

DIE ZEITSCHRIFT DES
SCHWEIZERISCHEN INSTITUTS FÜR
KINDER- UND JUGENDMEDIE

BUCH & MAUS

3/14



SCHWERPUNKT:
Spielen

STANDPUNKT:
Adoleszenzromane

UNSICHTBARE GEFÄHRTEN:
Tierische Freunde im Bilderbuch

Liebe Leserinnen und Leser

«Wir spielten und spielten und spielten, so dass es das reine Wunder ist, dass wir uns nicht totgespielt haben», schreibt Astrid Lindgren in ihren Kindheitserinnerungen «Das verschwundene Land». Kaum etwas ist für uns so stark mit der Vorstellung einer glücklichen Kindheit verknüpft, wie das Spielen – die kindliche Aktivität par excellence.

Als solche ist das freie, unbeschwerte Spiel auch ein Topos in der Kinder- und Jugendliteratur. Sei es in den Büchern, in denen lange Sommerferien die besten Bedingungen für Spiel und Abenteuer schaffen, sei es in den Geschichten, in denen Kinder im Spiel die Erwachsenenwelt imitieren und den Umgang damit lernen. Seine Unbeschwertheit verliert das Spiel für Jugendliche, wenn in Romanen Computerspiele auf unheimliche Weise in das Leben der ProtagonistInnen eingreifen. In dieser Buch & Maus-Ausgabe stehen aber auch Spiele und Spielsachen selbst im Fokus und zwar sowohl ganz alte, wie der Kreisel, der sich über Jahrhunderte munter durch die Literatur drehte, als auch aktuelle Games von Schweizer Designern.

Am SIKJM ging es uns diesen Herbst ähnlich wie Astrid Lindgren: Wir spielten und spielten. Nicht nur an der Schweizer Erzählacht wurde gespielt, auch die SIKJM-Jahrestagung diesen September machte das Spiel mit und in der Literatur zum Thema. Einige der Beiträge finden Sie auch in diesem Heft. Ich wünsche Ihnen eine interessante Lektüre und von Herzen schöne Festtage mit viel Zeit für Spiel und Spass!

ELISABETH EGGENBERGER
Redaktorin Buch & Maus

SIKJM

Schweizerisches Institut für
Kinder- und Jugendmedien

TITELBILD: SUSANNE STRASSER. AUS: EBD.: SO WEIT OBEN.

WUPPERTAL: PETER HAMMER 2014. SIEHE S. 24.

INHALT

SCHWERPUNKT: SPIELEN

Spielen mit und in der Fiktion GABRIELE VON GLASENAPP	2
Ausgespielt: Wenn Games gegen die Regeln spielen ELISABETH EGGENBERGER	6
Vielfalt in der Schweizer Pixel-Szene MELA KOCHER	9
Gesellschaftsspiele: Mittel zur Interaktion TOM FELBER	11
Ferien als Spielraum MARION KLÖTZER	12
Ein Spielzeug kreiselt durch die Geschichte(n) KATHRIN AMREIN	14

STANDPUNKT

Umgang mit Tradition und Norm im Adoleszenzroman ELISABETH EGGENBERGER / MANUELA KALBERMATTEN	16
HANNES BINDER IM GESPRÄCH Das Licht aus der Dunkelheit schürfen CYRIL WERNDLI	18

UNSICHTBARE GEFÄHRTEN

Wenn der beste Freund ein Pinguin ist SIGRID TINZ	19
--	----

KINDERTHEATER

Witziger Weltblick durch schlaue Schweineaugen KAA LINDER	22
--	----

JÜRG SCHUBIGER (1936-2014)

«... dass die Flüsse fließen / und die Ufer stehn ...» CHRISTINE TRESCH	23
--	----

NEUERSCHEINUNGEN

Bilderbücher	24
Kinderbücher	27
Jugendbücher	29
Hörbuch / Sachbücher	33

AUS DEM INSTITUT / INFOS	34
KOLUMNE: AUF SCHATZSUCHE	34
VERZEICHNIS/IMPRESSUM/AGENDA	36

SPIELEN MIT UND IN DER FIKTION

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

VON GABRIELE VON GLASENAPP*

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

Abbildung und Nachahmung der Wirklichkeit

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

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

Literatur spielt mit den LeserInnen

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

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



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

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

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

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

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

Vorrecht der Kinder

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

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

Beerdigung spielen

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



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

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

Zeitlich begrenzte Spielfreude

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

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

Im Spiel die Wünsche Wirklichkeit werden lassen

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



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

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

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

Spiel als Metapher für das Kindliche

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

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

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

LITERATUR

ALEX COUSSEAU (TEXT) / NATHALIE CHOUX (ILLUSTRATION)

Mammuts, Monster, Marmenschen und meine kleine Schwester

Aus dem Französischen von Jutta Jehle.

Berlin: Tulipan 2010. 40 S., vergriffen.

ANDREA HENSGEN (TEXT) / JOËLLE TOURLONIAS (ILLUSTRATION)

Besuch bei Oma

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

ULF NILSSON (TEXT) / EVA ERIKSSON (ILLUSTRATION)

Die besten Beerdigungen der Welt

Aus dem Schwedischen von Ole Könnecke.

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

URSULA WÖLFEL

Joschis Garten

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

ANNELIES SCHWARZ

Hamide spielt Hamide. Ein türkisches Mädchen in Deutschland

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

DO VAN RANST

Rabenhaar

Aus dem Niederländischen von Andrea Kluitmann.

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

AUSGESPIELT: WENN GAMES GEGEN DIE REGELN SPIELEN

Computerspiele gehören längst selbstverständlich zum Leben von Jugendlichen. Nicht verwunderlich ist es daher, dass sie auch in der Jugendliteratur auftauchen. Im Buch haben Games oft die Funktion einer sekundären Welt, die auf unheimliche Weise ins Leben der ProtagonistInnen eingreift. Die grundlegendste Spielregel, dass das Spiel ohne Folgen bleibt, wird dabei aufgehoben. VON ELISABETH EGGENBERGER

«Warum ein Spiel? [...] Wir sterben da draussen. Wir kehren nicht alle zurück. Was soll das mit den Treffern und den Punkten? Das bagatellisiert den Tod.»

So wendet sich die High-School-Schülerin Miki in Eve Silvers Jugendroman «Jump – Das Spiel» an das so genannte Spiel-Komitee, das die Regeln für ein Spiel aufgestellt hat, in dem sie und ihre Freunde sich gegen eine Invasion von Ausserirdischen behaupten müssen. Für jeden Treffer gibt es Punkte, die Ranglisten werden jeweils zu Beginn der Einsätze an den Himmel projiziert. Doch: Die Bedrohung ist für die Spielenden real. Selbst wenn die Kämpfe in einer alternativen Realität stattfinden, sie haben ernsthafte Konsequenzen. Denn wenn die Lebensanzeige am Armband der Spielenden sich von grün zu rot verfärbt hat, dann ist nicht nur Game over – dann ist die oder der Jugendliche wirklich tot. «Warum ein Spiel?» Mikis Frage können wir vielen aktuellen Jugendbüchern stellen. In Eve Silvers «Jump», in Ursula Poznanskis «Erebos» oder in «Dead.end.com» von Alice Gabathuler wird das Computerspiel als Handlungsstruktur des Romans gewählt und es wird ausgelotet, was geschieht, wenn die Grenzen von Realität und Virtualität verschwimmen und die Spiele ihre eigenen Regeln missachten.

Eintauchen in eine sekundäre Welt

Die darin vorgestellten Spiele öffnen fantastische Welten, zum Beispiel die Spielwelt von «Erebos», die sich an das Multiplayer-Servergame «World of Warcraft» anlehnt: eine eigene Geographie, ein Figureninventar, das an Tolkien erinnert, übernatürliche Fähigkeiten, eine eigene gesellschaftliche Ordnung. Aber auch in «Jump» wird im Spiel gegen Aliens gekämpft, in «Dead.end.com» gegen Zombies. Neben der realistischen Romanwelt, die den Lebensalltag der gamenden Jugendlichen darstellt, erweitert das Game im Buch die Handlung so um eine sekundäre Welt.

Das Existieren von zwei parallelen Welten, von denen eine realistisch, die andere aber über andere Gesetzmässigkeiten verfügt, ist das Merkmal fantastischer Literatur. Statt in

zauberhafte Welten hinter Kleiderschränken, wie in Narnia, oder in Geschichtenbüchern, wie in der Unendlichen Geschichte, tauchen die ProtagonistInnen hier in die Welt des Computerspiels ein.

Die Computerspiele als fantastische Welt bieten allerdings eine Besonderheit: Sie sind bereits vor diesem immersiven Akt interaktiv erlebbar. Wenn Nick in «Erebos» seine Spielfigur Sarius bewegt, so kann er sie das tun lassen, was er selbst – als Junge hinter dem Computer – für sie entscheidet. Er agiert bereits aktiv in dieser Welt, jedoch ohne Konsequenzen für seine Lebensumgebung. Diese Befreiung von ernsthaften Konsequenzen ist der ungeschriebene Vertrag, der für alle Spiele gilt. Nur so ist es möglich, weiter mit der Schulkameradin befreundet zu sein, auch wenn man ihr in «Monopoly» gerade ihr ganzes Geld abgeknöpft hat. Und so ist im Computerspiel auch kämpfen, verletzen und töten problemlos möglich. Die Literatur, in der Games eine grosse Rolle spielen, geht nun einen entscheidenden Schritt weiter: Sie probiert aus, was geschieht, wenn dieser Vertrag aufgehoben wird. Und verhandelt die Fiktionalität der Spielwelt neu, indem sie sie mit der realistischen zusammenprallen und in sie übergehen lässt. Der Bildschirm verliert dabei seine Funktion als unüberwindbare Grenze.

Spielmissionen in der Realität

In «Erebos» von Ursula Poznanski wird eine ganze Schule in London Opfer eines Spiels. Das Game, das auf CD-Scheiben unter der Hand weitergegeben wird, eröffnet Möglichkeiten, die bisherige Spiele übertreffen, und so ist auch Nick, der Protagonist schnell eingenommen von dieser Welt. Im Spiel «Erebos» geben die spielinternen Figuren intelligente Antworten auf jegliche Fragen, die Missionen sind spannend und die Grafik enorm detailreich. Doch um vor dem Tod der Spielfigur und damit dem Ausschluss aus Erebos gerettet zu werden, verlangt das Spiel Einsätze im realen Leben der Spielenden. Als Nicks Freund Opfer eines Angriffs an der Schule wird und Nick selbst auf Geheiss des Spieles seinen



SCREENSHOT: WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA. WWW.GEFORCE.COM

Die fantastischen Welten von Computergames wie «World of Warcraft» sind Vorbild für das süchtigmachende Spiel im Jugendroman «Erebos».

Engischlehrer vergiften soll, erkennt er rechtzeitig die Gefahr und kann mit Gleichgesinnten den bösen Plan von Erebos stoppen.

Das Ineinandergreifen von Realität und Spiel geschieht hier also einerseits leicht erkennbar auf der Handlungsebene, indem das Spiel aus seiner medialen Begrenzung hinaustritt, und so in das Leben von Nick und seinen Freunden eingreift. Andererseits ist diese Verflechtung auch auf der Textebene konzeptuell ausgeführt. Der Junge Nick wird bei seinen ersten Spielversuchen in Erebos noch als der Agierende genannt: «Er hieb auf die Space-Taste ein, was den Namenlosen springen liess.» Doch nachdem seine Spielfigur einen Namen erhalten hat, bekommt sie auch ein Eigenleben und Fähigkeiten, die diejenigen einer virtuellen Spielfigur übersteigen. Sarius kann denken, ungläubig starren oder eine andere Figur erspähen; es ist ihm heiss oder er ist blind vor Wut. Obwohl die Dialoge im Spiel schriftlich über ein Chatfenster ablaufen, werden im Text Verben dafür verwendet, die eine reale Unterhaltung hinaufbeschwören: Worte werden gefaucht, geächzt oder gehaucht. Es sind Nicks Gefühle, die sich da in Sarius manifestieren. Seine Identifikation mit der Spielfigur und das fast vollständige Eintauchen in die Spielwelt, wird so im Text durch die Wortwahl und die Art der Erzählung ausgedrückt.

Töten geht nur im Spiel

Die technischen Möglichkeiten, die das Computerspiel heute bietet, erlauben eine hyperrealistische Darstellung und die nahe Verknüpfung von spielendem Mensch und virtueller Spielfigur, beispielsweise durch eine direkte Umsetzung von realen Bewegungen ins Spiel. Die Gleichsetzung von Spieler und Spielfigur beherrscht daher oft die Diskussion um sogenannte Killergames. Wer als Spielfigur tötet, könne dies auch in der Realität tun, wird dabei behauptet. «Erebos» ist eine konsequente Weiterführung dieses Gedankens, denn das Spiel verlangt in der Tat, die Aufgaben nicht nur am Bildschirm, sondern auch real zu lösen. Während Sarius das Kämpfen und Töten in der Spielwelt leicht fällt, wirft Nick jedoch die tödlichen Tabletten weg, die er seinem Lehrer in

den Kaffee mischen sollte. Nick ist eben nicht Sarius, er kann unterscheiden zwischen dem, was im Spiel möglich ist, und den realen Folgen einer solchen Tat. Das wird auch durch die konsequent umgesetzte Verwendung der Namen im Text deutlich: Sarius gibt es nur in der Spielwelt, Nick nur auf der realistischen Ebene.

Distanz zwischen Mensch und Avatar ausloten

Was geschieht mit der Identifikation, wenn die Perspektive am Bildschirm jener der Spielfigur entspricht, wie es in Ego-Shootern der Fall ist? Was, wenn die Spielavatare genau so aussehen, wie die Spielenden am Computer? Die Auswirkungen dieser Distanzverkürzungen literarisch auszutesen, ist reizvoll. In «Dead.end.com» tut dies Alice Gabathuler. Die jugendlichen Protagonisten, die sich in diesem Roman bereit erklärt haben, an der Testphase eines neuen Games teilzunehmen, werden in einem verlassenen Bunkersystem eingeschlossen und sollen dort an Computern ein Spiel spielen. Ihre Spielfiguren sehen ihnen selbst zum Verwechseln ähnlich und das Gelände, in dem sich das Spiel abspielt, entspricht auch genau jenem in dem sie sich in der Realität des Romans befinden. Primäre und sekundäre Welt sind parallel nebeneinander vorhanden und interagieren. Die SpielerInnen können sich als Spielfiguren an den Bildschirmen durch das Labyrinth manövrieren, sie können es aber auch physisch auskundschaften – die Welten fließen ineinander über. Dass Mensch und Spielfigur gleich aussehen, setzt dabei auch Aggressionen frei: Rachegeleüste und Frust finden ihr Ziel statt in der Spielfigur im gleich aussehenden Menschen.

Noch einen Schritt weiter bei der Aufhebung der Distanz zwischen SpielerIn und Spielfigur geht «Jump – Das Spiel». Die Protagonisten Miki, Luka und Jackson landen als reale Personen in der Spielwelt. Wie Alice durch das Kaninchenloch fallen sie in einem unangenehmen Rauschzustand in eine andere Welt, wenn sie «geholt» werden. In dieser Spielwelt, die der eines Computerspiels nachempfunden ist, sollen sie gegen Aliens antreten, die die Welt bedrohen. Dabei kämpfen sie mit Laserwaffen und bekommen für jeden Treffer Punkte

Drehen, Ziehen, Schütteln – Spielen mit Pappbilderbüchern!



Pappbilderbuch
24 S., Fr. 17,20, ab 2
ISBN 978 3 89565 278 3

Der Wolf ist da! Er kommt näher und näher ... Wie wird man ihn bloß los?

«Schon Zweijährige spielen begeistert mit, weil Blätter-, Kipp- und Schüttelspaß mit einer starken Geschichte verbunden sind.» *Silke Schmettler, DIE ZEIT*

Moritz Verlag
www.moritzverlag.de



Pop-up-Bilderbuch
12 S., Fr. 13,-, ab 2
ISBN 978 3 89565 248 6

Gwendolin Giraffenkind ist krank! Also heißt es Fieber messen, Saft reichen und gut zudecken – das alles geht mit den pffiffigen Pop-up-Elementen.

«Kleine Reime, herzerwärmende Bilder und sehr originelle Spielelemente. Nicht nur für Halswehpatienten die beste Medizin.» *Stiftung Lesen*



Papp-Klapp-Bilderbuch
52 S., Fr. 18,60, ab 3
ISBN 978 3 89565 273 8

Der Wolf klopft bei Hirsch und Hase, denn er fühlt sich von einem Ungeheuer verfolgt. Ob das wohl stimmt? Ein kreatives, lustiges und immer wieder überraschendes Papp-Klapp-Bilderbuch!

«Auch wenn alles gut wird – so viel Spannung ist selten in einem Bilderbuch für die Aller kleinsten.» *Schweizer Familie*

INSERAT

gutgeschrieben. Am Arm tragen sie eine Lebensanzeige. Und – das wird Miki aber erst nach einer Weile klar – diese hat Konsequenzen in der primären Welt: Denn, wenn Miki im Spiel tot ist, dann ist sie es auch in der Realität. In der parallelen Wirklichkeit wird der Autounfall, aus dem hinaus sie das erste Mal «geholt» wurde und der glimpflich ausging, mit ihrem Tod enden. Während in «Erebos» und «Dead.end.com» also ein programmiertes Computerspiel im Zentrum steht, so ist in «Jump» das Spiel nie ein Spiel, sondern eine sekundäre Welt, die nur vorgibt ein Spiel zu sein. Aber wieso wird die Verteidigung gegen die Aliens in Form eines Spiels inszeniert? Warum wird der Krieg, um den es hier geht, nicht einfach beim Namen genannt? Das Spielkomitee beantwortet Mikis Frage: «Wir brauchten etwas leicht Zugängliches, etwas, das Menschen in Ihrem Alter verstehen können. Wir haben dem Kampf die Form eines Spiels gegeben, um denen, die darin eingesetzt werden, die Eingewöhnung und das Akzeptieren der Erklärungen zu erleichtern.»

Auflösung eines ungeschriebenen Vertrags

Ein Spiel hat Regeln, die von allen Spielenden akzeptiert werden müssen, ansonsten funktioniert es nicht. Selbst wenn diese Regeln nicht durchschaubar sind oder nicht kommuniziert werden – was in Computergames oft der Fall ist –, gehen die SpielerInnen davon aus, dass solche existieren und sind bereit, diesen zu folgen. Dazu gehört jedoch auch, dass diese Regeln auf den Raum und die Zeit des Spieles begrenzt sind. Nachdem das Fussballspiel abgepfiffen wurde, darf man

den Ball auch mit den Händen fangen. Und wer im Jump'n'run-Spiel neben die Wolke tritt und fällt, muss nicht mit Rückenschmerzen oder gar dem Tod rechnen. Das Spielkomitee in «Jump» weiss um die Akzeptanz von Spielregeln – löst aber den ungeschriebenen Vertrag mit den Spielenden auf, indem die Konsequenzen des Verlierens über den Spielfeldrand hinaus in ihrem realen Leben zu spüren sind. Erst dieser «Vertragsbruch» ermöglicht das Ineinandergreifen der zwei Welten von Game und (literarischer) Realität. Durch die Öffnung des Spielraums «schwappt» das Spiel in die Realität. Diese Kippfigur macht das irritierende Moment und damit den Reiz der hier vorgestellten Jugendbücher aus.

«Das heisst, ich muss deinen Auftrag in London erfüllen? In der Realität?», fragt Sarius, als er vom Boten das erste Mal eine Mission erhält, die aus der Spielwelt hinausführt. Und der Bote antwortet: «Genau das heisst es. Was immer 'Realität' bedeuten mag.»

LITERATUR

URSULA POZNANSKI

Erebos

Bindlach: Loewe 2011. 485 S., Fr. 15,90

EVE SILVER

Jump – Das Spiel

Aus dem kanadischen Englisch von Alice Jakubeit.

Frankfurt am Main: Fischer FJB 2014. 416 S., Fr. 22,90

ALICE GABATHULER

Dead.End.com

Stuttgart: Thienemann 2011. 286 S., Fr. 19,90

VIELFALT IN DER SCHWEIZER PIXEL-SZENE

Nicht alle Computergames kommen aus grossen internationalen Unternehmen. In der Schweiz etabliert sich eine innovative und vielfältige Szene von Game-Designern. Wo diese erlebt werden kann, welche Hilfe sie brauchen könnte und welche neuen Spiele für Kinder- und Jugendliche aus Schweizer Produktion auf dem Markt sind, darüber berichtet MELA KOCHER*.

Die Schweiz hat eine ernstzunehmende und lebhaftere Game-Design- und Spielszene: Das bezeugen Festivals und die vertiefte Ausbildung und Forschung an (Fach-)Hochschulen, die hier ansässigen Gamefirmen und die Bandbreite der von ihnen produzierten Spiele.

Am «Global Game Jam» werden an über 480 Orten weltweit während eines Januar-Wochenendes Tag und Nacht digitale Spiele entwickelt. Die Schweizer Ausführung «Swiss Game Jam» in der Roten Fabrik in Zürich findet bereits seit einigen Jahren statt und wird von Laien und Profis, Jugendlichen und jungen Erwachsenen frequentiert, genau so wie andere Jams, beispielsweise der «Epic Game Jam» in Neuchâtel. Ein anderes Game-Standbein zeigt sich am Animationsfestival Fantoche in Baden, wo heuer mit einer Ausstellung, einem Design-Workshop und mit Präsentationen namhafter Spieldesigner bereits zum sechsten Mal auch digitale Spiele ein Thema waren.

Festivals, Awards und Ausstellungen

In Zürich fand diesen September sogar ein Doppel-Festival zum Thema statt: Das gameZfestival, ausgerichtet von Schweizer SpieldesignerInnen, KünstlerInnen und Studierenden der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK), lud bereits zum zweiten Mal zu Präsentationen von Schweizer und internationalen SpieleentwicklerInnen und zu Diskussionen über Video-, Brett- und Hybridspiele und nicht zuletzt zu einem Selfie-Game-Wettbewerb ein. Am Symposium Ludicious, das von Pro Helvetia initiiert und zusammen mit der Standortförderung Zürich finanziert wurde, traf sich die Game-Design-Branche. Die Schweizer Gesellschaft der Spielentwickler, die SGDA (Swiss Games Developers Association) veranstaltete dort auch die Preisverleihung samt Gala-Dinner für den Swiss Game Award 2014. Als verbindendes Element beider Tagungen fungierte eine Ausstellung unter dem Titel «Play Together», die

eine gelungene Mischung aus Projekten von Studierenden, originären Werken aus der Geschichte des Computerspiels und kommerziellen Games zeigte. Mit rund hundert Besuchenden täglich gehören die Anlässe zwar (noch) nicht zum Mainstream, sie zeugen aber von einem stets wachsenden Interesse an den Inhalten und den Netzwerken unter Studierenden, professionellen EntwicklerInnen, ForscherInnen und KünstlerInnen.

Dass die genannten Anlässe eine mediale Kultur zelebrieren, die keinen Nischenplatz mehr einnimmt, sondern sich einer ganzen Bandbreite an Ästhetiken, medialen Plattformen und Business-Modellen bedient, davon zeugt auch der am gameZfestival lancierte Swiss Game Trailer zu 18 der aktuellsten kommerziell erhältlichen Schweizer Games.

Abstrakte Grafik und Aquarelle

Vier Beispiele auf dem Schweizer Game-Markt seien hier kurz vorgestellt: Das iOS-Spiel «Drei» der kleinen Zürcher Firma Etter besticht durch einen abstrakten, konsequenten Grafikstil und eine einfache, aber packende Spielmechanik. Es gilt im Multiplayer-Modus geometrische Formen mit verschiedenen Eigenschaften mittels dreier kranartiger Schirmchen so aufeinander zu türmen, dass sie eine bestimmte Stelle auf dem Bildschirm erreichen. Geschicklichkeit und Logik sind hier gefragt. Das Abenteuerspiel «Elaroo» wurde im Appstore und in Google Play lanciert. Es richtet sich an Kinder und wurde von ehemaligen Studierenden der ZHdK gestaltet. Sie haben die Grafiken von Hand mit Wasser aus dem Zürichsee aquarelliert, danach digitalisiert und programmiert. Das Spiel entstand in Kooperation mit der Schweizer Firma für mobile Games, digiDingo. Die versöhnliche Geschichte von «Elaroo» handelt von einem Waldgeist, der mit Hilfe der Spieler die ökologischen Folgen seines Wutausbruches ausbügelt.

Aus der Romandie stammen die Game-Designer von Sunnyside Games, die sich als «a small team of pixel lovers»

*DR. MELA KOCHER ist Expertin für Games und wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Hochschule der Künste ZHdK.



Schweizer Game-Design zeigt sich vielfältig und künstlerisch anspruchsvoll, wie die ganz unterschiedlichen Spiele «Drei» und «ElarooH» beweisen.

beschreiben. Ihr Spiel «The Firm» fordert Jugendliche zur Auseinandersetzung mit komplexen Szenarien aus der Börsenbranche heraus. Entscheidungen mit millionenschweren Konsequenzen müssen hier mit messerscharfem Verstand in kürzester Zeit getroffen werden. Wie lange gelingt es, die eigene Position in der Handelsfirma zu halten? Wie diese Wirtschaftssimulation ist ein Grossteil der am gameZfestival präsentierten Spiele im Appstore erhältlich – aufgrund der Niederschwelligkeit offenbar die momentan beliebteste Publikationsplattform für Games aus unabhängigen Schweizer Unternehmen.

Mit ihrer kommerziell erfolgreichen Landwirtschaftssimulation fährt die Firma Giants Software eine andere Strategie: Der Farming Simulator 14 erscheint neu im Multiplayer-Modus und ist für praktisch alle herkömmlichen Spielgeräte erhältlich, von PC/Mac über PlayStation Vita, TV-Konsolen bis hin zu diversen Smart Phones und Tablets. Wenn es um das Vermitteln von Spielerlebnissen rund um das virtuelle Bebauen von Feldern und Online-Traktorfahren geht, beweist sich die Firma international als Platzhirsch.

Spiele für Werbung und Wissenschaft

Die Schweizer Game-Design-Szene funktioniert branchenübergreifend und ist längst nicht nur im Bereich Unterhaltung tätig. Gamification – die Überführung von Spielmechanismen in spielfremde Gebiete – wird bereits seit vielen Jahren zur Kundenbindung eingesetzt, denkt man beispielsweise an die Vergabe von Treuepunkten und andere Belohnungsmechanismen bei zahlreichen Einkaufs- und Verpflegungsketten oder Versicherungen. Die Nachfrage nach Werbespielen (ein bekanntes Beispiel sind die Mania-Aktionen der Migros), aber auch nach Messespielen oder Educational Games für Museen und Schulen steigt stetig. Nicht zuletzt fliesst Game Design in Forschungsspiele ein, wenn beispielsweise Ausbildungsstätten wie die ZHdK Kooperationen mit Hochschulen eingehen und gezielt für neurologische oder soziologische Studien Spiele entwerfen. Das Businessmodell Schweizer

Game Design deckt entsprechend ein weit grösseres Feld ab als die reinen Unterhaltungsspiele, an die man vielleicht spontan denkt. Aber wird es auch entsprechend finanziell gefördert, so dass sich die Industrie entwickeln und positionieren kann?

René Bauer, Programmleiter des Masterstudiengangs «Game Design» der ZHdK, verneint dies: «Für die Spielindustrie des Mainstream-Zukunftsmarkts gibt es einfach keine Wirtschaftsförderung.» Pro Helvetia betreibe zwar auch für Spiele Kulturförderung; in ihren Ausschreibungen werden kommerzielle Projekte sowie Serious Games – Spiele, deren vordergründiges Ziel das Lernen ist – von einer Eingabe jedoch ausgeklammert. «In Deutschland investieren die einzelnen Bundesländer gezielt Gelder in die Spielindustrie, und in Montréal gab es über Jahre hinweg Steuererlasse für Start-Up-Spielefirmer», doppelt Bauer nach. Eine solche klassische Wirtschaftsförderung wäre auch für den stets wachsenden, sich professionalisierenden Standort Schweiz dringend nötig.

SPIELE UND INFORMATION

Drei

Etter Studio 2013. Für iOS. <http://etter.co/drei/>

ElarooH

digiDingo 2014. Für iOS/Android. <http://elarooH.digidingo.com>

The Firm

Sunnysidegames 2013. Für iOS.
<http://www.sunnysidegames.ch/portfolio/thefirm/>

Farming Simulator 14

Giants Software 2014.
Für iOS/Android/Windows/Playstation/X-Box/Nintendo.
<http://www.farming-simulator.com>

Swiss Game Trailer: Der Trailer mit den neuen Schweizer Games kann unter <http://www.gamezfestival.ch> angeschaut werden.

GESELLSCHAFTSSPIELE: MITTEL ZUR INTERAKTION

Brett- und Kartenspiele ermöglichen gemeinsame Erlebnisse, bei denen die Spielenden Teil der Inszenierung sind. Gute Spiele begeistern in den unterschiedlichsten Zusammensetzungen und Situationen und machen Lust auf mehr. VON TOM FELBER*

Als Mitglied der Jury «Spiel des Jahres» ist es jedes Jahr von neuem eine Herausforderung, unter Hunderten von Neuerscheinungen die wirklich interessanten Spiele zu finden. Einem Spiel sieht man nämlich äusserlich überhaupt nicht an, ob es gut ist. Man muss es spielen. Deshalb kann man auch nur wenige äussere Qualitätsmerkmale definieren. Vielmehr ist es die Qualität des Erlebnisses, die über die Qualität des Spiels bestimmt. Dieses Spielerlebnis wird jedoch von den Spielenden mitgestaltet. Eine Spielregel ist daher wie eine Musikpartitur: Die Spielenden sind die MusikerInnen, welche die Noten interpretieren. Es liegt also auch in der Verantwortung der Interpreten, wie gut das Spielerlebnis und damit das Spiel ist. Die SpielerInnen konsumieren nicht bloss, sie sind Teil der Inszenierung. Spielen ist zudem eine sehr situationsgebundene Beschäftigung. Ob ein Spiel funktioniert und Spass macht, hängt immer stark von der Gruppe ab und von der Atmosphäre, in der sie sich gerade befindet. Auch ist nicht jedes Spiel für jeden geeignet. Das EINE gute universelle Spiel gibt es daher nicht, es gibt höchstens gute Spiele für bestimmte Menschen oder bestimmte Situationen.

Immer und immer wieder spielen

Spiele sind Medien, die es ermöglichen, zusammen mit anderen Menschen qualitative Zeit zu verbringen. Spielen tut man, um mit anderen zu interagieren, zu kommunizieren, sich zu amüsieren. Als qualitativ gutes Spiel lässt sich darum ein Spiel bezeichnen, das ein hohes Potenzial hat, ein solch erfreuliches Erlebnis in möglichst vielen verschiedenen Situationen und mit vielen verschiedenen Menschen zu ermöglichen. Ob ein Spiel dieses Potenzial hat, findet man nur im Praxistest heraus, wenn man es sehr, sehr oft, mit möglichst vielen verschiedenen Menschen spielt. Ein gutes Spiel hat einen sehr hohen «Wiederspielreiz»: Man möchte es immer und immer wieder spielen. Deshalb ist ein Regelwerk, eine Systematik nötig, die jedes Mal völlig neue und andere



Hanabi («Spiel des Jahres 2013») besticht durch die einfache Grundidee.

Spielverläufe ermöglicht. Besonders toll ist es, wenn dieses System schlank und klar ist. Spieleerfinden ist eine Kunst der Reduktion aufs Wesentliche. Beispiele für Spiele, die mit einem ganz einfachen Grundsystem auskommen, sind Carcassonne, Qwirkle oder Hanabi, die alle als «Spiel des Jahres» ausgezeichnet wurden.

Nicht nur Lernspiele sind lehrreich

Zusätzlich zur Systematik sind natürlich auch die «Hardware» eines Spiels – das Material, der Spielaufbau und die Grafik – wichtige Faktoren, die ein schönes Spielerlebnis begünstigen. Und damit es überhaupt zum Erlebnis kommen kann, braucht es eine gut geschriebene, klar aufgebaute, bebilderte, mit Beispielen versehene, verständliche Spielanleitung.

Viele Eltern und PädagogInnen denken leider, gut sei ein Spiel, wenn darauf steht, dass man dabei viel lernt. Dabei verkennen sie, dass jedes Spiel intellektuelle, kommunikative, soziale und kreative Fähigkeiten trainiert: Entscheidungsfreude, rasche Analyse von veränderten Situationen, Kommunikationsfähigkeit, Einfühlungsvermögen, Belastbarkeit, Konfliktfähigkeit, Risikobereitschaft, Frustrationstoleranz, Flexibilität und Reflexionsfähigkeit. Wichtig ist, dass ein Spiel Spass macht. Denn dann lernt man von alleine und erst noch ganz nebenbei.

*TOM FELBER ist Spielekritiker aus Zürich und Vorsitzender der Jury «Spiel des Jahres».

FERIEN ALS SPIELRAUM

Keine Schule, keine durchorganisierte «Freizeit», keine kontrollierenden Erwachsene, dafür scheinbar ewige Freiheit und kreative Langeweile, die Energien freisetzt: Ferien sind im Kinder- und Jugendbuch eine beliebte Ausgangssituation für Spiele, die unversehen in Abenteuer übergehen. VON MARION KLÖTZER*

«Ferien als Spielraum in der Kinder- und Jugendliteratur» – ein wunderbares Thema, haben die meisten Feriengeschichten doch den wilden Geschmack nach Freiheit und katapultieren auch Jahrzehnte später flugs in eigene Kindheitserinnerungen. So vieles kann – aber muss gar nicht – passieren in diesen endlosen Tagen ohne Weckerklingeln und Hausaufgaben – man denke nur an Klassiker wie Enid Blytons «Fünf Freunde» oder Astrid Lindgrens «Ferien auf Saltkrokan». In deren Kielwasser segeln unzählige Kinderromane. Ganz unbeeindruckt von Zeitgeist und Qualität haben sie doch eines gemein: Ferien sind für AutorInnen und ihre jungen LeserInnen eine lustvolle Spielwiese, auf der Erwachsene lediglich als Zaungäste zugelassen sind.

Leben ohne die Sicherheiten des Alltags

Natürlich strotzt es in diesen Ferienbüchern auch vor Allgemeinplätzen und Klischees, viele Bücher sind nicht sonderlich originell, sondern Lesefutter, das Wünsche und Fantasien gängig bedient. Doch erstens hat auch «Strandlektüre» seine Berechtigung, und zweitens lohnt ein genauerer Blick, der die Spreu vom Weizen trennt.

Ferienliteratur lässt sich grob in die Genres der Abenteuer-/Detektiv-, Freundschafts- und Entwicklungsgeschichten einteilen. Sind die Übergänge fließend, wird die Sache interessant: So weben die meisten der hier vorgestellten Romane aus unterschiedlichen Motiven einen Geschichtenteppich, der im besten Falle Spannung mit Tiefgang verknüpft. Dieses literarische Crossover ist auch in punkto Leseförderung attraktiv: Eine mitreissende Geschichte, die statt heiler Welt vielschichtige Lebenswirklichkeiten transportiert, ist für Lesemuffel und benachteiligte Kinder doppelt viel wert.

Nach stapelweiser (und vergnüglicher) Lektüre von Ferienromanen, ergab sich eine einfache Gleichung mit unterschiedlichen Variablen: Ferien, das bedeutet in erster Linie Freiraum: Frei von Alltagsstruktur und Kontrolle leben die Pro-

tagonistInnen weitgehend selbstbestimmt nach dem eigenen Rhythmus, im besten Falle im Moment. Eine anarchische Ausgangssituation, die nicht nur Zeit, sondern auch Energien freisetzt: Schulische An- und Überforderungen fallen weg und damit auch ein Stück soziale Sicherheit. Festgelegte Rollen in Klasse und Freundeskreis ruhen. In diesem Vakuum entstehen neue Kontakte und neue Erfahrungsräume öffnen sich – es kann aber auch Langeweile und Einsamkeit mit sich bringen. Kurz: Ferien sind eine Ausnahmesituation mit Chance auf Bewusstwerdung, Entwicklung und Veränderung. «Mit dem ersten Ferientag beginnt ein neues Leben», postuliert denn auch der Kinderbuchautor Wieland Freund 2011 begeistert in «DIE WELT». Im Jugend-Ferienroman spitzen sich diese Motive zur Krise und dringlichen Identitätssuche zu. In Wolfgang Herrndorfs «Tschick» oder Katrin Zipses diesjährigem Debüt «Glücksdrachenzeit» nehmen sich die ProtagonistInnen ihre Auszeit selbst und ihre Initiation wird in einer wilden Road Novel abgehandelt.

Wer Zeit hat, stolpert zufällig in Abenteuer

In der Kinderliteratur gibt es zwei Erzählstrategien, wie die gewonnene Autonomie gefüllt wird. Variante Eins: Der Held oder die Heldin, auf diese Weise «freigesetzt» und dem freien Spiel überlassen, stolpert zufällig über ein Geheimnis oder Problem, oft bei der «Beschattung» von Erwachsenen. Bart Moeyaert verdichtet in «Hinter der Milchstrasse» so Parallelhandlungen, Beobachtungen und ausgedachte Geschichten der ProtagonistInnen zu einem Aufbruchsbild aus der Kindheit. Jutta Richters «Helden» fackeln nicht nur einen Bahndamm ab, sondern sehen unter dem Druck dieses Geheimnisses auch sich und die Dorfbevölkerung mit neuen Augen.

Deutlich wird die Bedeutung des Zufalls vor allem im Detektivroman. So sind die Geschwister Lexi und Kevin in John Bonks Grossstadtkrimi «Gefahr im Central Park» gerade in New York angekommen, als sie heimlich ein Gespräch über einen Schatz belauschen. Als am nächsten Tag wirklich der Schmuck der Kleopatra gestohlen wird, geht's kreuz und quer

*MARION KLÖTZER ist freie Kulturjournalistin und schreibt Geschichten, Hörspiele und Theaterstücke für Kinder.



FILMBILD AUS: MIKE MARZUK (REGIE), FÜNF FREUNDE, DEUTSCHLAND: CONSTANTIN FILM, 2012

Im Leerraum von ewig dauernden Sommerferien entwickeln sich spontane Abenteuer. Am besten wissen das Enid Blytons «Fünf Freunde».

durch den Big Apple. Mancher Auslöser für eine grosse Ferien-erfahrung ist noch simpler: Ricos Ferientagebuch in Andreas Steinhöfels «Rico, Oskar und die Tieferschatten» beginnt mit einer Fundnudel, die ihn auf Oskar treffen lässt, mit dem er sich auf die Suche nach dem Kidnapper Mister 2000 macht. Und auch der schüchterne Valentin in Kirsten Boies Roman «Der Junge, der Gedanken lesen konnte» stolpert in seinen Sommerferien nicht nur über die Beine von Obermacker Mesut, sondern auch über einen mysteriösen Gentleman-Räuber. – Drei Ferienabenteuer, die sich ganz selbstverständlich um Freundschaft, Identität, aber auch Trauer ranken.

Es ist also diese Mixtur aus Freiraum für das Spiel und Wachheit, die in den Ferien ausserordentliche Ereignisse in Gang setzt. Ereignisse, die Grenzübertritte auf mehreren Ebenen ermöglichen. So ist Barbara O'Connors «3 beste Freunde, Viola und 1 Ochsenfrosch» eine sommerleichte, aber auch differenzierte Freundschaftsgeschichte; verknüpft Ina Rometsch in «Geheimsache Labskaus» eine rasante Krimi-handlung mit absurden, fantastischen Elementen; und entwickelt Kirsten Reinhardt in «Die haarige Geschichte von Olga, Henrike und dem Austausch-Franzosen» aus einer scheinbar harmlosen Feriensituation sogar eine schräge Werwolfgeschichte.

Unfreiwillig tolle Ferien

In der zweiten Erzählstrategie ist es nicht das Kind selbst, das im Spiel auf ein Abenteuer trifft: Der Held oder die Heldin wird von Erwachsenen mehr oder weniger unfreiwillig in ein Projekt gestossen. So wird die Ich-Erzählerin in Siri Kolu «Vilja und die Räuber» unterwegs in die Ferien aus dem vollgepackten Familienauto gegrabscht und in einen Räuberbus gestopft. Was folgt, ist ein lustiges und rasantes Abenteuer à la Astrid Lindgren. In Hans-Jürgen Feldhaus' turbulentem Comicroman «Echt abgefahren» wird Jan von seinen Eltern an den Comer See verschleppt, wo er ausgerechnet Klassenkamerad Hendrik trifft, der nicht nur ein langweiliger

Klugscheisser ist, sondern auch Mitwisser einer vertuschten Katastrophe. Und auch in Milena Baischs «Anton taucht ab» steht Superman-Fan Anton beim Camping eine echte Herausforderung bevor: Er fürchtet sich so vor dem schwarzen See, dass erst ein Fisch und viele Experimente ihn am letzten Ferientag ins Wasser locken. Die Idee der Initiation verpackt auch Gernot Gricksch in seinem Roman «Im Tal der Buchstabennudeln» in eine packende Geschichte, indem fünf Kinder in ein Ferienlager geschickt werden, das sich nach und nach als mysteriöses Alltagshelden-Training in der Wildnis entlarvt, ganz ohne Erwachsene.

Auch hier erlauben die Ferien den ProtagonistInnen in intensiven Begegnungen, neue Innen- und Aussenräume zu erobern – in einer selbstbestimmten Annäherung, die nur das freie, nicht vom Alltag unterbrochene Spiel zulässt.

LITERATUR (AUSWAHL)

JOHN BONK

Gefahr im Central Park

Aus dem amerikanischen Englisch von Dorothee Haentjes.
München: dtv 2013. 336 S., Fr. 19.90

KIRSTEN BOIE

Der Junge, der Gedanken lesen konnte

Hamburg: Oetinger 2012. 318 S., Fr. 22.90

SIRI KOLU

Vilja und die Räuber

Aus dem Finnischen von Antje Mortzfeldt.
München: Heyne 2012. 420 S., Fr. 20.90

HANS-JÜRGEN FELDHAUS

Echt abgefahren!

München: dtv 2012. 236 S., Fr. 13.90

MILENA BAISCH

Anton taucht ab

Weinheim: Beltz & Gelberg 2010 (Taschenbuch 2014). 112 S., Fr. 8.90

GERNOT GRICKSCH

Im Tal der Buchstabennudeln

Hamburg: Dressler 2010. 222 S., Fr. 18.90

EIN SPIELZEUG KREISELT DURCH DIE GESCHICHTE(N)

Kreisel, Kräusel, lynx, Surrli, Hurlibueb, Hurligugger, Bey, Surri, Surrimutz, Zwirbel: Die vielen Namen des Kreisels zeugen von seiner Beliebtheit über Jahrhunderte und Kontinente hinweg. Auch in der Literatur für Kinder und Jugendliche war und ist das einfache Spielzeug präsent und inspiriert mit seinem unermüdlichen Drehen die Fantasie. VON KATHRIN AMREIN*

Sagen Ihnen die Begriffe lynx oder Beyblade etwas? Wenn nicht, trösten Sie sich. Die wenigsten kennen diese Namen, die für zwei Varianten des gleichen Spielzeugs, nämlich des Kreisels stehen. «lynx» ist ein uralter Begriff aus der Antike, ein Zauberkreisel der griechischen Mythologie, auch als «Hekates Kreisel» bekannt. Die lynx bestand aus einer goldenen oder bronzenen Scheibe, die auf ein Band gefädelt war. Wenn man das Band zusammenzog und wieder löste, konnte die Scheibe in Rotation gebracht werden. Dadurch entstand ein magisches Surren, welches den Geliebten oder die Geliebte bezirzen und zurückbringen sollte. «Beyblade» hingegen ist ein Begriff aus der heutigen Zeit. Die Manga-Serie «Beyblade Metal Fusion» und eine darauf basierende Anime-Serie des japanischen Zeichners Takafumi Adachi handeln von Jugendlichen, die erbitterte Kämpfe mit Kreiseln austragen. Parallel zur Ausstrahlung der Fernsehserie wurden die Kampfkreisels als Spielzeug von einem japanischen Spielzeughersteller auf den Markt gebracht.

Zwischen lynx und Beyblade liegen gut 2500 Jahre: Ein Beleg dafür, dass Kreisel als Spielzeug in verschiedensten Formen und aus diversen Materialien immer wieder auftauchen.

Teil der kindlichen Lebenswelt über Jahrhunderte

Durch die Zeiten hat er an vielen Orten seine Spuren hinterlassen, auch auf dem bekannten Bild «Kinderspiele» (1560) von Pieter Brueghel dem Älteren, auf dem zu sehen ist, wie einige Kinder ihre Kreisel mittels Peitschen antreiben. Gut zwei Jahrhunderte später veröffentlichte Johann Bernhard Basedow sein «Elementarwerk – ein Vorrath der besten Erkenntnisse zum Lernen, Lehren und Wiederholen und Nachdenken» (1785), ein frühes pädagogisches Werk und eine Enzyklopädie der Aufklärungszeit, die in Text und Bild Sachinformationen über die Lebenswelt von Kindern gibt. Auf einer der Kupfertafeln, die Daniel Chodowiecki gestochen hat,

erkennt man spielende Kinder, eines davon mit einem Peitschen-, ein anderes mit einem Brummkreisel. Im separat erschienenen Kommentar dazu beschreibt Basedow die mit den Kreiseln spielenden Kinder und warnt vor den Gefahren des Brummkreisels: «So lange er sich bewegt, muss man in das Loch nicht greifen, sonst kann man Schaden nehmen.»

Schlichtes Spielzeug mit beständigem Wert

Das einfache Spielzeug spielte im Alltag von Kindern über Jahrhunderte eine so wichtige Rolle, dass es auch in Gemälden und Sachwerken erwähnt wurde. Kein Wunder, dass das unermüdliche Drehen des kleinen Holzstücks auch literarisch inspirierte und Eingang in Geschichten für Kinder und Erwachsene fand. H.C. Andersen, der in seinen Märchen gerne Alltagsobjekten Leben einhauchte, gab dem Peitschenkreisel in «Der Kreisel und der Ball» gar die Hauptrolle. Der einfache Holzkreisel ist schwer verliebt in einen Stoff-Ball, der sich auf seine Herkunft aus edlen Ziegenlederantoffeln einiges einbildet. Der Ball ist in einen Schwälberich verliebt und hat keine Augen für den schlichten Kreisel. Jahre später finden sich die beiden ausrangierten Spielzeuge in einem Abfalleimer wieder. Der inzwischen vergoldete Kreisel wird von der Dienstmagd rausgefischt und kommt zu grossen Ehren. «Aber von dem Ball hörte man nichts und der Kreisel redete nie mehr von seiner alten Liebe. Die geht vorbei, wenn die Liebste fünf Jahre in einer Dachrinne gelegen und Wasser gezogen hat, ja man erkennt sie niemals wieder, wenn man ihr im Abfallkübel begegnet.» Das Holz des Kreisels ist beständig, und er kann mit seinem Drehen auch nach Jahren noch Kinder erfreuen. Der einst so hochmütige Ball aber hat in der Dachrinne böse gelitten und erfüllt seinen Zweck nicht mehr.

Kunstfertigkeit entlockt Geschichten

In Annie Martins Kinderbuch «Toni kreiselt um die Welt» von 1952 wird bewiesen, dass nicht nur der Kreisel selbst zu Ehren kommen kann, sondern auch das Kind, das kunstfertig mit

*KATHRIN AMREIN, literale Förderung, SIKJM.



ILL.: DANIEL CHODWIECKI, AUS: J. BASEDOW, ELEMENTARWERK 1785 (L); TAKAFUMI ADACHI, AUS: BEYBLADE METAL FUSION 01, EGMONT 2011 (R).

Der Kreisel fasziniert: Vom Brummkreiselenspiel im Kupferstich des 18. Jahrhunderts bis zu den Beyblade-Kämpfen im zeitgenössischen Manga.

ihm umgehen kann. Das Mädchen Toni, das von sich sagt, es sei nichts Besonderes, wird von einem Zirkusartisten als grosse «Kreiselkünstlerin» entdeckt. Die Geschichte endet im Theater ihrer Heimatstadt, wo Toni fünf Peitschenkreisel auf einmal mit ihrer Peitsche in Schwung halten kann und vom Publikum frenetisch gefeiert wird.

Das Drehen des Kreisels zeugt einerseits von der Kunst des Spielenden, andererseits wird damit auch das unscheinbare Holzding selbst zu einem magischen Objekt, das in seinem Brummen und Kreisen Geheimnisse offenbart. In «Trompo – der geheimnisvolle Kreisel» von Hans-Martin Grosse-Oetringhaus entdeckt Lucas auf einem Tisch in einem Museum einen Kreisel: «Keiner aus Gold oder Silber, sondern aus Holz. Nichts Besonderes, eher unscheinbar. Bei genauerem Hinsehen fand Lucas ihn sogar unansehnlich: die Farbe abgenutzt und verblichen, am Bauch angekohlt. Seitlich ein Stück abgesplittert. Ein paar Kerben und Buchstaben.» Lucas vermag diesem Kreisel, den er einfach nur «Trompo» (span. Kreisel) nennt, durch geschicktes Antreiben bzw. Peitschen immer wieder neue Geschichten zu entlocken. Im geheimnisvollen Sirren des Kreisels hört Lucas Geschichten aus den Zeiten der Inkas, von der Eroberung durch die Spanier und vom Befreiungskampf Simon Bolívars. In einer «Befreiungsaktion» klaut Lucas Trompo und verhilft ihm dazu, eine neue Geschichte zu erleben: die Geschichte von Trompo und Lucas in Lima.

Ausserirdische Herkunft?

Die drehenden, ja geradezu hypnotisierenden Kreisel können nicht von dieser Welt sein. Zu diesem Schluss kam jedenfalls die Migros, als sie in der erfolgreichen Werbeaktion «Twistymania» 2013 Kunststoffkreisel an Kinder verteilte. Die sogenannten Twisties bekamen eine eigene, ausserirdische, Geschichte verpasst: Millionen Lichtjahre von der Erde entfernt, sollen in der kunterbunten Galaxie Twistoxia auf acht Planeten verteilt acht Kreisvölker und ihre Königsfamilien leben. Selbst eine App, die immer noch erhältlich ist, wurde vor dem Hintergrund dieser Geschichte entwickelt.

Auch die Beyblade-Kreisel in Takafumi Adachis Manga kommen von einem anderen Stern. Der Manga erschien von

2008 bis 2012 in einem japanischen Magazin und wurde kurz darauf unter dem Titel «Beyblade: Metal Fusion» auch auf Deutsch veröffentlicht. Parallel dazu wurde eine Anime-Serie mit 154 Folgen in drei Staffeln produziert. In dieser Geschichte ist der erste Bey (Kreisel) 1285 v. Chr. entstanden, als zwei Sterne auf die Erde fielen. Der damals herrschende Pharaobefehl, aus einem dieser Sterne ein Artefakt schmieden zu lassen. Er hoffte, so die Gefühle seiner Untertanen im Kampf nutzen und seine Gegner zerschmettern zu können. Das Artefakt gewann Macht und soll in vielen Schlachten eine grosse Rolle gespielt haben. Tausende Jahre später bekommt der Junge Ryuga zu seinem 16. Geburtstag den Bey, den seine Vorfahren vor Jahrtausenden geschmiedet hatten. Im Manga dreht sich nun alles um die Kämpfe der jugendlichen Beyblader. Diese treten alleine oder in Mannschaften in Arenen gegeneinander an und versuchen die eigenen Bleys länger als die der Gegner in Schwung zu halten.

Eines der einfachsten und ursprünglichsten Spielzeuge wird so in der Literatur zum magischen Objekt stilisiert: Sein Drehen und Kreisen betört nicht nur die Liebenden in der Antike. Es scheint über die Jahrhunderte Geschichten in sich zu bergen und die Menschen zu grossen Taten herauszufordern. Auch mit den Beyblades ist die Faszination für die Kreisel in der Literatur und ausserhalb bestimmt noch nicht zu Ende.

LITERATUR

H.C. ANDERSEN (TEXT) / ELISABETH NYMAN (ILLUSTRATION)

Der Kreisel und der Ball

Aus dem Schwedischen von Thyra Dohrenburg. Hamburg: Oetinger 1989

HANS-MARTIN GROSSE-OETRINGHAUS

Trompo. Der geheimnisvolle Kreisel

München: Elefanten Press 1992

ANNIE MARTIN

Toni kreiselt um die Welt

Stuttgart: Verlag Die Boje 1992

TAKAFUMI ADACHI

Beyblade: Metal Fusion 01

Aus dem Japanischen von Yayoi Okada.

Köln: Egmont 2011

IN DIE LITERARISCHE TRADITION EINSCHREIBEN

Ein Adoleszenzroman muss sich schnell den Vergleich mit «Der Fänger im Roggen» gefallen lassen. Jesse Browners «Alles geschieht heute» spielt gekonnt mit dieser Tradition – und lässt sich nicht nur darauf reduzieren. VON ELISABETH EGGENBERGER

«Alles geschieht heute» von Jesse Browner wurde bei seinem Erscheinen in den USA 2011 sofort mit J.D. Salingers Klassiker «Der Fänger im Roggen» von 1951 verglichen, ja sogar als «witziger, freundlicher und weiser» (Klappentext) als dieser gefeiert. Ein solcher Vergleich ist bei einem Coming-of-Age-Roman nicht gerade originell, schliesslich gilt Salingers Holden Caulfield in der modernen Jugendliteratur als der Prototyp des Jugendlichen auf Identitätssuche. Inzwischen ist der Adoleszenz- oder Coming-of-Age-Roman allerdings längst zu einem eigenen Genre der Jugendliteratur geworden und die Protagonisten haben mit Salingers Holden Caulfield meist nicht mehr gemein, als dass sie sich – wohl wie jeder Jugendliche in diesem Alter – etwas verloren fühlen und erste sexuelle Erfahrungen machen (oder, wie Holden, gerade nicht machen).

In «Alles geschieht heute» bestehen aber noch weitere Verbindungen zu «Der Fänger im Roggen»: Wes, der Protagonist, lebt wie Holden im Greenwich Village in New York, besucht wie dieser eine exquisite Privatschule und hat ebenfalls eine kleine Schwester, die er über alles liebt und die er vor allen bösen Einflüssen behüten möchte. Auch dass die Handlung sich genau über zwei Tage hinzieht, dürfte an Salinger angelehnt sein. Dieser deutliche Bezug auf ein literarisches Werk ist hier bewusster Teil der Komposition und des durchgängigen Themas des Romans. Er schreibt sich nicht einfach nur in die Tradition der Coming-of-Age-Romane ein, sondern reflektiert das Genre und das Literarische an sich. Denn Wes ist Holden gar nicht so ähnlich: Während dieser von der Privatschule flog, ist Wes ein begabter Schüler mit Englisch als Lieblingsfach. Am Wochenende, an dem die Romanhandlung spielt, soll er seine Facharbeit in «Europäischer Literatur» neu schreiben. Seine ihm ansonsten gut gesinnte Englischlehrerin sieht nämlich nicht ein, warum es sich bei der Bedienungsanleitung für ein Maschinengewehr um ein Stück Literatur handeln soll, auch wenn Wes sie als solche behandelt und literarisch analysiert. Ist eigentlich alles Literatur? Und ist Literatur alles? Wes vergleicht seine erste sexuelle Erfahrung

mit den Geschichten, die er aus Coming-of-Age-Filmen kennt: «Wie viele Filme hatte er schon gesehen, in denen Nerds mit einem goldenen Herzen verzweifelt versuchten, ihr erstes Mal zu erleben? Und wenn es dann passierte – und es passierte natürlich am Ende immer –, war alles anders. Besser natürlich. Alle Leute, die er kannte, verliessen sich auf diese Filme – vorher geil und verpickelt, nachher männlich und diskret. Und das Traurigste an diesem ganzen Durcheinander war, dass er selbst an diese Initiationsnummer geglaubt hatte – als krassen Ausdruck von Selbstbewusstsein, eine Quelle angenehmer Erinnerungen aus dem ewig sprudelnden Brunnen der Jugend.»

Literatur als Lebenswissen

In Gedanken reiht sich Wes gern ein in die Reihe der literarischen Männer zwischen den Polen zweier unterschiedlicher Frauen – die eine rein und erhaben, die andere so attraktiv, dass man sich ihr nicht entziehen kann. Er stilisiert seine Angebetete Delia, der er körperlich nie nahezukommen vermag, zu einer Heiligen, und unterstellt sein Leben ihren moralischen Prinzipien, während er den Sex mit Lucy als Schwäche ansieht. Doch Wes muss erkennen, dass er nicht Fürst Andrej aus «Krieg und Frieden» ist, und sein literarisches Wissen nicht immer mit der Wirklichkeit übereinstimmt. Lucys Vorwurf trifft ins Schwarze: «Anscheinend hast du ziemlich viele vorgefasste Meinungen über Menschen, als wüsstest du gar nicht, wie echte Menschen ticken, als hättest du alles, was du über sie weisst, nur aus Büchern gelernt.»

Für die LeserInnen tut sich hier eine weitere Ebene auf: Wes ist ja tatsächlich Romanfigur und nicht nur in seiner Imagination eine der vielen tragischen Figuren, die die Literatur über das Erwachsenwerden hervorgebracht hat. «Alles geschieht heute» ist eine Verflechtung von intertextuellen Bezügen und Spiegelungen. «Der Fänger im Roggen», ein Roman, den Wes sicher kennt, wird allerdings nie ausdrücklich genannt: Aber dafür sorgen ja die Kritiker mit ihren begeisterten Ausrufen im Klappentext.

LITERATUR

JESSE BROWNER

Alles geschieht heute

Aus dem amerikanischen Englisch von Anne Brauner.
Stuttgart: Freies Geistesleben 2014. 249 S., Fr. 28.90

«UND MEINE TRÄUME SCHRIEB ICH AUF»



Coming Out war gestern: In ihren Adoleszenzromanen erzählen Andreas Steinhöfel, Nick Burd und Benjamin Alire Sáenz von der Suche nach einer eigenen Stimme im Chor der Geraden. VON MANUELA KALBERMATTEN*

Dades Eltern sind bloss milde erstaunt, als er sich outet, nachdem er jahrelang nur dem Deckenventilator erzählt hat, dass er schwul ist. Aristoteles' Eltern müssen ihm erst erklären, dass er seinen besten Freund Dante liebt. Und Phils Mutter outet ihren Sohn schon im Alter von neun Jahren liebevoll als «Tunte». Keiner der drei Jungs durchläuft also ein klassisches Coming Out. Herzstück dieser Adoleszenzromane ist auch nicht die Homosexualität, sondern die intensive Selbstfindung dreier Einzelgänger, die sich viel zu lange in sich zurückziehen.

«Ich sah, ich hörte, ich versuchte zu begreifen, und meine Träume schrieb ich auf», reflektiert Phil. Auch Aristoteles vertraut seine Sehnsucht dem Tagebuch an: nach dem inhaftierten Bruder, nach dem kriegstraumatisierten Vater und nach Dante, den er nie richtig fassen kann. Über dieses Erkunden ihrer Innenwelt hinaus lernen alle drei Jungs, für sich zu sprechen, statt sich definieren zu lassen. Dade, dem vorgeworfen wird, «meine Haare seien zu lang und ich würde sie mir wie ein Mädchen aus der Stirn werfen», wird dank seiner lesbischen Freundin Lucy klar, «wie viel von meinem Leben in meinem Kopf abließ, unsichtbar für alle anderen». Es geht um die überlebenswichtige Suche nach der eigenen Stimme – und dem Mut, sie erklingen zu lassen in einer Welt, die Jungs noch immer nach alten Männlichkeitsnormen misst und formt.

Alle Stimmen einsetzen

Dade ist zu Beginn von Nick Burds «Die Wonnen der Gewöhnlichkeit» (dtv 2011) fast völlig stumm: Alle paar Tage lässt er sich von Quarterback Pablo für raschen, heimlichen Sex herbeizitiern, drückt dabei den Kopf ins Kissen und folgt den Regeln, die Pablo aufstellt: keine Berührungen in der Öffentlichkeit. Die sind für Pablos Freundin reserviert, so wie die Küsse, nach denen Dade sich sehnt. Erst als er Alex trifft, einen jungen Haschdealer mit wilden Ideen, der ihn küsst,

«langsam und vorsichtig wie Eis, das auf einem Küchentresen schmilzt», ändern sich die Dinge. Nick Burd zeichnet Dades Sommer vor dem College als Endphase einer antriebslosen Existenz, in der Dade lernt, all seine Stimmen einzusetzen – in Gedichten wie Berührungen. Worin der Preis des Schweigens liegt, wird an Pablo gezeigt, der auf tragische Weise den Kontakt zu sich verliert – und am Bild eines vermissten autistischen Mädchens, das die Kleinstadt heimsucht. Dade ist nicht glücklich beim Aufbruch ins College, aber näher bei sich selbst. Und die Liebe zu Alex, die der sexuellen Stummheit anderer Jugendromane eine Absage erteilt, wirkt lange nach.

Andreas Steinhöfels Phil ergeht es in «Die Mitte der Welt» (Piper 2011) mit dem unzugänglichen Nicholas wie Dade mit Pablo: «Wenn wir uns treffen, schlafen wir miteinander. Seine Küsse bleiben seltene, nur zögernd gegebene Geschenke. Ich frage ihn nie, ob er mich liebt.» Auch Phil sehnt sich nach Liebe, die nicht hinter verschlossener Tür stattfindet; auch hier sind verweigerter Küsse die Gradmesser der Zurückweisung. Wenn Phil im Epilog schreibt «Liebe ist ein Wort, das du nur mit blutroter Tinte schreiben solltest», wird eine Botschaft laut, die alle Texte durchwirkt: Sein Begehren zu verschweigen, ist eine tödliche Angelegenheit.

Kein Wunder träumt Ari in Benjamin Alire Sáenz «Aristoteles und Dante entdecken die Geheimnisse des Universums» stets denselben Traum: Wenn er in seinem Pickup ein Mädchen küsst, überfährt er Dante – und das, obwohl er sich beide Beine gebrochen hat, als er Dante vor einem heranrasenden Auto rettete. Dantes offene Homosexualität und seine Gefühle für Ari lähmen und quälen ihn – umso mehr, als zwischen den Zeilen sein eigenes Begehren durchdrückt. «Dante (...) sah aus wie ein Engel. Ich verspürte den dringenden Wunsch, ihm einen Faustschlag zu verpassen. Ich fand meine Grausamkeit unerträglich.» Nach einem Gespräch mit seinen Eltern über die Gespenster der Familie nimmt er Dante schliesslich mit in die Wüste und küsst ihn. «Er malte meinen Namen auf meinen Rücken. Ich malte seinen Namen auf seinen.» Auch das ist ein Weg, sich Identität zu erschreiben.

AKTUELLSTE LITERATUR

BENJAMIN ALIRE SÁENZ

Aristoteles und Dante entdecken die Geheimnisse des Universums

Aus dem amerikanischen Englisch von Brigitte Jakobiet.

Stuttgart: Thienemann 2014. 384 S., Fr. 25.90

*MANUELA KALBERMATTEN schreibt ihre Dissertation an der Universität Zürich zu dystopischen Jugendromanen.

DAS LICHT AUS DER DUNKELHEIT SCHÜRFEN

Im Rahmen des Buchfestivals «Zürich liest» Ende Oktober lud das Schweizerische Institut für Kinder- und Jugendmedien SIKJM Hannes Binder zum Gespräch. Der mehrfach preisgekrönte Illustrator unterhielt sich mit Pierre Thomé, Leiter der Studienrichtung Illustration an der Hochschule Luzern, über die besondere Technik des Schabkartons, sprach über das Erzählen in Bildern und gab Einblicke in die Werkstatt eines Künstlers. VON CYRIL WERNDLI

Er gehört zu den bedeutendsten zeitgenössischen Illustratoren der Schweiz, seine Bilder ziehen Betrachtende jeden Alters in ihren Bann: Hannes Binder hat nicht nur Wachtmeister Studer ein Gesicht gegeben, er hat auch Lisa Tetzners «Die schwarzen Brüder» in Bildern neu erzählt. Dieses Jahr ist seine Graphic Novel «Die Chronik des Zeichners» erschienen. Seine Adaption von Eduard Mörikes Gedicht «Um Mitternacht» war für den Deutschen Jugendliteraturpreis nominiert und 2013 wurde Hannes Binder zusammen mit dem Lyriker Heinz Janisch der Schweizer Kinder- und Jugendmedienpreis für das Bilderbuch «Ich ging in Schuhen aus Gras» verliehen.

Plattenwege werden zu Hochhäusern

«Ich ging in Schuhen aus Gras / durch eine Stadt aus Stein.» Die Anfangszeilen von Janischs Gedicht eröffnen eine ganze Welt von Möglichkeiten der Illustration. So musste sich Binder zuerst klar werden, was er sich unter Schuhen aus Gras vorstellen soll und wie er die Stadt aus Stein darstellen will. Anhand einiger Arbeitsskizzen führte Binder aus, wie er sich an diese sprachlichen Bilder herantastete und wie er Eindrücke aus seiner Kindheit in den Schaffensprozess mit einfliessen liess: Beim Anfertigen der ersten Skizzen habe er sich an den Plattenweg erinnert, der durch den Rasen von Grossmutterns Garten führte. Diese Steinquadrate formen sich in den Illustrationen zu den Wolkenkratzerdächern der Stadt aus Stein. Während der Dichter in seiner Arbeit von inneren Bildern ausgehe und dafür einen sprachlichen Ausdruck finde, versuche er als Illustrator, den Worten seine eigene Bildergeschichte hinzuzufügen, so Binder. Schritt für Schritt übersetzte er die Poesie der lyrischen Sprache in das Universum seiner Schabkarton-Bilder.

Keine stereotypen Bilderbücher

Mit der Feder schabte er die fremdartig fantastischen Stadlandschaften aus der Schwärze der Schabkartons heraus. Er schürfe sein Licht aus der Dunkelheit, sagt Binder. Dabei ist er



ILLUSTRATION HANNES BINDER. AUS: HEINZ JANISCH / HANNES BINDER: ICH GING IN SCHUHEN AUS GRAS. ATLANTIS 2013

Hannes Binder experimentiert auch im Bilderbuch mit Ungewöhnlichem.

stets darauf bedacht, das Bild nicht zu hell werden zu lassen, sonst würde es seine Spannung verlieren. Binders kontrastreiche Hell-Dunkel-Welten entsprechen auf den ersten Blick nicht dem Stereotyp von Kinderbuch-Illustrationen: Bilderbücher müssten doch bunt sein, werde ihm gelegentlich vorgehalten. Doch er sei überzeugt, dass es keine Farben brauche: Der Betrachter imaginiere sie sich zwischen Schwarz und Weiss selbst und bringe in seinem Kopf die Bilder in allen erdenklichen Farben zum Schillern. Der Junge mit den Schuhen aus Gras hat sich in ein Buch und seine Bilder hineingeträumt, verliert sich beim Betrachten von Bildern, beim Klang von Worten in seine Fantasiewelt – genauso gebannt lauschte das Publikum in der SIKJM-Bibliothek dem bereitet Auskunft gebenden Gast und verlor sich in den schwarz-weissen Tiefen der Binderschen Bilderwelt.

LITERATUR

HEINZ JANISCH (TEXT) / HANNES BINDER (ILLUSTRATION)

Ich ging in Schuhen aus Gras

Zürich: Atlantis 2013. 32 Seiten, Fr. 25.90

HANNES BINDER

Die Chronik des Zeichners

Zürich: Limmat Verlag 2014. 160 S., Fr. 38.90

WENN DER BESTE FREUND EIN PINGUIN IST

Dass Kinder Fantasiefreunde erfinden ist kein Grund zur Beunruhigung und völlig normal, sagt die Forschung. Auch im Bilderbuch entspringen für Erwachsene unsichtbare Gefährten nicht mehr nur der Vorstellungskraft von einsamen und vernachlässigten Kindern. Über lila Nashörner und Mammuts im Kühlschrank schreibt SIGRID TINZ*.

Daisy ist Einzelkind und ihre Eltern sind vielbeschäftigt. Eines Tages, als sie gerade frühstückt, spaziert ein grosses lila Nashorn in die Küche. Nach dem ersten Schreck werden die beiden «schon bald gute Freunde», sie unterhalten sich, spielen, toben, kuscheln und futtern Unmengen Pfannkuchen. Daisy ist die Hauptfigur im Bilderbuch «Wenn ein lila Nashorn kommt» von Anna Kemp und Sara Ogilvie und das Nashorn ein «IC», was die Abkürzung von «imaginary companion» ist und auf Deutsch so viel wie «imaginärer Freund» oder «Fantasiegefährte» bedeutet. Allseits bekannte Prototypen im Kinderbuch sind Karlsson vom Dach, Pumuckl, das Schmunzelmonster Elliott oder Pettersons Findus.

Das sind alles lustige Geschichten, aber oft mit einem traurigen Unterton. Denn ob Meister Eder oder das Waisenkind Pete, Petterson oder Lillebror, die Protagonisten sind einsam, vernachlässigt, unglücklich, womöglich gar etwas verrückt, mindestens aber allein. Entsprechend ist auch im echten Leben bei Erwachsenen die Reaktion auf einen unsichtbaren Freund oft: «Da kann doch was nicht stimmen!»

Kein Grund zur Besorgnis

Echte ICs sind wenig erforscht – was durchaus als Zeichen zu deuten ist, dass die psychologische Fachwelt ICs für normal hält, zumindest für Kinder im so genannten magischen Alter zwischen drei und sechs Jahren, in dem sie noch nicht eindeutig zwischen Fantasie und Realität unterscheiden können und sich abstraktes Denken und Zeitvorstellung erst ausbilden. Je nach Studie haben oder hatten ungefähr die Hälfte bis zwei Drittel der befragten Kinder einen unsichtbaren Gefährten. Durchaus oft (aber nicht nur) erscheint ein IC, wenn es aus irgendeinem Grund anstrengend und aufregend wird für ein Kind, wenn eine Entwicklungsaufgabe ansteht; so nennen es Kindheitsforscher: Die Familie zieht um, macht eine Flugreise, der erste Kindergarten tag steht an, die grosse Schwester kommt zur Schule, Oma stirbt, ein Geschwister-



ILLUSTRATION OLIVER JEFFERS, AUS: PINGUIN GEFUNDEN, AUFBAU 2014.

Unsichtbare Freunde sind Beschützer und Spielgefährten.

chen wird geboren. «Ein unsichtbarer Freund ist definitiv kein Hinweis auf Verwahrlosung, Missbrauch oder Mobbing», schreibt der Entwicklungsforscher und Medienpädagoge Professor Norbert Neuss von der Universität Giessen. «Traumatisierte Kinder mit wirklich dramatischen Problemen haben gar nicht die seelische Kraft, sich einen Fantasiefreund zu schaffen.» Verrückt sind die Kinder auch nicht. Das berichtet die US-Forscherin Marjorie Taylor, die viele Kinder für eine Studie zu diesem Thema intensiv befragt hat. Die Kinder haben immer volle Kontrolle über ihre ICs, die ihnen gegenüber durchweg freundlich gesinnt sind. Sie werden also nicht von Stimmen oder Wesen verfolgt wie bei einer Psychose.

Nilpferde und Pinguine

Die wissenschaftlichen Erkenntnisse über reale unsichtbare Gefährten entsprechen also nicht dem erwähnten Topos aus den Klassikern des vergangenen Jahrhunderts. Die aktuellen Geschichten bilden denn auch das ab, was die Entwicklungsforschung über echte unsichtbare Gefährten weiss: Sie sind – nur oder auch – Spielgefährten wie Daisys lila Nashorn, oft mit Stellvertreter- und Sündenbockfunktion für kindliche Wünsche und unerwünschte Taten wie in Jodi Moores: «Das war ich nicht – das war der Drache». Sie sind Zuhörer und Gesprächspartner, Begleiter, die Rat wissen, und Beschützer, die

*SIGRID TINZ ist freie Journalistin und Autorin und schreibt hauptsächlich über Kinder, Bücher und andere Medien.



Im Gegensatz zu Daisys Eltern hat das lila Nashorn Zeit zum Spielen. Längst nicht nur einsame Kinder imaginieren jedoch unsichtbare Gefährten.

Kräfte und Eigenschaften haben, die ein Kind gerne hätte. Oft sind es grosse, mächtige Tiere, manchmal wie in Oliver Jeffers' «Pinguin gefunden» aber auch kleine, bei denen sich das Kind dann als gross, stark und wichtig erleben kann. Warum sind es immer Tiere?

Es gibt viele Erklärungen für das besondere Verhältnis von Kind, Tier und Bilderbuch. Dass Tiere immer «gehen» – auch auf dem internationalen Lizenzmarkt – ist sicherlich nicht die schlechteste davon. Mit dem echten Leben bzw. den Studien von Marjorie Taylor hat das wenig zu tun: Danach haben 80 Prozent der Kinder ein menschliches Wesen als unsichtbaren Freund, meist ein Kind, meist weiblich.

Das oben beschriebene Karlsson-Klischee existiert in den Köpfen der Erwachsenen und wird in den Geschichten oft thematisiert. Weil Daisys Eltern zuviel Anderes um die Ohren haben, um ihrer Tochter zuhören zu können, dringt die Nachricht von ihrem Nashorn auch nicht zu ihnen durch, so oft das Mädchen auch versucht, ihnen davon zu erzählen. Als die Eltern von Daisy den seltsamen Freund ihrer Tochter endlich zur Kenntnis nehmen, machen sie sich natürlich Vorwürfe. Sie bringen das Nashorn zum Flughafen, damit es nach Hause fliegen kann. Und nehmen sich vor, in Zukunft mehr Zeit zu haben für ihre Tochter, zum Spielen, Reden und Lachen.

Wenn Oma einen Bären versteckt

Anders als Daisy versuchen die meisten ProtagonistInnen auch, ihre Freunde geheim zu halten, als wüssten sie um die zwiespältige Einstellung der Erwachsenen: Da beschmiert Anna in «Ein Zauberpferd für Anna» aus der «Zauberflügel»-Reihe die Flügel ihres Zauberpferdchens mit ordentlich Mist und legt eine Decke drüber, damit es wie ein normales Pony aussieht; da schimpft die kleine Lena in «Ein Mammut im Kühlschrank» eben jenes Mammut handfest aus, weil es sich aus Fresslust am Kühlschrank vergriffen hat und so vom Vater entdeckt worden ist: «Irgendwann wirst du uns alle noch verraten!» Manche Bücher tragen das Thema sogar im Titel. In Helen Stephens Buch «Wie versteckt man einen Löwen?» zieht ein Löwe bei der kleinen Paula ein. Der Nachfolgeband heisst «Als Paula den Löwen vor Oma versteckte». Die kommt

nämlich für ein Wochenende, um auf Paula aufzupassen. Und wer weiss, ob Oma einen Löwen im Haus nicht komisch findet? Das Verstecken klappt ziemlich leicht. Denn erstens ist Oma kurzsichtig und zweitens ist sie vollauf damit beschäftigt, selber geheim zu halten, was in ihrem grossen Koffer ist: ihr Bär Bärnhard. Unsichtbare Freunde sind nämlich nicht ausschliesslich Kindersache. Es gibt Jugend- und Erwachsenenbücher mit diesem Motiv. Und es gibt Jugendliche und Erwachsene, die so einen Gefährten haben, statistisch allerdings ein sehr geringer Anteil. Vielleicht ist es wirklich so, dass erwachsene Gehirne rational funktionieren und einfach keine ICs mehr imaginieren. Vielleicht verlagert sich die Fantasie auch in andere, gesellschaftsfähigere Bereiche: Geschichten lesen, Games spielen, Filme schauen; an Gott glauben oder an Schutzengel, Glücksbringer am Schlüsselbund haben, den Hund mit ins Bett nehmen und mit den Blumen reden, Tagebuch schreiben. Vielleicht gibt es aber auch eine ganz hohe Dunkelziffer? Denn welcher Erwachsene würde es schon erzählen, wenn er einen IC hätte?

Fantastisches Element im Alltag

In der Praxis kommen Bilderbuchgeschichten über tierische unsichtbare Freunde wohl auch darum besonders gut an, weil die ProtagonistInnen ganz normale Kinder sind, mit denen sich die kleinen ZuhörerInnen gut identifizieren können, weil es Abenteuer und lustige Verwicklungen gibt, aber auch viel wiedererkennbaren Alltag. Der IC ist meist das einzige fantastische Element, ansonsten geht es um reales, normales Kinderleben vom Frühstück bis zum Einkaufen, vom Strandausflug bis zur nachmittäglichen Reitstunde. Ein wichtiger Grund könnte aber auch sein, dass sie dank den Büchern verstehen, dass auch andere Kinder wie sie einen Fantasiegefährten haben.

Eltern, ErzieherInnen oder Lehrpersonen mögen zwar wissen, dass Kinder mit IC weder krank noch verrückt noch unerträglich emotional belastet sind. Im Alltag ist das Thema trotzdem oft schwierig: Man macht sich vielleicht doch Sorgen, oder ist genervt darüber, zu jeder Mahlzeit einen Teller mitdecken zu müssen für Batman, Edith oder den



ILLUSTRATION HELEN STEPHENS. AUS: ALS PAULA DEN LÖWEN VOR OMA VERSTECKTE. ATLANTIS 2014.

In «Als Paula den Löwen vor Oma versteckte» verhält sich der imaginäre Gefährte erstaunlich ruhig – bis die Oma ihren Bären auspackt ...

Löwen, die Sache immer wieder Verwandten und Fremden erklären zu müssen. Dann kann ein gutes Buch ein echtes Geschenk sein und viel bewirken: «Das Kind ins Erzählen bringen, ihm helfen, sich mit den eigenen Gefühlen und Gedanken auseinanderzusetzen, und es den Erwachsenen erleichtern, sich sensibel und liebevoll auf das Phänomen einzulassen», meint Norbert Neuss.

Der Drache war's!

Die Fantasiefreunde zu verbieten oder lächerlich zu machen, davon rät er entschieden ab. In Jodi Moores «Das war ich nicht – das war der Drache», passiert genau das. Der Junge hat einen Drachen in seiner Sandburg wohnen, mit dem er viel Spaß hat, der aber auch das ein oder andere anstellt. Die unterschiedlichen Wahrnehmungen werden auch in der Illustration umgesetzt: Der Drache ist zwar auf jedem Bild gezeichnet – und das was er aus der Sicht des kleinen Jungen macht: Spuren in den Sand stapfen, mit seinem Feueratem Limonade aufschäumen, andere Kinder verscheuchen, die sich an der Sandburg vergreifen wollen. Aber es ist immer auch zu sehen, wie es «in echt» (also für die Eltern des Jungen und die LeserInnen) gewesen sein könnte: Der Vater jagt die anderen Kinder weg, der Junge blubbert mit dem Strohalm, die Drachenspuren stammen von seinen Taucherflossen. Als der Drache bzw. eben der Junge die Schwester mit Sand beschmeißt, gibt's Ärger und eine Standpauke: «Es reicht uns jetzt mit diesem Drachenzug!» Die Familie geht nach Hause, der Junge schickt den Drachen weg. Das nützt in aller Regel nichts. «ICs verschwinden von alleine, so wie sie gekommen sind», so Norbert Neuss. «Wenn es soweit ist. Irgendwann.»

Auf dem hinteren Innendeckel bei «Das war ich nicht, das war der Drache» ist das gut zu sehen: Am nächsten Tag fläzt der Drache wieder in der Sandburg herum, aber nicht nur das – in jeder Sandburg wohnt jetzt ein Drachenfreund. Ähn-

lich ist es beim lila Nashorn. Abends ist Daisy so erschöpft vom vielen ungewohnten Miteinanderspielen und Sich-Unterhalten, dass sie einfach nur noch schlafen will. Und so beschliesst sie, ihren Eltern erst morgen von ihrem neuen Freund zu erzählen: dem rosa Eisbär, der schon mit seinem Koffer im Flur steht.

LITERATUR

MICHAËL ESCOFFIER (TEXT) / MATTHIEU MAUDET (ILLUSTRATION)

Ein Mammut im Kühlschrank

Aus dem Französischen von Anja Bauseneick.
Köln: Boje 2012. 40 S., Fr. 20.90

OLIVER JEFFERS

Pinguin gefunden

Berlin: Aufbau Verlag 2010. 32 S., Fr. 22.90

ANNA KEMP (TEXT) / SARA OGILVIE (ILLUSTRATION)

Wenn ein lila Nashorn kommt

Aus dem Englischen von Leena Flegler.
Hildesheim: Gerstenberg 2012. 32 S., Fr. 19.90

JODI MOORE (TEXT) / HOWARD MCWILLIAM (ILLUSTRATION)

Das war ich nicht – das war der Drache

Aus dem Englischen von Constanze Breckhoff.
Oldenburg: Lappan 2012. 40 S., vergriffen

KARIN MÜLLER

Ein Zauberpfers für Anna

Stuttgart: Kosmos 2012. 128 S., Fr. 14.90

HELEN STEPHENS

Als Paula den Löwen vor Oma versteckte

Aus dem Englischen von Seraina Staub.
Zürich: Atlantis 2014. 36 S., Fr. 25.90

NORBERT NEUSS

Unsichtbare Freunde – Warum Kinder Phantasiegefährten erfinden

Berlin: Cornelsen 2009.

WITZIGER WELTBlick DURCH SCHLAUE SCHWEINEAUGEN

Zwei Schweinebrüder aus einer Fernsehserie der Siebzigerjahre spielen die Hauptrolle in der neuen Produktion des Theaters «Gustavs Schwestern». Die drolligen Schweinchen durchwandern die Welt, philosophieren und landen schliesslich im Backofen. Abenteuer folgen eben eigenen Regeln! Aus dieser Erkenntnis schlägt «Piggeldy und Frederick» maximalen Spass mit einer überraschenden Wendung. VON KAA LINDER*

Ein Schweineleben hat viele Sonnenseiten: im Schlamm liegen, fressen, die Welt betrachten. So machen es Piggeldy und Frederick. Das Leben der Schauspielerinnen ist ungleich anstrengender. Gerade als Sibylle Grüter und Jacqueline Surer sich am gedeckten Tisch verköstigen wollen, bemerken sie das Publikum. Es hat bereits Platz genommen, also beginnen die Spielerinnen mit knurrendem Magen zu erzählen. Doch ganz vergessen geht der Hunger bei den Erlebnissen der philosophierenden Schweinebrüder nie. Essen ist ein wiederkehrendes Thema – auf der Schweinewiese wie auf der Bühne.

Piggeldy löchert seinen grossen Bruder mit Fragen, und Frederick weiss auf fast alles eine Antwort. «Ich chum bi allem druus, drum laufen ich voruus», singt dieser selbstbewusst im eigens komponierten Schweine-Blues. Piggeldy möchte zum Beispiel wissen, was es für ein Abenteuer alles braucht. So geraten die erforderlichen Zutaten, nämlich Fernweh, Risiko und ein kühler Kopf in die von Wettbewerb und Besserwisserei geprägte Schweinebrüdermangel. Mit Witz und viel Tempo werden die Begriffe zu Leben erweckt, etwa, wenn die Schweine halsbrecherische Kunststücke auf dem Schwebelbalken vorführen. Die Schwerkraft tut das ihre, und so ist schnell klar, was es mit dem Begriff «Risiko» auf sich hat. Manchmal wird Frederick die Fragerei des kleinen Bruders zu viel. «Für es Abetüür muess me chönne alleini si», moniert er und verschwindet von der Bildfläche. Nun kann der kleine Piggeldy die Sau rauslassen, doch schon bald vermisst er den grossen Bruder. Eine Erfahrung, die jedes Geschwister kennt.

Ein Tisch, zwei Menschen und zwei Schweinepuppen

Das Stück «Piggeldy und Frederick» erzählt von zwei drolligen Schweinchen, die ebenso schwerfällig wie reizend, so schrullig wie schlau sind und sich auf dem Weg ins Abenteuer in der Grossstadt verlaufen, im Wald verirren und zum Schluss gar im Ofen landen. Was es mit dieser scheinbar brutalen Wen-



Zwei Schweinebrüder suchen das Abenteuer: Piggeldy und Frederick.

FOTO: HELMUT POBERTH.

BUCH & MAUS 3/2014

dung auf sich hat, sei nicht verraten. «Gustavs Schwestern» gelingt es, komplexe Sachverhalte wie das Machtgefälle in Freundschaften quasi nebenbei zu thematisieren. Auch was ein «Feind» ist, erklärt das ungleiche Quartett aus Spielerinnen und Silikonpuppen auf schlüssige Weise. Es ist ein Moment höchster Spannung, wenn die Schweinebrüder auf einmal die Regie übernehmen, den Tisch leerfressen und die Geschichte mächtig zu stören beginnen.

Mit einem schlichten Tisch und wenigen Requisiten kommt «Piggeldy und Frederick» aus. Was an Gegenständen fehlt – Autos, Tannen oder Trams – wird auf Täfelchen gezeichnet, die auf ein Laufband gesteckt um die Tischkante tuckern. Das wäre, so effektiv die Idee auch ist, gar nicht nötig. Die Geschichte der Schweinchen, die partout ein Abenteuer erleben wollen, trägt auch so. Mehr Sorgfalt dagegen hätten die Dialoge verdient. Sibylle Grüter und Jacqueline Surer überzeugen mit ihrer grossen Spielfreude und ihrem Spass an einer saumässig lustigen Geschichte, die trotz drohendem Ende der Protagonisten als Schweinebraten doch noch gut ausgeht.

INFORMATION

«Piggeldy und Frederick» nach den gleichnamigen Geschichten von Elke und Dietrich Loewe.
Regie: Priska Praxmarer. Spiel: Sibylle Grüter und Jacqueline Surer.
www.gustavsschwestern.ch

*KAA LINDER ist Kulturredaktorin bei Radio SRF2 und lebt mit ihren Kindern in Zürich.

«... DASS DIE FLÜSSE FLIESSEN / UND DIE UFER STEHN ...»

Am 15. September ist der Schriftsteller Jürg Schubiger nach langer Krankheit im Alter von 77 Jahren gestorben. Seine poetischen, humorvollen, den Wundern des Lebens zugewandten Texte für Kinder und Erwachsene haben die Schweizer Literatur auf eigene Weise geprägt und sind vielfach ausgezeichnet worden. VON CHRISTINE TRESCH*

In Jürg Schubigers erstem Kinderbuch «Dieser Hund heisst Himmel» (1978) finden sich Texte, die der Schriftsteller Jahre vorher bereits für eine erwachsene Leserschaft unter dem Titel «Die vorgezeigten Dinge» veröffentlicht hatte. Hans-Joachim Gelberg, der damalige Verleger von Beltz & Gelberg, soll beim Stöbern in einem Buchantiquariat zufällig über diesen Band gestolpert sein. Was für ein Glück, dass er Schubiger für die Kinderliteratur «entdeckt» hat!

Der Erfolg stellte sich allerdings erst mit dem Geschichtenband «Als die Welt noch jung war» (1995) ein, der wiederum einige der allerersten Geschichten enthielt. Jetzt war die Zeit endgültig reif für eine Kinderliteratur, die mit literarischen Mitteln arbeitete und durch ihre Mehrdeutigkeit und poetische Dichte auch Erwachsene für sich einnehmen konnte.

Der Schubiger-Blick

Jürg Schubiger nähert sich in seinen Texten den Dingen und Menschen ohne vorgefasste Meinung. Es gelingt ihm, die Lesenden durch Leerstellen zwischen Wörtern und Gedichtzeilen für Momente in diese Weltsicht mit einzubeziehen. Im Gedicht «Anderes jedoch» aus dem Band «Der Wind hat Geburtstag» zum Beispiel: «Ach, das meiste / ist doch hundsge-
wöhnlich. / Dieser Hund zum Beispiel, / oder dass die Vögel fliegen, / dass die Flüsse fließen / und die Ufer bleiben. //
Anderes jedoch / ist höchst erstaunlich. / Dieser Hund zum Beispiel, / oder dass die Vögel fliegen, / dass die Flüsse fließen / und die Ufer stehn. // Dass uns solche Dinge / durch die Köpfe gehn.»

Dieser unvoreingenommene Blick, zusammen mit einer lakonisch verdichteten Sprache kennzeichnet alle seine Werke. Kein Wunder, stehen Schubigers Figuren oft am Rand. So auch im Roman «Haller und Helen», in dem er von der stillen Liebe zweier Menschen im Seniorenheim erzählt, oder zuletzt im Roman «Nicht schwindelfrei», wo der Protagonist sich nach einem Schlaganfall ins Leben und Sprachkonventionen zurückfinden muss und gar nicht weiss, ob er das noch will.



Jürg Schubiger sah die Dinge, als ob er ihnen das erste Mal begegnete.

Schubiger bezeichnete sich gerne als «professioneller Anfänger», als einer, der sich immer wieder von den literarischen Fussstapfen losmacht, um uns Märchen- und Sagenstoffe und Weltbilder neu sehen zu lassen, in «Die Geschichte von Wilhelm Tell» etwa oder im Bilderbuch «Als der Tod zu uns kam».

«Ändert sich etwas in der Landschaft eines Tales, wenn ich einmal tot bin? Sie kommt mir irgendwie allein gelassen vor.» Diesen Gedanken äusserte er in einem Buch & Maus-Gespräch 2008. Ja. Jürg Schubigers Blick auf die Welt, auf uns – und seine Freundschaft, sie fehlen uns.

BÜCHER VON JÜRIG SCHUBIGER (AUSWAHL)

Der Wind hat Geburtstag

Mit Illustrationen von Wiebke Oeser.
Wuppertal: Peter Hammer 2010. 44 S., Fr. 19.90

Das Kind im Mond

Mit Illustrationen von Aljoscha Blau.
Wuppertal: Peter Hammer 2013. 24 S., Fr. 23.90

Schon wieder was!

Mit Illustrationen von Wolf Erlbruch.
Wuppertal: Peter Hammer 2014. 32 S., Fr. 23.90

Nicht schwindelfrei

Innsbruck: Haymon 2014. 112 S., Fr. 26.90

*CHRISTINE TRESCH, literale Förderung, SIKJM.

AUF SCHATZSUCHE

Fack ju Sprache!

Bevor der bibliophile Schatzsucher wieder staubbedeckte «Oldies» ausgräbt, verlasse ich mich gern einmal auf meine Jüngsten, die sich tagtäglich mit Jugendmedien befassen. Die Bibliothekarstochter schlägen vor, dass ich über ihre Vorliebe für den Film «Fack ju Göhte» schreibe. Die Teenagerkomödie des Regisseurs Bora Dagtekin liess 2013 die Kinokassen klingeln. Der Inhalt ist schnell erzählt: Der Kleinkriminelle Zeki Müller (Elyas M'Barek) lässt sich nach seiner Entlassung aus dem Knast als Aushilfslehrer an einer neuen Schule anstellen, um so an die Beute zu kommen, die unter dieser Schule vergraben ist.



Roger Meyer
Leiter SIKJM-
Bibliothek

Die Kinder finden den Film witzig: Wegen der mehr als fragwürdigen Erziehungsmethoden des «Lehrers», der etwa mit dem Paintballgewehr auf vorlaute Schüler schiesst, aber auch wegen der Sprache, die die Jugendlichen im Film sprechen. Kiezdeutsch wird in der Schule am Zürichberg zwar nicht gesprochen, aber es kommt vor, dass die Jungs die Mädchen schon in der vierten Klasse als «Schlampen» bezeichnen. Doch die Sprache, die in «Fack ju Göhte» gesprochen wird, ist noch um einiges derber. «Ficken» oder «Wichser» hört man in jedem zweiten Dialog. Die Zeit-Online schreibt in ihrer Kritik dem Film den Erfolg gerade aufgrund der «absoluten Zeitgemässheit und Gegenwärtigkeit der Sprache» zu. Die Jugendlichen nehmen den Film so als authentisch wahr. Oder wie meine Tochter meint: Der Film erzählt etwas überspitzt aus dem Schulalltag heutiger Jugendlicher. Ihr Vorschlag, den ab zwölf Jahren freigegebenen Film am letzten Schultag vor den Ferien anzusehen, mochte der Lehrer der fünften Klasse, nachdem er den Film selbst gesehen hatte, aber doch nicht unterstützen.

FILM

BORA DAGTEKIN (REGIE)

Fack ju Göhte

Deutschland: Constantin Film 2013



An der SIKJM-Jahrestagung wurden verschiedene Arten des Spiels ganz konkret erprobt.

SIKJM

Jahrestagung 2014 «Gut gespielt!»

Ende September fanden sich spielfreudige Interessierte aus der ganzen Deutschschweiz in Murten zur alljährlichen SIKJM-Tagung zusammen.

Der Schwerpunkt dieses Heft war nicht nur Thema der diesjährigen Erzählnacht, das Spielen stand heuer auch im Zentrum der SIKJM-Jahrestagung, die am 19. und 20. September 2014 in Murten stattfand. In Referaten und Workshops erkundeten die TeilnehmerInnen, was das Spielen auszeichnet und welche Aufgaben ihm in Kinder- und Jugendmedien zukommen. Im Einführungsreferat gaben die Mitarbeiterinnen des SIKJM Ingrid Tomkowiak, Barbara Jakob und Christine Tresch einen historischen Überblick über das Spiel und das Spielen in der Kinderkultur und über seine gesellschaftliche Bedeutung. Danach nahm Gabriele von Glasenapp die TeilnehmerInnen mit auf einen Streifzug durch ältere und neuere Texte und schärfte ihren Blick für Inszenierungen von Spiel in der Kinder- und Jugendliteratur.

Nach dem gemeinsamen Mittagessen öffnete das Forum seine Tore und lud zum Schmökern ein. Auf der Sonnenterrasse vergnügten sich derweil die Spielwütigen mit Diabolos, Kreisel Tellern und Peitschenkreisel. Nachmittags konnten die TeilnehmerInnen in neun Workshops interaktiv das weite Feld spielerischer Aktivitäten erkunden: Da wurden Kreisel geworfen, gepeitscht und gezwirbelt, dort entstanden Bauwerke aus Büchern. Hier wurde dem verführerischen Duft der Sommerferien nachgegangen, dort begab man sich auf eine Schweizerreise durch historische Spiellandschaften. Es gab Einblicke in die Arbeit der Jury «Spiel des Jahres» und Einsichten in das Gamever-

halten unserer Kinder. Zum Abschluss des ersten Tages lud die Autorin und Performerin Brigitte Schär unter dem Motto «Anker lichten, Segel setzen!» zu einer multimedialen Reise durch ihre Geschichten- und Liederwelt ein.

Den Samstagmorgen eröffnete die Psychologin Sabine Brunner vom Marie Meierhofer Institut: Sie sprach über die Bedeutung des kindlichen Spiels aus entwicklungspsychologischer Sicht und zeigte anschaulich auf, wie Kinder spielend die Welt entdecken. Ulrich Blum berichtete von seiner Arbeit als Spieleautor, gab Einblicke in den florierenden Spielmarkt und Ausblicke auf analoge und digitale Spielbrett-Trends. Am Nachmittag standen wiederum zwei Workshoprunden auf dem Programm: Während die «Hunger Games» die Grenze erkunden liessen, an der das Spiel in tödlichen Ernst umschlägt, animierten Szenen aus Kinderbüchern zum lebhaften Theater spielen. Für den spielerischen Ausklang der anregenden und facettenreichen Tagung war Hans Fluri von der Spielakademie Brienz besorgt. Beschwingt entschwandten die TeilnehmerInnen danach in ihr Wochenende. Gut gespielt ist halb gewonnen!

CYRIL WERNDLI

SIKJM

Erzählnacht 2014 wieder mit grossem Erfolg

Über 600 Anlässe fanden in der ganzen Schweiz statt.

Zum Motto «Ich spiele, du spielst – spiel mit!» liessen sich die beteiligten Schulen, Kindergärten, Bibliotheken, Quartierzentren und andere Institutionen einiges einfallen: Puppentheater schauen, in Fussballbüchern schmökern, mit Wörtern spielen, Brettspiele ausprobieren, sich in



Die mit dem Deutschen Jugendliteraturpreis 2014 ausgezeichneten Bücher aus den Sparten Jugendbuch, Kinderbuch, Bilderbuch und Sachbuch.

Ritterspielen messen und natürlich ganz viele Geschichten hören oder selbst lesen – das alles und viel mehr durften Kinder und Jugendliche an einem der über 600 Anlässe erleben. Die nächste Erzählnacht findet am 13. November 2015 statt.

ISJM

Preis für Family-Literacy-Projekt

Das SIKJM-Büro der Romandie, das Institut suisse Jeunesse et Médias, ist für sein Family-Literacy-Projekt «1001 histoires dans les langues du monde» (das französischsprachige Pendant zu «Schenk mir eine Geschichte») mit dem Prix du Milieu du Monde 2014 ausgezeichnet worden. Der Preis wurde 2009 von der Integrationskommission des Kantons Waadt (Chambre Cantonale Consultative des Immigrés, CCCI) geschaffen und zeichnet Institutionen oder Privatpersonen aus, die sich durch vorbildliches Handeln für das gegenseitige Verständnis zwischen Einheimischen und Zugewanderten verdient gemacht haben.

Die Jury unter dem Vorsitz von Ständerätin Géraldine Savary überreichte den Projektverantwortlichen den mit 5000 Franken dotierten Preis am 4. Oktober 2014 im Kino Cinétoile Malley in Lausanne-Prilly. Mit diesem Preis anerkenne sie den Wert einer guten Kompetenz in der Erstsprache – der «Herzenssprache» – für das erfolgreiche Erlernen einer Zweitsprache, heisst es in ihrer Begründung.

KJM ZÜRICH / LESEN.GR

Bookstar 2014 an «Silber» von Kerstin Gier

Die teilnehmenden Jugendlichen an Bookstar 2014 haben das Buch «Silber – Das erste Buch der Träume» von Kerstin Gier zu ihrem Favoriten gekürt. Die Preisver-

leihung wurde am 7. November in der Sekundarschule Wetzikon unter Mitwirkung des Schweizer Autors Severin Schwendener gefeiert. Ab dem 1. Mai 2015 wird die Jugendjury die neue Buchauswahl bekanntgeben, die dann wieder alle interessierten Jugendlichen auf dem Internetportal von bookstar kommentieren und bewerten dürfen.

www.bookstar.ch

VEREIN ABRAXAS

Ausschreibung Baarer Rabe

2015 wird zum zweiten Mal der Baarer Rabe an eine(n) NachwuchsautorIn verliehen. Gesucht werden unveröffentlichte Werke im Bereich der Kinder- und Jugendliteratur von AutorInnen, die bisher noch keine eigenständige Publikation in dieser Sparte herausgegeben haben. Der Preis besteht aus einer Preissumme von CHF 4000.- sowie der Veröffentlichung des ausgezeichneten Werkes in Form eines SJW-Heftes. Ausserdem sollen szenische Lesungen anlässlich der Preisverleihung und im Rahmen des Zentralschweizer Kinder- und Jugendliteraturfestivals Abraxas stattfinden.

www.abraxas-festival.ch

GRA STIFTUNG GEGEN RASSISMUS / GESELLSCHAFT MINDERHEITEN IN DER SCHWEIZ

Anti-Rassismus-Preis für Marcus Pfister

Der Schweizer Bilderbuchkünstler Marcus Pfister erhält für sein Schaffen den Nanny und Erich Fischhof-Preis. Dieser wird von der GRA Stiftung gegen Rassismus und Antisemitismus und der GMS (Gesellschaft Minderheiten in der Schweiz) vergeben. Der Preis im Wert von CHF 25'000 Franken wird Marcus Pfister für seine Bilderbücher, in denen es um «Teilen,

Toleranz und die Akzeptanz von Andersartigen geht» verliehen. Das Preisgeld spendet Pfister an ein Bilderbuchprojekt, das zusammen mit dem Förderverein für Kinder mit seltenen Krankheiten realisiert wird.

ARBEITSKREIS FÜR JUGENDLITERATUR

Deutscher Jugendliteraturpreis 2014

Die wichtigste Auszeichnung auf dem deutschsprachigen Markt erhielten Bücher über Krieg, Freundschaft – und Stechmücken.

Im Rahmen der Frankfurter Buchmesse wurde auch dieses Jahr der Deutsche Jugendliteraturpreis in den Sparten Sachbuch, Bilderbuch, Kinderbuch und Jugendbuch sowie der Preis der Jugendjury vergeben.

Das Sachbuch «Gerda Gelse» von Heidi Trpak und Laura Momo Aufderhaar stellt ein ganz gewöhnliches Tier, nämlich die Mücke, in einer künstlerisch originellen Weise ins Zentrum. Als bestes Bilderbuch wurde «Akim rennt» von Claude K. Dubois ausgezeichnet, das aus einer kindlichen Perspektive und in einer kargen Bildsprache von den Schrecken des Krieges erzählt. Die deutsche Autorin Martina Wildner erhielt den Preis in der Sparte Kinderbuch für ihre virtuoso konstruierte Erzählung «Die Königin des Sprungturms» aus dem Milieu des Leistungssports. In der Sparte Jugendbuch erhielt «Wie ein unsichtbares Band» von Ines Garland den Preis, eine Kindheitsschilderung aus dem Argentinien der 1970er-Jahre. Die Jury der Jugendlichen schliesslich wählte «Wunder» von Raquel J. Palacio zum Sieger, das aus der Sicht eines körperlich verunstalteten Jungen erzählt ist.

Der Sonderpreis für Übersetzung geht an Angelika Kutsch, die über 400 Kinder- und Jugendbücher aus den skandinavischen Sprachen übersetzt hat.

VERZEICHNIS DER REZENSIERTEN MEDIEN

ALIRE SÁENZ, BENJAMIN: Aristoteles und Dante entdecken die Geheimnisse des Universums S. 17
 BROWNER, JESSE: Alles geschieht heute S. 18
 CALÍ, DAVIDE / QUARELLO, MAURICIO A.C.: Mein Vater, der Pirat S. 25
 CHEN JIANHONG: Der kleine Fischer Tong S. 26
 CONAGHAN, BRIAN: Jetzt spricht Dylan Mint und Mr. Dog hält die Klappe S. 33
 DI CAMILLO, KATE: Flora & Ulysses – die fabelhaften Abenteuer S. 29
 EL OMARI, LAILA: Klippentanz S. 30
 ESCOFFIER, MICHAËL / MAUDET, MATTHIEU: Ein Mammut im Kühlschrank S. 19
 GABATHULER, ALICE: Dead.end.com S. 6
 HARTMANN, LUKAS: Mein Dschinn S. 28
 HENSGEN, ANDREA / TOURLONIAS, JOËLLE: Besuch bei Oma S. 2
 HUOVI, HANNELE: Die Federkette S. 32
 JANISCH, HEINZ / BINDER, HANNES: Ich ging in Schuhen aus Gras S. 18
 JEFFERS, OLIVER: Pinguin gefunden S. 19
 KEMP, ANNA / OGILVIE, SARA: Wenn ein lila Nashorn kommt S. 19
 LANGEN, ANNETTE / GEHRMANN, KATJA: Ritter Wüterich und Drache Borste büxen aus S. 26
 LAVIE, OREN / ERLBRUCH, WOLF: Der Bär, der nicht da war S. 25
 MCDONALD, MEME / MONTY PRYOR, BOORI: Njunjul S. 30
 MCKEE, DAVID: Sechs Männer S. 25
 MEYER, KAI: Die Seiten der Welt S. 32
 MICHEL, ANNINA: Die Schlacht am Morgarten. Geschichte und Mythos S. 33
 MÜLLER, KARIN: Ein Zauberpfad für Anna S. 19
 NESS, PATRICK: Mehr als das S. 31
 NGCOWA, SONWASIBO: Nanas Liebe S. 32
 NILSSON, ULF / ERIKSSON, EVA: Die besten Beerdigungen der Welt S. 2
 NILSSON, ULF / SPEE, GITTE: Kommissar Gordon – der erste Fall S. 27
 NILSSON THORE, MARIA: Dirk und Birk und dazwischen das Meer S. 24
 OATES, JOYCE CAROL: Zwei oder drei Dinge, die ich dir nicht erzählt habe S. 30
 PANTERMÜLLER, ALICE / HENN, ASTRID: Lina und Fred – ein Bär kennt kein Pardon S. 28
 PETIT, XAVIER-LAURENT: Mein kleines dummes Herz S. 28
 POZNANSKI, URSULA: Erebos S. 6
 SELTMANN, CHRISTIAN / KARIPIDOU, MARIA: Kommissar Ping und das Kaugummi-Geheimnis S. 27
 SIF, BIRGITTA: Frieda tanzt S. 24
 SILVER, EVE: Jump – das Spiel S. 8
 STEINHÖFEL, ANDREAS: Anders S. 29
 STEPHENS, HELEN: Als Paula den Löwen vor Oma versteckte S. 21
 STRASSER SUSANNE: So weit oben S. 24
 SUTCLIFFE, CHARLIE: Zubert S. 26
 SUTCLIFFE, WILLIAM: Auf der richtigen Seite S. 31
 TUCKERMANN, ANJA / SCHULZ, TINE: Alle da! S. 33
 VAN DE VENDEL, EDWARD: Lena und das Geheimnis der blauen Hirsche S. 29
 VAN RANST, DO: Rabenhaar S. 2

IMPRESSUM

HERAUSGEBERIN: Schweizerisches Institut für Kinder- und Jugendmedien SIKJM
 Georgengasse 6, CH-8006 Zürich, Telefon +41 (0)43 268 39 00, Fax +41 (0)43 268 39 09
 E-Mail: info@sikjm.ch, Internet: www.sikjm.ch
 Konto: 1100-4798.904; Zürcher Kantonalbank
 IBAN: CH65 0070 0110 0047 9890 4 BIC/SWIFT: ZKBKCHZZ80A, lautend auf Johanna Spyri Stiftung

ISSN 1660-7066

REDAKTION UND GESTALTUNG: Elisabeth Eggenberger, elisabeth.eggenberger@sikjm.ch, Cyril Wernkli (Praktikum), cyril.wernkli@sikjm.ch
 INSERATE: Jeannine Horni, jeannine.horni@sikjm.ch
 ABONNEMENTE: Mitglieder gratis
 MITGLIEDERBEITRÄGE 2014: Einzelmitglied Fr. 50.–, Kollektivmitglied Fr. 100.–
 Bibliotheken mit Erwerbungsset unter Fr. 5'000.–: Fr. 50.–
 Bibliotheken mit Erwerbungsset über Fr. 5'000.–: Fr. 100.–

JAHRESABONNEMENT 2014: Inland: Fr. 40.–, Ausland: Euro 35.–, Einzelheft: Fr. 15.–

AUFLAGE: 3'000 Exemplare. Erscheint neu dreimal jährlich
 KONZEPT: Prill, Vieceli, Albanese
 DRUCK, LITHOS UND VERSAND: Neidhart + Schön AG, Dorfstrasse 29, CH-8037 Zürich
 Telefon +41 (0)44 446 82 82, Fax +41 (0)44 446 83 83, www.nsgroup.ch

REDAKTIONSSCHLUSS: Heft 1/15: 30. Januar 2015

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck von Artikeln nur mit Genehmigung der Redaktion.

AGENDA BUCH&MAUS

Bis 24. Dezember 2015

Basel, wohnenetc. / Zürich, Buchhandlung Hirslanden: Doppelausstellung «Das kleine Kabinett. Kathrin Schärer's Bestiarium» mit Miniaturen, Bildoriginalen, Postkarten und Bilderbüchern.
www.kathrinschaerer.ch

15. Januar bis Ende März 2015

Zürich, NordSüd-Verlag: Dreikönig-Ausstellung in den Verlagsräumen.

20. Januar bis 3. Februar 2015

Basel, Schifflände: 34. Basler Jugendbücherschiff mit Veranstaltungen zur Leseförderung.

25. Januar 2015

Bern, Kornhausbibliothek: Lesung und Workshop mit der brasilianischen Autorin und Illustratorin Eymard Toledo.
www.baobabbooks.ch

12. Februar 2015

München, Internationale Jugendbibliothek: Erste wissenschaftliche Tagung zum Werk von James Krüss.
www.ijb.de

12. bis 15. März 2015

Leipzig: Buchmesse mit vielen Angeboten im Bereich Kinder- und Jugendliteratur.
www.leipziger-buchmesse.de

18. bis 22. März 2015

Zürich: 39. Schweizer Jugendfilmtage
www.jugendfilmtage.ch

8. bis 10. Mai 2015

Strobl (A): Tagung der STUBE für Fernkurs-TeilnehmerInnen und weitere Interessierte.
www.stube.at

15. bis 17. Mai 2015

Solothurn: 37. Solothurner Literaturtage mit Kinder- und Jugendprogramm.
www.literatur.ch

10. bis 12. Juni 2015

Zürich, Universität: Workshop «Family narratives / National(istic) narratives»
www.isek.uzh.ch

12. Juni bis 27. Dezember 2015

Zürich, Landesmuseum: Ausstellung «Alois Carigiet (1902-1985)»
www.landesmuseum.ch