den achtziger und neunziger Jahren dar?

W: Ich bin in einem eher losen Kreis und hier gab es inzwischen zwei Konferenzen, eine weitere soll im nächsten Mai stattfinden, die nennt sich ganz großspurig „Richtige Literatur im Falschen“. Das finde ich etwas sehr großspurig, aber egal. Jedenfalls die Auseinandersetzung hat etwas zu tun mit der Frage, wie weit kann Literatur in Gegenwart eingreifen beziehungsweise Gewicht gewinnen? Und obwohl mein nächstes Buch, das ist schon sicher, weil ich schon begonnen habe, ein gegenwärtiges Thema hat, (teilweise geht es in die neunziger Jahre in Rückblenden zurück und zwar in die Zeit Anfang der 90er, als der Rechtsextremismus so stark wurde), hab ich meine Zweifel daran, inwieweit Bücher unmittelbar, bezogen auf aktuelle politische und gesellschaftliche Prozesse, etwas verändern können.

Natürlich gibt es Bücher über die Gegenwart und am besten ist es natürlich, wenn die sich auseinandersetzen oder reiben mit bzw. an der Vergangenheit. Aber ich finde, das milde Licht des großen zeitlichen Abstands ist für Literatur äußerst produktiv. Die Dinge rücken sich oft erst in einem größeren Abstand zurecht. Das ist der eine Punkt und der zweite Punkt, das war eigentlich nicht Ihre Frage, aber das ist eben die Frage der richtigen Literatur im falschen Zusammenhang, ich glaube, dass Literatur etwas relativ Randständiges ist. Also ich glaube, das Gewicht in der Gegenwart und der Einfluss auf gegenwärtige Prozesse ist doch sehr gering, zumal es ein unglaublich langsames Medium ist, und insofern denke ich, dass es Literatur zukommt, Zeitgeschichte, die auch in der Gegenwart ansetzen kann, rückwärts schauend aufzunehmen und zu reflektieren und unter einem bestimmten Blickwinkel zu betrachten und möglicherweise – und das finde ich, ist eben auch die Möglichkeit, die Literatur durchaus hat – in ein etwas anderes Licht zu setzen, als es vielleicht durch die offizielle Geschichtsschreibung, die aktuell angesagte, geschieht. Das war jetzt etwas windschief zu Ihrer Frage, Entschuldigung.

Mit der Randständigkeit soll dieses Gespräch nicht enden. Michael Wildenhain ist ein Autor, der mit verhindern wird, dass die Randständigkeit der Literatur überhand nimmt. – Herzlichen Dank für das Kommen und das Gespräch!

Bibliographie der Werke Michael Wildenhains (Auswahl)

zum Beispiel k., Berlin 1983 (Rotbuch)

Prinzenbad, Berlin 1987 (Rotbuch)

Die kalte Haut der Stadt, Berlin 1991 (Rotbuch)

Erste Liebe Deutscher Herbst, Frankfurt am Main 1997 (S. Fischer)

Träumer des Absoluten, Stuttgart 2008 (Klett-Cotta)

Das Lächeln der Alligatoren, Stuttgart 2015 (Klett-Cotta)



Der Autor Michael Wildenhain (Foto: © Marijan Murat)

Transkription: Lisa König/Alexa Groll, PH Ludwigsburg; das Gespräch mit Michael Wildenhain führte Caroline Roeder.

Das Interview.

Ein Lob auf die Einfachheit

Gespräch mit der Königin der Farben:

Die Illustratorin Jutta Bauer

Die Buchkünstlerin Jutta Bauer hat nicht nur sehr viel und aufs feinste illustriert, sondern sie ist für ihre Illustrationen mit bedeutenden Preisen ausgezeichnet worden. So z.B. 1998 mit dem Troisdorfer Bilderbuchpreis für „Die Königin der Farben“; 2001 erhielt sie für das Bilderbuch „Schreimutter“ den Deutsche Jugendliteraturpreis; 2008 war sie nominiert für den Astrid Lindgren-Gedächtnispreis, 2009 bekam sie den Deutschen Jugendliteraturpreis, nun aber für das Lebenswerk in der Sparte Illustration, und schließlich die international renommierteste Auszeichnung, den Hans Christian Andersen Preis 2010.

Liebe Frau Bauer, Sie sind rundum und zu recht berühmt! Kommen wir gleich zu einer ersten Frage: Wie kommt man überhaupt zu dem ‚Beruf‘ Illustratorin? Fühlten Sie sich berufen?

B: *Ich freue mich, hier zu sein, und möchte aber gerne die Vorstellung von eben ergänzen:*

Ich empfinde mich nicht nur als Illustratorin. Ich empfinde mich als Autorin, als jemand, der sich Geschichten ausdenkt. – Meine Geschichten haben wenig Worte und mehr Bilder, daher stimmt das mit der Illustratorin schon irgendwie, aber ich denke die Preise, die waren für das Gesamte.

Ja, da haben Sie natürlich recht. Es geht immer um das Gesamtkunstwerk aus Text und Bild.

B: *Nun, wie wird man Illustratorin? Ich sage immer, wenn die Kinder mich das fragen, und die fragen mich das oft: Weil ich nicht rechnen kann. – Ich kann definitiv nicht rechnen und war darum eine ganz schlechte Schülerin. Ich konnte auch nicht gut turnen und sonst viele Sachen, die in der Schule so abgeprüft werden. Ich konnte aber definitiv viel besser als alle zeichnen: Und das immer schon. – Ich war aber nicht nur begabt, sondern habe auch sehr viel geübt und ausprobiert. Die Arbeiten sind dokumentiert, weil meine Eltern die gesammelt haben. – Meine Sonderbegabung empfinde ich als Geschenk. Mit dieser laufe ich durchs Leben und, das hat mein Leben sehr angenehm gemacht.*

Glaubten Sie, mit dieser künstlerischen Ader einmal Geld verdienen zu können?

B: *Ich habe mit dem Bewusstsein studiert, dass ich von dem Beruf nie, nie und niemals, würde leben können. So haben wir alle damals studiert. Wir wussten, dass wir einen Hungerleiderberuf lernen – und nun ist es mal anders gekommen. Auch schön! Ich kann in der Zwischenzeit davon leben und bin eigentlich jeden Tag dankbar; es ist einfach was Tolles und was Seltenes.*

Also stand von Anfang Ihr Berufswunsch fest?

B: *Er stand fest, weil alle es gesagt haben, v.a. meine Eltern. – Ich hatte einigermaßen vernünftige Eltern muss man sagen, das ist auch ein Glücksfall und hilft einem gut durchs Leben. Mein Vater war Lehrer und meine Mutter eine Bauersfrau, d.h. meine Familie war nicht so klassisch bildungsbürgerlich. Ich habe viele Geschwister; wir waren nicht reich und mussten immer arbeiten. Aber meine Eltern haben gesagt: „Was willst du denn auf dem Gymnasium? Mach doch das, was du kannst.“ Und so bin ich ganz früh auf die Fachoberschule für Gestaltung gekommen und dort erfuhr ich das Große „AH“ –plötzlich war ich nicht mehr ‚schlecht‘, sondern bin ich da mit glatter „Eins“ durchs Leben. Das habe ich sehr genossen.*

Erzählen Sie doch bitte noch ein bisschen über Ihre Ausbildung.

B: *Es war eine sehr politische Zeit, eine tolle Zeit. Dies spielt wesentlich rein in mein Illustratorenleben, dass man so groß geworden ist. Wir haben wirklich gedacht, wir könnten die Welt verändern, indem wir nur ordentlich an ihr ruckeln. Das hat dann nicht so geklappt, aber das macht auch etwas mit einem.*

Gab es künstlerische Vorbilder oder Meister für Sie in dieser Zeit?

B: *Ja, einige Meister, aber auch Freunde. Ein richtiger Meister, den ich wirklich sehr bewundere, das ist Tomi Ungerer, ebenso*

E.O. Plauen (der ist bekannt mit seinem berühmten Vater und Sohn-Geschichten); aber auch Lurchi! Aber den kennt wahrscheinlich heute kein Mensch mehr, diesen Kleinen mit dem grünen Hut.

Aber doch! Wir sind in Ludwigsburg doch sozusagen im Salamanderland.

B: Ja gut. Auch so jemand wie Ludwig Richter, dieser biedermeierliche Zeichner gehört zu meinen Vorbildern; ich denke, es gäbe viele Einflüsse zu nennen. Aber ebenso wichtig sind die Freunde und die Begleiter: wie Axel Scheffler, Ole Könnecke oder Nikolaus Heidelbach. Es spielt für meine Arbeit natürlich auch eine besondere Rolle, dass wir so eine family sind.

Sie haben einige Namen von Kinderbuchillustratoren als Vorbilder genannt. War das von Anfang an Ihr Wunsch, Kinderbücher zu illustrieren?

B: Nein, gar nicht. Ich sehe zum Beispiel Tomi Ungerer auch nicht als einen Kinderbuchillustrator. Sémpe wäre übrigens auch ganz wichtig, den hatte ich vergessen. – Nein, ich wollte überhaupt nicht Kinderbuchillustratorin werden. Eigentlich wollte ich Karikaturistin werden und das ist nur daran gescheitert, dass die Professorin, die damals bei uns dieses Ressort hatte, mich nicht genommen hat. Was ich einigermaßen empörend fand und ich dann mit lautem Protest zu dem Professor gegangen bin, der Kinderbuchillustration machte. Aber, damit war der Bereich Kinderbuchillustration für mich immer noch klar und ist es selbst heute noch nicht: Denn die Grenze zwischen den Bereichen ist nicht deutlich und die will ich auch gar nicht deutlich haben. – Aber natürlich habe ich auch ziemlich schnell gemerkt, dass, wenn man richtige Buchillustrationen machen will, dass man eigentlich zwangsläufig im Kinderbuch landet, Anders geht es leider gar nicht.

Dann muss man ja eigentlich dieser Professorin danken?

B: Zu danken ist dem Professor, bei dem ich dann studiert habe: Siegfried Oelke, dessen Namen ich immer noch gerne nenne, da ein toller Professor war, aber leider früh gestorben ist. Er zählt zu denen, denen ich zu ewigem Dank verpflichtet bin, wie auch meinen Eltern. Er war ein guter Begleiter und hat mir immer den Rücken frei gehalten. Ich finde, das ist ein sehr kostbares Gut, solche Begleiter zu haben, die einem in so einer Phase so helfen.

Und dann kam irgendwann das erste Buch, es erschien im Verlag Beltz & Gelberg, oder?

B: Ja, das kam natürlich auch dazu, dass ich mit dem Verleger Jochen Gelberg das große Glück hatte, dass er mir gute Autoren gegeben hat, in deren Windschatten ich dann mitsegeln konnte. Ich war damals noch ganz unbekannt und durfte z.B. Christine Nöstlinger illustrieren.

Noch einmal zu ihren Vorbildern: Gibt es vielleicht auch Bezüge aus der Kindheit?

B: Aus meiner Kindheit ist eine meiner wichtigsten Figuren Petzi. Ich mag den immer noch. Es ist dieser Humor, dieses Immerwieder-Aufstehen, dieses Lakonische – das ist für mich zu so einer Art Leitfigur geworden, die mich geprägt hat. Noch heute bedeutet das für mich: keine Angst vor Trivialität. – Ganz allgemein gesagt: Ich möchte in der Kinder- und Jugendliteratur wieder näher zu diesem ‚Normalen‘ kommen. Die Bücher, die heute viele Preise bekommen, die werden immer kunstvoller, immer angebotener und das gefällt mir nicht. Ich möchte eine ‚normale‘ und eine einfache Kinderbuchkultur, in der Geschichten erzählt werden, die mit dem Leben der Kinder zu tun haben. Die Bücher können ja ‚trotzdem‘ kunstvoll sein, voller Wärme und voller Gehalt und gut gezeichnet. Aber es gibt so viel cooles Zeug gerade, das mir nicht so gefällt.

Kommen wir hier vielleicht gleich zum Stellenwert, den die Illustration im Kunstbetrieb hat.

B: Ja, das ist eine Sache, die mich auch immer wieder umtreibt. Ich möchte so gerne, dass Zeichnen und das Bild auch als eigene Sprache verstanden wird. Wir kommen alle viel zu sehr vom Text her.

Ein Beispiel hierfür wären meine „Emma“ Bilderbücher. Da hat mich der Verlag gezwungen, Verse dazu zu machen. Sie sagten: Bilderbücher ohne Text funktioniert nicht! – Und weil mich das geärgert hat, habe ich mit Leuten geredet, die sich um Sprachentwicklung von kleinen Kindern kümmern und die haben wiederum alle das Gegenteil gesagt! - Bilder erzählen etwas Eigenes und führen im Gespräch darüber zum Spracherwerb, etc.

Kommen wir zu einem besonderen Werk in ihrem Werk, an Peter Stamms „Warum wir vor der Stadt wohnen“ (2005) In diesem Peter-Stamm-Text lag der Text komplett vor, als Sie ihn bekommen haben. Ist das immer so oder sind Sie auch ab und zu in den Schreibprozess involviert?

B: Nein, das gibt es fast gar nicht. Die Texte kommen immer fertig zu mir, auch der von Peter Stamm. Erst als ich an diesem dran war, habe ich gemerkt, wie schwer das ist, so einen Text zu

illustrieren, der einfach in sich so abgeschlossen ist. Immer wieder habe ich gedacht: Himmel, was soll ich denn dazu jetzt eigentlich zeichnen? Und Peter hat mir auch manchmal geholfen. Aber, er musste endlos warten, weil ich sehr lange zu diesem Buch gebraucht habe.

Dieses Buch gehört zu einem meiner Lieblingswerke, die Sie illustriert haben. Könnten Sie etwas zur künstlerischen Gestaltung sagen. Ist das eine Gouache?



B: Ja, das ist Gouache, aber auch noch mit Buntstiften gestaltet. Wenn man z.B. die gelben Striche auf dem Pullover sieht, die habe ich später noch mit Buntstiften gemacht. Man sieht hier eigentlich auch die Bleistiftzeichnungen noch, in die ich dann reingearbeitet habe. Aber ich habe gerade auch hier viel von der Skizze stehen lassen und dann bin ich erst mit einer ganz wässrigen Farbe reingegangen und dann immer intensiver. – Diese Technik dient also dem Durchsehen – vom Durchsichtigen zum Deckenden hin. Und diese Geschichte des schwarzen Hintergrundes ist eigentlich auch ganz spannend: Zum wollte ich z.B. ein Kino malen, einen alten Kinosaal, wie wir ihn in Hamburg haben, so schicke alte fünfziger Jahre Kinos mit so Tütenlampen an der Seite. Da habe ich erst irgendwelche Tapeten hin geklebt, aber es sah alles doof aus hinter den Figuren und ich war irgendwann richtig genervt und habe es einfach schwarz übergemalt. Und dann war das Bild plötzlich fertig! Ja, so eine schwarze Fläche hat was – das predige ich auch immer meinen StudentInnen in den Sommerakademien. Die ziehen mich immer damit auf und es ist zu einem geflügelten Wort geworden: „Was habt ihr gelernt in der einen Woche? Antwort: „Das geflügelte Schwarz“.“

Kommen wir zu einer anderen Frage, die Sie sicher schon zig Mal beantworten mussten, die leidige Frage: Welche Themen eignen sich für Kinder?

B: Ja, das werde ich so oft von Pädagogen und von Lehrern gefragt: „Kann man alle Themen für Kinder behandeln?“ Und dann antworte ich immer: „Ja, finde ich.“ Wir müssen doch alle Themen für Kinder behandeln, wir können gar keine auslassen, weil sie ja sowieso in unserer medialen Welt damit konfrontiert sind. Ich finde auch, dass wir Kinder ständig unterschätzen. So etwas wie Krieg oder auch Tod dürfen ins Bilderbuch, finde ich. Meine Erfahrung ist, Kinder können damit souverän umgehen, das merke ich immer in meinen Workshops. Die haben damit

überhaupt kein Problem, dass wie bei „Limonade“ bei dem Kindergeburtstag der Tod auftaucht. Das Problem haben eher die Eltern oder die Pädagogen oder auch die Lehrer. Aber die Kinder, wenn ich frage: „Was wisst ihr vom Tod oder wie habt ihr schon mal Begegnungen damit gehabt?“ Dann gehen alle Arme hoch und jeder hat etwas zu erzählen, sei es von einem Hamster oder einem Opa oder irgendwem, der gestorben ist ...

Das ist ein perfekter Übergang zu „Opas Engel“ (2001); ein Buch, das ja sehr bekannt und vielfach ausgezeichnet worden ist. Es geht um die Lebensgeschichte eines Opas und es geht auch um das Sterben. Der Großvater liegt im Hospiz, das erfahren wir aus dem letzten Bild. Der sterbenskranke Opa erzählt dem Enkel seine Geschichte. War für Sie ‚mehr‘ das Thema Tod wichtig oder war es Großvater und Enkel? Oder was war für Sie der Ansatzpunkt?

B: Also der Ansatzpunkt ist völlig schräg. Jedes Buch hat ja seine eigene Geschichte – wie ein Kind hat es seine eigene Entwicklungsgeschichte und es gibt gar nichts vergleichbares. Also dieses Buch ist so entstanden: Ich hatte zu dieser Zeit einen Platz in einem Trickfilmstudio von einer Freundin. Wir saßen in



diesem Studio, das ein Schaufenster wie in einem Laden hatte. Weil nebenan eine Schule war, liefen Schulkinder an unserem Schaufenster vorbei; ich sah von ihnen immer nur die Köpfe laufen. Die Kinder waren immer mit etwas beschäftigt und ich dachte, es ist ein mittleres Wunder, dass die alle heil nach Hause kommen, so wie die da rumtaumeln und auf überhaupt nichts gucken. So bin ich auf die Idee mit den Schutzengeln gekommen. Ich habe sie mir immer als komische dicke Engel vorgestellt, die über allen schweben, obwohl ich gar nicht engelgläubig bin, nicht die Bohne! Und auch, dass die irgendwie alles abkriegen, was eigentlich ihre Schutzbefohlenen abkriegen sollen. Darum ist der Schutzengel abends - nach seinem langen Schutzengeltag – völlig kaputt. In meiner ersten Idee habe mir eher etwas Slapstick artiges vorgestellt. Diese Idee habe ich auch so dem Verlag verkauft und der fand das super. Aber, dann hat das bei der Gestaltung gar nicht funktioniert. Nach dem dritten Bild, dachte ich, das ist ja nur langweilig, da war schon die Luft raus. Und dann kam dann mein Leben in die Geschichte rein bzw. die Lebensgeschichte

meines Vaters. Ich habe einen ganz alten Vater gehabt, der wäre heute jetzt schon weit über 100 Jahre alt. Als 14-Jähriger ist er in den Ersten Weltkrieg gezogen, hat die Schlachten vor Verdun erlebt und sein Leben lang nicht drüber gesprochen. Meine Mutter fiel im Alter in die Demenz, hat eine schwere Alzheimererkrankung gehabt und Altersdepressionen. Sie hat eben nicht sagen können wie im Schluss von „Opas Engel“: „Eigentlich war's gut.“ Das ist für mich die wichtigste Seite in dem Buch. – Ich war bei diesem Buch in einer Lebensphase, in der ich sehr mit dieser Geschichte beschäftigt war und sehr traurig darüber. Es gelang mir darum schon gar nicht mehr, so ein albernes Schutzengelbuch zu machen. Ich habe gedacht, was ist denn mit den vielen Kindern, die irgendwo vom Bus überfahren werden und irgendwie keinen Schutzengel haben. Das stimmt doch alles gar nicht, das macht doch alles gar keinen Sinn, was du dir da zusammen gedacht hast. – Und dann ist das Buch ganz anders geworden. In meinem Schutzengel-Bild ist aber auch meine Großmutter versteckt, die so eine Familienheilige war. Es war eines meiner ersten ‚eigenen‘ Bücher und das Leben einfach dazwischen gekommen.

Eine sehr schöne Schutzengelin ist auf jeden Fall daraus entstanden! Das Buch ist auch verfilmt worden?

B: Ja, wir haben es sogar selbst verfilmt und zwar zusammen mit Karin Magnitz in ihrem dem Trickfilmstudio.

In diesem Buch wird parallel Zeitgeschichte erzählt. Von Lehrern hört man häufiger die Fragen, wie sollen Grundschüler zum Beispiel verstehen, was das Hakenkreuz, das in der Illustration zu sehen ist, zu bedeuten hat.

B: Ja natürlich muss man das erklären, aber das kann man doch auch! Ich finde sowieso nicht, dass man Kinder mit Bilderbüchern alleine lassen sollte. Man setzt sie nicht davor und macht selber so lange etwas anderes. Und wenn die dann kommen und sagen: „Warum hat der denn das rote Ding am Arm?“ sollte die Antwort nicht lauten: „Stör mich jetzt nicht, ich hab zu tun.“ So geht das eben nicht mit Bilderbüchern. Sie sind schon auch dazu da, Fragen entstehen zu lassen, und dann muss man sich eben die Mühe machen, sie zu beantworten, als Eltern oder als Lehrer.

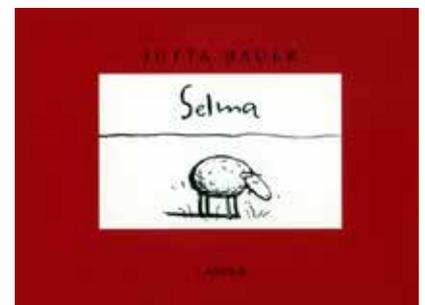
Gehen wir mal noch ein bisschen weiter in Ihrem Werk bzw. noch einmal zurück, z.B. zu Jutta Bauer als Karikaturistin.

B: Das mit der Karikaturistin, das spielt natürlich schon auch noch eine Rolle. Ich hab sieben Jahre lang für die Brigitte Car-

toons gezeichnet, war sozusagen die Shooting-Frau in der Zeitschrift. Aber, ich hab mich damit oft auch ziemlich rumgequält und habe dann aufgehört, weil mir das richtig zu viel wurde. Ich bin richtig krank geworden, habe ein ganz schweres Asthma entwickelt und das war eindeutig so ein Fall von „Mir geht die Luft aus.“ Die Sprache hilft einem da doch dann manchmal. Es war mir auch zu viel, dass meine Cartoons immer zwei Millionen Leute lesen und ich immer gut sein wollte und hatte das Gefühl, ich habe hier mein Pulver verschossen. Darum habe ich mich zurückgezogen; in die gemütliche Kinderbuchecke, wo es erheblich entspannter zugeht als in so einem Zeitschriftending. Da musste ich die Nächte durchmachen - vielleicht eine schöne Anekdote dazu. Als ich meinen Sohn bekommen habe, hatte ich es nicht geschafft vorzuarbeiten. Dann habe ich ein bisschen zu früh unser Kind gekriegt und am Tag darauf rief die Brigitte-Redaktion an und fragte, wo denn meine Zeichnung bliebe. Mein Mann sagte: „Wir haben heute Nacht ein Kind gekriegt.“ – Die Antwort lautete: „Ja, das ist schön, herzlichen Glückwunsch und wo bleibt die Zeichnung?“ – Da gibt's eben kein Pardon, die Zeichnung muss her und alles andere spielt keine Rolle. Im Buchbereich ist dagegen der Terminrahmen und alles erheblich beschaulicher.

Kommen wir zu der bekanntesten Jutta-Bauer-Figur: Selma.

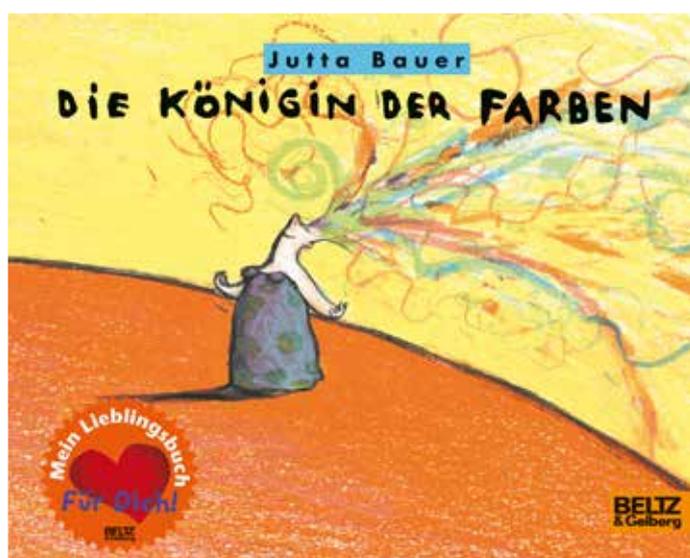
B: „Selma das Schaf“ hat jahrelang meine Miete bezahlt und das hat es sehr gut gemacht, dieses Schaf. 400.000 verkaufte Bücher inzwischen - das ist richtig ein Bestseller; eines der wenigen Bücher, das bis nach China gekommen ist. Der Witz dabei ist, dass ich es nicht zum Verkaufen gemacht habe, sondern sozusagen als Weihnachtskarte für Freunde und Verleger. Ich hatte es als kleines Büchlein gemalt, so groß im Format wie die Innenbilder bei Selma. Hergestellt werden sollte es von einem befreundeten Drucker, der immer mal wieder einen Streifen umsonst mitdruckte, wenn er etwas Platz frei hatte. Darum musste ich das ganz schnell machen, weil er am nächsten Tag drucken wollte. So habe ich mich in einer Nacht mit einer Flasche Wein hingesezt und morgens um fünf war das fertig. - Auch mein Verleger hatte ein Exemplar bekommen, und er hat einfach keine Ruhe gegeben, der hat mich echt fertig gemacht. Er wollte unbedingt ein Buch daraus machen, aber ich war dagegen. Es war doch mein Geschenk und das wird dann ja ‚entwertet‘, wenn das jeder im Buchladen kaufen kann. Aber, er hat mich irgendwie rumgekriegt. Wir haben es dann farbig gemacht, ursprünglich war es nur schwarz weiß. – Wenn man sich



das überlegt, dass ein Buch so erfolgreich ist, das man in einer Nacht macht und gar nicht daran denkt, es zu verkaufen – das ist vielleicht auch das Geheimnis.

Kommen wir noch zur „Die Königin der Farben.“

B: Die war definitiv am Anfang ein Trickfilm; Katrin Magnitz und ich haben das realisiert. Katrin kommt aus einer alten Trickfilmer-Dynastie. Sie hat in Babelsberg studiert, ist eine Trickfilmerin der richtig alten Schule. Da wird noch alles ausgeschnippelt mit kleinen Nagelscheren. Das ist eine Höllenbundeschweinearbeit. Jedes Härchen wird ausgeschnippelt und alles entsteht in Einzelteilen.



Wie viele Vorlagen müssen denn für so einen Trickfilm gemalt werden?

B: Tausende. Wir haben kistenweise dieses Zeug, es ist eine Wahnsinnsarbeit. Wir haben die dann natürlich auch teilweise kopiert, dann ein bisschen geändert und bearbeitet. - Es ist ein noch ganz altmodisch gemachter Film; der hat nichts von der Perfektion der Filme, die wir jetzt so kennen. Die Figur bewegt sich darum noch ganz ruckelig, kommt angewackelt – aber das ist auch charmant, ich finde das ganz schön so.

Heutzutage wird das alles nur noch am Computer gemacht, oder?

B: Ja, aber dieser Film wurde noch mit der Hand gedreht. Wir hatten diese riesige Kamera, die brauchte einen ganzen Raum und man darf nicht atmen und nicht Luft holen, weil sonst ein Beinchen wegfiegt... Später haben wir die Teile dann in den Computer

eingespeist und auch bearbeitet. Für das Buch allerdings habe ich alles neu gemacht, da habe ich das Material vom Film nicht verwenden können. Spannend ist, für den Stoff interessieren sich so viele. „Die Königin“ wird z.B. gerade in Mannheim als Kinderoper aufgeführt. Es gibt etliche Theaterversionen und eine Hörfassung. – Es ist offensichtlich, dieses Buch ist wie ein Gefäß, in das jeder darin etwas rein tun kann. Ich habe zwei Ordner Material, was damit an Schulen und in Kindergärten alles damit gemacht wird. Es ist der Hammer, was alles daraus gemacht wird!

Worüber ich gerne noch reden würde, wäre die „Stiftung Illustration“. Auf der Bühne sehen Sie ein Lexikon stehen, das hier entstanden ist. Eine Loseblattsammlung in der Illustratorinnen und Illustratoren vorgestellt werden. Über Jutta Bauers Werk ist auf 22 Seiten nachzulesen, ihren Werdegang, ihren Stil, verschiedene Phasen, das Ganze versehen mit einer Bibliographie. Ich kann das Lexikon nur allen Studierenden und auch DozentInnen wärmstens empfehlen. - Aber, zurück zur Stiftung, was machen Sie dort alles?

B: Ich bin jetzt nicht mehr im Kuratorium, aber ich kann natürlich sagen, weshalb wir die Stiftung gegründet haben. Vielleicht zu dem, was ich vorhin schon erwähnt habe: Ich denke, man muss sich kümmern, um die Wertigkeit der Illustration auch im Kontext der anderen Künste. Es gibt massenweise Stipendien und Institutionen für Bildende Kunst, aber es gibt leider nur sehr wenig Unterstützung für Illustration; das sieht man auch an den Museen und ihren Sammlungen. Für mich war bei der Idee der Stiftung ein ganz besonderes Motiv, die Erhaltung und auch das zur Verfügung stellen von den Bildern. Das Archivieren ist wesentlich für die Forschung, ebenso für die generelle Zugänglichmachung. Wenn man beispielsweise überlegt, wie komme ich an Arbeiten von berühmten Illustratoren wie z.B. Walter Trier ran? Wie finde ich die Arbeiten von Marie Marcks, bzw. gibt es die überhaupt noch? Diese Aufgaben des Archivs sind sehr wichtig. – Einmal im Jahr wird ein Workshop zu einem Thema veranstaltet, z.B. zum Thema Apps. Oder ich hatte einen zum Thema „Sind wir angewandt oder sind wir Kunst“. „Glanz und Elend“ war der Workshop betitelt, das finde ich eine spannende Frage: Sind wir Illustratoren Bilderlieferanten für einen Markt oder empfinden wir uns als Künstler, die ihre eigenen Werke machen und dadurch souverän sind. Diese Workshops finden immer am ersten Septemberwochenende statt auf der Burg Wissem bei Köln. Das ist sicher für die Klientel der PH-Studierenden ein spannender Ort.¹

¹ Das Bilderbuchmuseum in Troisdorf: <http://www.troisdorf.de/bilderbuchmuseum/aktuelles/ausstellungen.htm>

Ist dieses Buch „Das Beste von Allem“ von dem wir jetzt noch gar nicht gesprochen habe, nicht auch in diesem Zusammenhang entstanden?

B: Ja, es wird zu Gunsten der Stiftung verkauft.



Jutta Bauer präsentiert in einem Workshop Kindern Konzept und Gestaltung ihres Buches „Das Beste von Allem“ (Foto: © Catherine François)

Ich möchte gerne noch kurz ergänzen, dass das Buch „Das Beste von Allem“ heute von Jutta Bauer in einem Workshop einer dritten Klasse im BTZ der PH vorgestellt wurde. Die Kinder haben dazu gemalt, angeleitet von Jutta Bauer. Aber vielleicht erzählen Sie am besten erst einmal etwas über das Konzept des Buches.

B: Ich hatte mal so eine Idee, dass wir ein Buch herausgeben mit ganz vielen Illustratorinnen und Illustratoren. Als Kind habe ich Kataloge so toll gefunden, z.B. den Neckarmann-Katalog. Das war für mich das wichtigste Buch am Platze. Wenn der bei uns zuhause ankam, war ich tagelang beschäftigt und noch länger. Später habe ich rausgekriegt, dass das ganz vielen anderen auch so ging, anderen Illustratoren. Und so entstand die Idee: Wir wollten gerne mal so ein Buch in Katalogform herausgeben. Dazu haben wir uns sechzig Begriffe ausgewählt und sechzig IllustratorInnen gefragt, ob sie mitmachen. Das Ganze zu Gunsten der Stiftung, aber natürlich auch, um ein schönes Buch gemeinsam zu machen. Zusammen mit Katja Spitzer, die zu dem Zeitpunkt auch im Kuratorium der Stiftung war, habe ich das Buch herausgegeben.

Sind das alles Originalillustrationen in dem Buch?

B: Ja, und man kann sie auch über die Website der Stiftung kaufen.² – Es ist ein hochaufwendiges Buch und Katja und ich wir haben uns bei der vielen Arbeit, die es gemacht hat, immer gefragt, warum wir es machen. Am Ende haben wir gesagt: Fürs Paradies! Man muss ja auch mal was tun, damit man dann da oben gut ankommt. Hoffentlich klappt es.

Welche KünstlerInnen wurden aufgenommen?

B: Axel Scheffler, Susanne Berner, Nikolaus Heidelbach... alle großen Namen sind dabei. Aber unser Anliegen war eben nicht so ein „Best of“ zu machen. Wir haben nicht nur alle Promis angefragt, sondern es sind eben auch ganz viele dabei, die noch nicht so bekannt sind. Und natürlich sind auch viele nicht drin und die jetzt hoffentlich nicht beleidigt sind. Wir haben eindeutig nach unserem Geschmack ausgewählt, der sehr graphisch ist. Bilder, die mehr malerisch sind oder phantastisch, kommen hierin nicht vor.

Die einzelnen Begriffe sind in Tableaus angeordnet. Die Kinder heute haben sich mit Ihnen darüber unterhalten, welche sie die schönsten Illustrationen darauf finden; dann haben sie sich selbst sechs Begriffe ausgesucht und dazu gemalt. Und so ist im Prinzip wieder ein ‚Das Beste von allen‘, aber dieses Mal von dieser Ludwigsburger Klasse, entstanden. Sie werden es binden und so haben die Kinder ihr eigenes Buch, ihren eigenen Katalog. Der Workshop hat unglaublich gut funktioniert und gepasst; er war wirklich sehr, sehr schön.

B: Ja, und das Original-Buch macht jetzt seinen Weg durch die Welt, geht auf Reise zu den Messen und wird im Rahmen von Workshops mit dem Goethe Institut vorgestellt. Es ist eine tolle Show deutscher Illustrationen und braucht nicht viel Übersetzung.

Vielen Erfolg hierfür und und überhaupt danke ich der Königin der Farben für dieses schöne Gespräch – vielen herzlichen Dank, Jutta Bauer.

² Weiter Informationen über die Stiftung Illustration: <http://stiftung-illustration.blogspot.de/>

Bibliographie (Auswahl)

Ein und Alles, Text: Christine Nöstlinger, Beltz & Gelberg 1993

Die Königin der Farben, Beltz & Gelberg 1998
Selma, Lappan 1997

Schreimutter, Beltz & Gelberg 2000

Opas Engel, Carlsen 2001

Warum wir vor der Stadt wohnen, Text: Peter Stamm, Beltz & Gelberg 2005

Emma lacht, Carlsen, 2009

Limonade, Aladin 2015

Das Beste von Allem, Hgg: Jutta Bauer; Katja Spitzer, Aladin 2015

Filmographie:

Die Königin der Farben (1996)

Schreimutter (2000)



Die Illustratorin und Autorin Jutta Bauer (Foto: Karen Seggelke)

Das Gespräch fand im Rahmen der Abendlesung von Jutta Bauer statt. Workshop und Lesung & Gespräch hatten einen besondern Anlaß. Die Veranstaltungen rund um das Bilderbuch fanden zu Ehren der Journalistin, Bilderbuchkennerin Elisabeth Hohmeister statt, die eine große Sammlerin von Bilderbüchern ist. Sie hat der ZeLD-Bibliothek der Pädagogischen Hochschule über 1.000 Bilderbücher gespendet. Mit diesen Büchern kann nun gearbeitet und geforscht, gestaunt und gelehrt werden. Elisabeth Hohmeister ist von ganzen Herzen zu danken!

Das Gespräch wurde von Caroline Roeder geführt, transkribiert von Lisa König.

Vorstellung des Onlineportals KinderundJugendmedien.de

// von Stefanie Jakobi

KinderundJugendmedien.de ist das größte Internetportal zur Forschung im Bereich Kinder- und Jugendmedien im deutschsprachigen Raum und bietet durch seine Positionierung an der Schnittstelle von Forschung und Lehre sowohl Studierenden als auch FachwissenschaftlerInnen eine wichtige Anlaufstelle. Dieser Artikel stellt das Portal vor und gibt in Form eines kurzen virtuellen Rundgangs einen Einblick in die verschiedenen Rubriken und Themenbereiche von KinderundJugendmedien.de.



Die Arbeit von KinderundJugendmedien.de ist neben der deutlichen Ausrichtung auf verschiedenen Adressatengruppen durch einen medienübergreifenden Anspruch geprägt: So tragen die einzelnen Beiträge der zunehmenden Bedeutung von cross- und transmedialen Angeboten im Bereich der Kinder- und Jugendmedienforschung Rechnung, zudem sind die Rubriken des Portals untereinander vernetzt.

Das Fachlexikon: Von Adaption über Transmedialität bis hinein in die Nebel von Avalon

(<http://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/begriffe-und-termini>)

Deutlich wird der benannte Anspruch bereits im Fachlexikon, welches neben der Kategorie Sachbegriffe auch Beiträge zu Autoren, Werken und Stoffen und Motiven umfasst. Die einzelnen Einträge folgen dabei einem festen Muster: So werden die einzelnen Begriffe zunächst knapp definiert und anschließend ausführlich erläutert, um darauf aufbauend anhand konkreter Beispiele ihre Bedeutung für die Kinder- und Jugendliteratur und andere Medien zu verdeutlichen. Querverweise auf andere Beiträge des Portals ermöglichen es, die konkreten Anwendungskontexte der besprochenen theoretischen Sachverhalte nachzuvollziehen.

Zudem erlauben die Beiträge die Verortung des jeweiligen Begriffes in den Bereich der Kinder- und Jugendmedien auch durch die Benennung von Anwendungsbeispielen sowie durch Verweise auf dazugehörige Werkanalysen oder Rezensionen.

Rezensionen: Aus den Bücherregalen geholt

(<http://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/literaturkritiken>)

Unter den Rezensionen finden sich Besprechungen von Klassikern und Neuerscheinungen der Kinder- und Jugendliteratur, wobei dabei möglichst auch immer die aktuellen Nominierungen für den deutschen Jugendliteraturpreis Berücksichtigung finden. Zudem gibt es auch Rezensionen zu Filmen, Bilderbüchern und aktuellen Fachbüchern. Der Rezensionsbereich bietet somit für Studierende, FachwissenschaftlerInnen sowie Eltern und Lehrkräfte Informationen über aktuelle Entwicklungen im Bereich der Kinder- und Jugendmedien und der Kinder- und Jugendmedienforschung. Bei den Buchrezensionen kooperieren wir mit der Internet-Empfehlungs- und Rezensionszeitschrift für Kinder- und Jugendliteratur Les(e)bar, welche von der ALEKI herausgegeben wird.



Startseite

Recherchieren über das Portal hinaus – Biblio- und Linkographien

(<http://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/kinder-und-jugendliteratur>)

Als Ausgangspunkt für wissenschaftliche Forschung und Studium lassen sich die Bibliographien nutzen, die auf KinderundJugendmedien.de zur Verfügung gestellt werden: bis dato werden die Themenschwerpunkte Kinder- und Jugendliteratur, Kinder- und Jugendfilm, Bilderbuch, Comic, Fantastik und Märchen abgedeckt. Ergänzt werden die Bibliographien durch eine Linkographie, die weitere Recherchanlaufstellen versammelt. Um in dieser Fülle von Links und Anlaufstellen eine Orientierungshilfe gerade auch für Studierende zu bieten, werden in den Kategorien Institutionen und Verlage zahlreiche der konkreten Forschungseinrichtungen, Institutionen, Gesellschaften, Verbände, Fachmessen, Portale und Publikationen und Verlage aus dem Kinder- und Jugendmedienbereich vorgestellt.

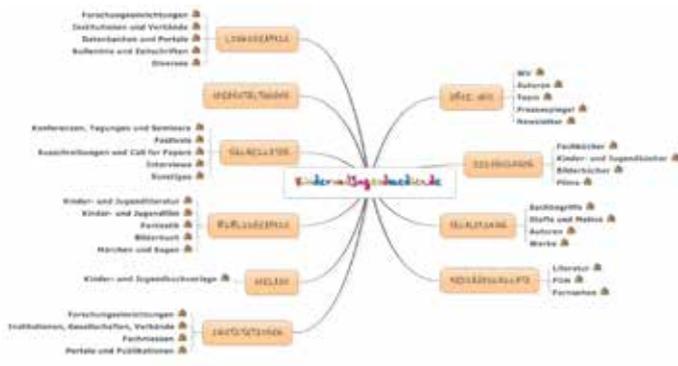
Aktuelle Nachrichten aus dem Bereich Kinder- und Jugendmedienforschung

(<http://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/sonstiges>)

Auch die Rubrik Nachrichten, die unter anderem in Zusammenarbeit mit dem Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland entsteht, trägt der Themenvielfalt des Portals Rechnung. Hier finden sich Nachrichten aus dem Bereich der Kinder- und Jugendmedien, z. B. Hinweise auf Kinoneustarts, Interviews mit bekannten AutorInnen wie Ursula Poznanski oder Zoran Drvenkar, aber auch Nachrichten, die auf ein eher fachwissenschaftliches Publikum ausgerichtet sind: Konferenz-, Tagungs-, und Seminarankündigungen, Calls for Papers und Ausschreibungen. Ein monatlich erscheinender Newsletter bündelt all diese Informationen und Beiträge.

Zur Geschichte des Portals

Der Anspruch, eine Online-Plattform für Lerninhalte und wissenschaftliche Recherche bereitzustellen und damit aktiv den Forschungsdiskurs zu befördern, war maßgeblich für die Gründung des Portals: KinderundJugendmedien.de wurde 2012 von Tobias Kurwinkel und Philipp Schmerheim im Rahmen eines Lehr- und Forschungsprojekts am Institut für Germanistik der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf gegründet. 2013 zog das Portal an die Universität Bremen um und wurde in den dortigen Arbeitsbereich für Kinder- und Jugendmedien eingegliedert.



Sitemap_KinderundJugendmedien.de

Die Rezensionen verdeutlichen zudem auch die Positionierung des Portals an der Schnittstelle zwischen Forschung und Lehre: Geschrieben werden die Rezensionen zum einen von Kinder- und JugendmedienforscherInnen, zum anderen von talentierten Studierenden, die somit die Möglichkeit erhalten, ihre eigenen Arbeiten zu veröffentlichen.

Mediengeschichte: Von Erziehungslehren bis zu Bibi Blocksberg im Medienverbund

(<http://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/literatur>)

In der Rubrik Mediengeschichte ermöglichen Überblicksartikel einen umfassenderen Überblick über die historische Entwicklung unterschiedlicher Kinder- und Jugendmedien: So gibt es Beiträge zur Geschichte der Kinder- und Jugendliteratur – problemorientiert skizziert von Hans-Heino Ewers und Isa Schikorsky – des Kinder- und Jugendfilms – betreut von Horst Schäfer – und des Kinder- und Kinderjugendfernsehens – erstellt von Tobias Kurwinkel und Philipp Schmerheim.



Nachrichten-Kategorie



Fachlexikon



Rezension

Ein Ausdruck dieser Zielsetzung ist sicherlich auch der heterogene und hundertköpfige Autorenpool, der neben renommierten FachwissenschaftlerInnen wie Hans-Heino Ewers, Petra Josting, Bettina Kümmerling-Meibauer, Heidi Lexe, Jana Mikota, Horst Schäfer, Isa Schikorsky, Petra Vogel und Hans Jürgen Wulff auch zahlreiche Studierende versammelt.

Verantwortlich für die redaktionelle Betreuung dieser verschiedenen AutorInnen und ihrer Beiträge zeichnet sich ein zwölfköpfiges Redaktionsteam unter der Leitung von Tobias Kurwinkel und Philipp Schmerheim, dessen Mitglieder an den Universitäten Berlin, Bremen, Düsseldorf, Erfurt, Köln, Mainz, Oldenburg, Siegen und Weingarten forschen und lehren.

Die Ausrichtung des Onlineportals gleichermaßen auf Forschung und Lehre lässt sich aktuell auch an der Einbindung von KinderundJugendmedien.de in das ForstA-Projekt *Forschend lernen* mit KinderundJugendmedien.de im Fach Deutsch des BA BiPEB (Bildungswissenschaften des Primar- und Elementarbereichs) an der Universität Bremen ersehen. Ziel dieses Projektes ist es, die wissenschaftliche Auseinandersetzung der Studierenden mit Kinder- und Jugendmedien zu fördern und zu diesem Zweck auch die Inhalte des Portals gezielt in die Lehre miteinzubeziehen. Im Moment wird aus diesem Grund das Fachlexikon umgebaut und zudem ist eine dieses begleitende Online-Testumgebung geplant. Gleichzeitig sollen die Studierenden im Rahmen von Literatur- und Filmkritikseminaren die Möglichkeiten des Portals verstärkt nutzen können, um über eigene Beiträge am Forschungsdiskurs teilzunehmen.

Der kurze Einblick hat sicherlich die Vielschichtigkeit des Angebots von KinderundJugendmedien.de gezeigt, welche möglicherweise auch die Vielzahl an Besuchen und Seitenabrufen – allein 375.291 im letzten Jahr – erklärt.

Das Team von KinderundJugendmedien.de hofft mit eben diesem Angebot nicht nur seinen Anspruch als Informationsportal und umfassende Rechercheplattform erfüllen zu können, sondern damit auch das Portal als Forschungsplattform weiter zu etablieren und die Kinder- und Jugendmedienforschung im deutschsprachigen Raum mit zu befördern.

Es bleibt nur noch eine letzte Adresse auf diesem Rundgang: Das Kontaktformular (<http://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/kontakt>), mit dem das Team von KinderundJugendmedien.de jeden Interessierten zum Schreiben und Mitforschen einlädt.



Stefanie Jakobs (Foto: privat)

Stefanie Jakobi

ist Promotionsstudentin am Lektorat Kinder- und Jugendmedien an der Universität Bremen. In ihrem Dissertationsvorhaben beschäftigt sie sich dabei mit der Inszenierung von analogen und digitalen Schreibszenen in kinder- und jugendliterarischen Texten.

Seit Juli 2015 arbeitet sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin im Rahmen des ForstA-Projekts *Forschend lernen* mit KinderundJugendmedien.de im Fach Deutsch des BA BIPEB (Bildungswissenschaften des Primar- und Elementarbereichs) am Fachbereich Sprach- und Literaturwissenschaften der Universität Bremen.

Zudem betreut sie im Team von KinderundJugendmedien.de als Redakteurin die Rubrik Sachbegriffe des Fachlexikons.

Das Impressum.

PH lesenswert

Online-Magazin des Zentrums für Literaturdidaktik –
Kinder Jugend Medien (ZeLd)
der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg

Redaktion

Leitung: Prof. Dr. Caroline Roeder
Redaktion für diese Ausgabe: Jun-Prof. Dr. Jan M. Boelmann
Mitarbeit: Dr. Judita Kanjo

Gestaltung

Grundgestaltung: Laura Blankenhorn
Layout & Cover: Agnes Kalla
Satz: Moritz Steinhauer

Die Rechte für die einzelnen Beiträge und Abbildungen
liegen bei den AutorInnen.

