

Von der Neuen Innerlichkeit zum postmodernen Erzählen: Phantastische Kinderliteratur seit den siebziger Jahren

Das Scheitern der antiautoritären Bewegung und ihrer Hoffnungen auf einen tiefgreifenden gesellschaftlichen Wandel bildet den Hintergrund für die Abkehr von der sozialkritischen Kinderliteratur und die Hinwendung zum phantastischen Erzählen. Etwa zeitgleich zur ›Neuen Subjektivität‹ in der Erwachsenenliteratur entstehen zunächst psychologische Kinderromane, die wie diese die Alternative zum sozialen Engagement in der Rückbesinnung auf das Individuum und seine subjektiven Wahrnehmungen suchen. Als prägnantestes Beispiel gilt Tormod Haugens *Nachtvögel* (1978). Allerdings konnte sich der psychologische Realismus auf dem Kinderbuchmarkt nicht durchsetzen. Dies liegt vermutlich daran, dass er verbunden ist mit modernen Erzählweisen, die nicht nur auf eine allwissende Erzählinstanz verzichten, sondern auch auf ein kohärentes Selbst- und Weltbild des kindlichen Protagonisten. Erzählt werden dessen Schwierigkeiten, belastende Ereignisse in der Familie zu verarbeiten, insbesondere die psychische Erkrankung des Vaters. Zu identitätsgefährdend scheint die Rücknahme einer verlässlichen Erzählinstanz für Kinder und Jugendliche, zu abschreckend wirkt die realistische Aufarbeitung der Zweifel und Ängste, die der psychologische Kinderroman thematisiert. Spätere Beispiele von Mirjam Presslers *Novemberkatzen* (1982) bis Kirsten Boies *Mit Kindern redet ja keiner* (1990) zeigen, dass der psychologische Kinderroman zwar weiterhin als wichtige Untergattung existiert, auf dem Buchmarkt nimmt er jedoch eine eher randständige Position ein. Die Thematisierung persönlicher Zweifel und Ängste akzeptiert das kindliche Lesepublikum vorzugsweise im phantastischen Kinderroman.

Phantastik-Debatten und »soziale Phantasie«

Problematische Erfahrungen von Kindern, insbesondere in der Familie, lassen sich leichter thematisieren, wenn den kindlichen Lesern Reflexionsmöglichkeiten im Raum des Phantastischen angeboten werden. Deutlicher sichtbar als beim realistischen Erzählen ist hier der Fiktionscharakter, unmittelbar einsichtig der Probe- und Spielcharakter des Leseerlebnisses. Wie die Entwicklungspsychologie zeigt, ›denken‹ Kinder zunächst vornehmlich in Bildern: Alltagsgegenstände und Spielsachen erscheinen ihnen wie beseelte Wesen, sie werden zu Übergangsobjekten, von denen sie sich Trost und Unterstützung holen.

Ebenso können aus harmlosen Dingen ›böse Monster‹ und aus Schatten ›Geister‹ werden, denn Kinder unterscheiden zunächst nicht zwischen innerem Erleben und Phänomenen der Außenwelt. Realismus stellt insofern eine spätere Entwicklungsstufe dar als eine magisch-animistische Wahrnehmung der Welt, so dass es Kindern und Jugendlichen leichter fällt, bedrohliche Inhalte im phantastischen Bereich zu rezipieren. Im Raum des Phantastischen fällt es auch leichter, Lösungsmöglichkeiten anzubieten, so dass psychologische Phantastik auch Entlastungs- und Trostfunktion übernehmen kann, wie etwa ein frühes Beispiel von Astrid Lindgren zeigt. *Mio, mein Mio* (1953/54) erzählt von einem Pflegekind in einer ausweglos schwierigen Familiensituation, die es aus eigener Kraft nicht ändern kann. Ein magischer Apfel und ein Flaschengeist verhelfen ihm in das ›Land der Ferne‹, in dem sein unbekannter Vater König ist. Der Autorin ist die implizite Doppelperspektive von (erwachsenem) Realismus und (kindlichem) Wunderglauben vollkommen bewusst. In einem Interview erläutert sie: »Gewiss glaubt ein erwachsener Leser – sogar ich –, dass Mio voller Sehnsucht auf seiner Bank in Tegnèrlunden sitzt, ebenso einsam wie jemals zuvor«. Jedoch wissen alle Kinder, auch ›das Kind in mir‹: »Mio ist im Land der Ferne und hat es gut, so gut bei seinem Vater, dem König«. Nicht selten bedient phantastische Kinderliteratur dieses kindliche Bedürfnis nach wunderbaren Lösungen und lässt die Verunsicherung unbeachtet, die diese für ein aufgeklärtes Welt- und Selbstbild bedeuten. Gerade in den siebziger Jahren steht die phantastische Kinderliteratur daher zunächst noch unter Ideologieverdacht. Man wirft ihr vor, lediglich Evasionsbedürfnisse zu befriedigen. Ähnlich wie in den Märchendebatten des frühen 19. Jahrhunderts wird der Entwurf imaginärer Welten als entwicklungsgefährdend betrachtet, da er eine Auseinandersetzung mit der sozialen Wirklichkeit verhindert. Die phantastische Literatur gilt als systemstabilisierend, und neue Debatten entbrennen über die Frage, ob Märchen als Kinderliteratur geeignet seien. Eine Legitimationsfigur besteht im Hinweis auf das utopische Potenzial der menschlichen Phantasie. Eingeschränkt auf die utopische Funktion der ›sozialen Phantasie‹ ist phantastisches Erzählen erlaubt. Diese Betrachtungsweise kommt allerdings nicht umhin, die Grimmschen Märchen als ideologisch abzuwerten. Weder Demut und Bescheidenheit noch deren Belohnung durch höhere Mächte sind akzeptabel für ein ideologiekritisches Denken, dem es um Demokratisierung und Emanzipation geht. Daher findet sich Anfang der siebziger Jahre eine Flut von Parodien und Adaptationen, die die ›Gattung Grimm‹ kompatibel machen wollen mit Zeitgeist der antiautoritären Bewegung. Zu nennen ist im Bereich der Kinderliteratur vor allem Friedrich Karl Waechters Neubearbeitung *Tischlein deck dich und Knüppel aus dem Sack. Ein neues Märchen* (1972 bei Rotfuchs), aber auch Janoschs

ausgesprochen humorvoll-anarchische Bearbeitung *Janosch erzählt Grimms Märchen und zeichnet für Kinder von heute* (1972).

In den Rahmen der engagierten Kinderliteratur gehören allerdings auch phantastische Kinderromane, die einzelne Figuren oder Elemente aus einer phantastischen Anderswelt nutzen, um einen kritischen Blick auf gesellschaftliche Wirklichkeiten zu werfen und diese in Frage zu stellen, ohne einsinnig didaktisch-belehrend zu wirken. Zum Glauben an eine bessere und gerechtere Welt im Sozialismus rufen die *Birne*-Geschichten von Günter Herburger auf, beginnend mit *Birne kann alles* (1971). Ein phantasievoller Appell zur Demokratisierung der traditionellen Kleinfamilie ist Christine Nöstlingers *Wir pfeifen auf den Gurkenkönig* (1972, verfilmt unter der Regie von Hark Bohm 1975). Eines Sonntags sitzt in der Küche der Familie Hogelmann ein gurkenartiges Wesen mit goldener Krone auf dem Kopf, das sich als König Kumi-Ori zu erkennen gibt und als ›Majestät‹ angesprochen werden will. Nachdem der herrische und egozentrische König von seinen Untertanen durch eine Palastrevolution vertrieben worden ist, bittet er die Hogelmans um politisches Asyl. Nur Vater Hogelmann und sein jüngster Sohn halten zu dem unsympathischen Würdenträger, die anderen Mitglieder lehnen ihn ab. Zunehmend spaltet sich die Familie in einen eher demokratischen Teil um Großvater, Mutter und die älteren Kinder einerseits und den autoritären Vater andererseits. Es kommt zu einigen Turbulenzen und recht vergnüglichen Missgeschicken, die kindliche Lesebedürfnisse nach Abwechslung und Abenteuer bedienen, bis schließlich der kleine Nik den Gurkenkönig in einen anderen Keller befördert und auch Vater Hogelmann dessen leere Versprechungen durchschaut. Wie die Gurkinger ihren machthungrigen König vertrieben haben, haben sich nach und nach alle Hogelmans vom autoritären Vater emanzipiert. Mit einer gelungenen Mischung aus Familienabenteuer und Gesellschaftskritik wurde Nöstlingers *Wir pfeifen auf den Gurkenkönig* zu einem der wenigen Beispiele der antiautoritären Kinderliteratur, das langfristig Zuspruch beim Lesepublikum findet und mittlerweile als Klassiker gelten kann. Es ist außerdem ein typisches Beispiel für eine eher realitätsnahe Phantastik, die sich auf ein phantastisches Wesen beschränkt und seinen Besuch in der Alltagswelt thematisiert.

Neue Innerlichkeit, Individualisierung und Ästhetisierung

Diese Untergattung des phantastischen Kinderromans kehrt in späteren Beispielen mit anderen Funktionen wieder. 1973 legt Paul Maar den Kinderroman *Eine Woche voller*

Samstage vor, in dem das Phantasiegeschöpf *Sams* den schüchternen Herrn Taschenbier aufsucht, um ihn zu seinem ›Papa‹ zu kuren. Es bringt subversive Ideen, Witz und Poesie in den Alltag der Kleinbürger. Die ebenso anarchische wie skurrile Phantasiefigur markiert deutlich die Trendwende von der Suche nach allgemeinverbindlichen Problemlösungen im gesellschaftlichen Raum hin zur Fokussierung auf den Einzelnen, seine persönlichen Beziehungen und subjektiven Nöte. Lösungsmöglichkeiten werden nun nicht mehr im großen Ganzen gesucht, sondern zunehmend im privaten Binnenraum. Dabei werden Liebe und Kreativität als menschliche Potenziale reaktiviert, kindliche Intuition wird gegenüber rationalen Problemlösungen und angepassten Lebensweisen aufgewertet. Eine Trendwende markiert das *Sams* allerdings auch in medialer Hinsicht, denn es wird zum typischen Beispiel für die Verwertung einer literarischen Idee im Medienverbund. Das *Sams* taugt ebenso zum Computerspiel (1998) wie zu dem auch auf DVD (2002) zugänglichen Kinofilm *Das Sams. Der Film* (2001, Regie: Ben Verbong). Im Buch zum Film *Das Sams wird Filmstar* (2001), einem typischen Sekundärprodukt umfassender medialer Vermarktung, erläutert Paul Maar auf gut verständliche Weise, welche Techniken einen phantastischen Film ermöglichen und worin er sich vom Buch unterscheidet.

Mit der stärkeren Besinnung auf das Individuum ist auch eine Tendenz zur Ästhetisierung verbunden. Ein epochentypisches Beispiel im Bereich der Illustration sind die Klassiker und Weltbestseller von Janosch (eig. Horst Eckart), allen voran *Oh, wie schön ist Panama* (1978), das 1979 den Deutschen Jugendbuchpreis erhielt und in den achtziger Jahren Teil der Fernsehserie *Janoschs Traumstunde* (WDR 1986 ff.) wurde. Die Geschichten um den kleinen Tiger und den kleinen Bär zeigen eine heiter idyllische Parallelwelt mit Kinderfiguren in Tiergestalt, die immer wieder auf fundamentale Werte wie Liebe und Freundschaft verwiesen werden. Märchenhafte Elemente werden konterkariert durch die Grenzen des Faktischen, die auch in der kleinen phantastischen Welt gelten, der Einzelne wird zurückverwiesen auf den privaten Binnenraum und die hier gegebenen Möglichkeiten. So entsteht die konkrete Utopie einer kindlich anarchischen Parallelwelt, in der sich Chaos und Ordnung die Waage halten. Mit Janoschs Aquarellen liegen Bilder von großer Leuchtkraft und zahlreichen Identifikationsangeboten für Kinder vor; sie gleiten niemals ins Kitschige ab und sind daher so populär, dass sie breit vermarktet werden – als Plüschtiere oder Alltagsgegenstände für den Gebrauch der Kinder.

Während Janosch die Anarchie im Kleinen erprobt und zugleich die Grenzen des privaten Idylls sichtbar macht, entwirft Michael Ende in seinem Kultbuch *Momo* (1973) die Utopie einer menschlich und ökologisch intakten Parallelwelt, in der die Menschen noch Zeit

füreinander haben und kreativ sein können. Endes Protagonistin und Vorbildfigur ist ein altersloses Waisenkind aus dem Nirgendwo, das ganz selbstbezogen zu leben vermag und seiner Umgebung Gutes tut, indem es auf ganz besonders intensive Weise zuhört. Momo verbreitet Freundlichkeit unter den Erwachsenen und regt die Kinder zu phantasievollen Spielen an, ohne die Konsumgüter der Spielwarenindustrie. Der Frieden dieser intakten, in vielerlei Hinsicht vorindustriellen Märchenwelt wird empfindlich gestört, als die phantastischen Grauen Herren das Prinzip der Rationalisierung von Zeit verbreiten. Da Momo sich dem beharrlich entzieht, beginnen sie, Jagd auf das Mädchen zu machen. Mit magischer Hilfe rettet sie sich ins Stundenhaus zu ihrem phantastischen Gegenspieler Meister Hora. Er vermittelt Momo Einsichten in ein metaphysisches Verständnis von Zeit. Die Zeitrechnung der Grauen Herren entlarvt er als kapitalistisches Prinzip, vom dem eigentlich nur diese profitieren, denn ihr Leben erlischt, sobald sie den Menschen keine Zeit mehr stehlen können. Das romantische Konzept des magischen Kindes spielt für *Momo* eine ebenso zentrale Rolle wie das Motiv des Kampfes zwischen guten und bösen Mächten. Auch im Untertitel ›Ein Märchenroman‹ knüpft Ende explizit an romantische Erzählformen an. Im Nachwort inszeniert er sich als Reisender, der lediglich die Geschichte eines Mitreisenden niederschreibt, und erhebt so den Anspruch zeitloser Gültigkeit. In einem Interview weist Ende die Lesart als Kritik an der Industriegesellschaft zurück und stellt den Roman in überzeitliche Koordinaten. Dennoch wird *Momo* Ende der siebziger Jahre zum Kultbuch der abflauenden Studentenbewegung und begleitet deren Rückzug in die Neue Innerlichkeit. Zu einem Klassiker der Kinderliteratur wurde es in den achtziger Jahren durch ein Hörspiel (1984, Regie: Heinz-Günter Stamm, Deutsche Grammophon), den Kinofilm (1986, Regie: Johannes Schaaf), der auch als DVD zugänglich ist (2000), vor allem aber durch die Zeichentrickversion (2001/2002, Regie: Enzo d'Aló), die als Vorabendserie im Fernsehen läuft.

Phantastisches Erzählen und kindliche Entwicklungsaufgaben

Neben der kritisch-utopischen Funktion, die unter dem Stichwort der ›sozialen Phantasie‹ phantastische Erzählformen legitimiert, wird in den späten siebziger Jahren eine zweite und nachhaltiger wirksame Legitimation für die Notwendigkeit phantastischen Erzählens laut. Diese entstammt dem tiefenpsychologischen Diskurs und wurde am prägnantesten in Bruno Bettelheims Weltbestseller *Kinder brauchen Märchen* aus dem Jahre 1977 artikuliert. Dass

die Rezeption phantastischer Geschichten die gesellschaftliche Handlungsfähigkeit von Kindern fördern kann, hat Bettelheim nachhaltig am Beispiel der Volksmärchen gezeigt. Diese liest er als literarisch hoch komplexe Darstellung existenzieller Sorgen und Nöte, die ein Kind auf dem Weg von der Symbiose mit der Mutter hin zur Individuation begleiten. Als die eigentliche Botschaft der Volksmärchen betrachtet er die Einsicht, dass Probleme Teil des menschlichen Lebens und durch Mut zu bewältigen sind. Das Handlungsschema vom Kampf des (guten) Helden gegen (böse) Mächte interpretiert Bettelheim als existenzielles Dilemma, dem sich jeder Mensch zu stellen hat. Dabei liest er den Kampf nicht als soziales Geschehen, sondern als Ausdruck für innerseelische Konflikte. Nicht abbildhaft realistisch, sondern symbolisch ist Bettelheims Zugriff auf phantastische Figuren und Ereignisse. Seiner Ansicht nach thematisiert das phantastische Erzählen entwicklungsbedingte Ängste. Unter dem Phantastikvorbehalt können Ängste genüsslich ausgemalt - und anschließend gebannt werden. Das typische Handlungsschema der Märchen erscheint unter dieser Perspektive als Ermutigung zur Konfrontation mit beängstigenden Mächten in der Gewissheit ihrer möglichen Überwindung.

Trotz dieses positiven Plädoyers eines Entwicklungspsychologen flammte die Phantastik-Debatte 1979 erneut auf, als Michael Endes Roman *Die unendliche Geschichte* erschien. Jedoch hatte sich das Lesepublikum längst für das phantastische Kinderbuch als selbstverständliches Pendant zum realistischen Kinderroman entschieden. Gerade weil sie Lesebedürfnisse des totalen Eintauchens in eine phantastische Anderswelt befriedigt, wurde *Die unendliche Geschichte* zum unmittelbaren Verkaufserfolg. Als erstes Kinderbuch überhaupt erreichte es die Bestsellerliste im *Spiegel*, gerade weil hier noch viel deutlicher als in dem eher parabelhaften Roman *Momo* das Leseerlebnis als phantastisches Abenteuer zelebriert wird. Von der Magie des Wortes erzählt der Roman ebenso wie von der Leidenschaft zu lesen, von wertvollen Büchern und einer Aufhebung der Grenzen zwischen Fiktion und Realität. Bastian Balthasar Bux, ein dicker, blasser Grundschüler, der als unsportlicher Außenseiter kräftig gemobbt wird, stiehlt ein Buch über das Königreich Phantásien und muss rasch feststellen, dass er selbst entscheidend zum Fortbestand der dort geschilderten Welt beizutragen hat, denn nur ein neuer Name für die Kindliche Kaiserin kann Phantásien retten. Während sein phantastisches Alter Ego Artréju in der phantastischen Welt aufbricht, um den Retter zu suchen, und vielfältige phantastische Abenteuer besteht, stellt sich der ängstliche Bastian zunehmend der neuen Herausforderung, bis er schließlich selbst in die phantastische Welt eintritt. Weitaus einsinniger als das spannende Spiel mit den Grenzüberschreitungen zwischen Leser und Text gestalten sich Bastians Abenteuer in der

Anderswelt. Versehen mit magischen Kräften mutiert er zum allseits bewunderten Märchenhelden. Doch als er seine ursprüngliche Identität nahezu vergessen hat und den Platz der Kindlichen Kaiserin einnehmen will, gerät er an unüberwindbare Grenzen, die seinen eigentlichen Reifeprozess einleiten. Nicht als strahlender Held, sondern als dicker, blasser Junge kehrt Bastian am Ende in die Alltagswelt zurück, doch er ist an Erfahrungen reicher, mutiger und liebesfähiger als vor dem Ausflug in die Anderswelt.

Einer Evasionsfunktion des Phantastischen wird im Roman damit eine klare Absage erteilt. Nicht Ersatz für das Alltagsleben soll die phantastische Welt sein, sondern eine Möglichkeit, Wünsche zu erproben und Ängste zu durchleben: Phantásienreisende, Verfasser und Leser von Fiktionen, sollen als Wanderer zwischen den Welten Fiktion wie Realität bereichern. Ausdrücklich distanziert sich der kindliche Protagonist auch vom Programm einer didaktischen Kinderliteratur, er empfindet sie als manipulativ, weil sie ihm die Möglichkeit verstellt, die Welt subjektiv zu erleben und beim Lesen zu verzaubern. Unaufgelöst bleibt die Spannung zwischen den Gegebenheiten des Alltags und der bunten Abenteuerwelt Phantásiens mit ihren archaisch-mythischen Gestalten. Diese ist weitaus brisanter als in *Momo* mit seinen parabolischen Zügen, denn sie zeigt auch ein raffiniertes Spiel der Fiktion mit unterschiedlichen Weltanschauungen und Wirklichkeitsmodellen, die latent im Konflikt stehen. *Die unendliche Geschichte* ist der modernere Kinderroman, macht er doch eine Entwicklung des Helden im phantastischen Abenteuer möglich, die dann im Familienalltag gelebt wird: Bastian hat seine narzisstische Wunde geheilt und seinen Egoismus überwunden, er kehrt mit der Fähigkeit zu lieben von dem phantastischen Abenteuer zurück und kann die Bindung zum Vater neu beleben. Insofern hat das phantastische Erleben durchaus Realitätsanspruch, es wird nicht durch rationale Erklärungen aufgehoben oder entschärft.

Moderne Erzählformen und negative Utopien in den achtziger Jahren

Einen weiteren Schritt hin zu moderner Mehrdeutigkeit vollzieht ein Kinderroman, der zur Zeit zunehmender Erosion der DDR entsteht. Benno Pludra erzählt in *Das Herz des Piraten* (1985) von der elfjährigen Jessica, die als Einzelkind mit einer alleinerziehenden Mutter in einer Kleinstadt an der Ostsee aufwächst und häufig allein zurechtkommen muss. Eines Tages findet das einsame Mädchen am Strand einen Stein mit magischen Fähigkeiten. Er spricht mit ihr und versteht ihre innersten Gedanken, im Dialog wird er warm und beginnt zu leuchten. Der Stein bringt Jessica mit einer längst vergangenen Piratenwelt in Berührung, mit Unglück, Schuld und Sühne, aber auch mit ihrer eigenen Vatersehnsucht. Das Wunderbare und das

Unheimliche treten zugleich in Jessicas Leben, denn der Stein ist ihr Gesprächspartner und Vaterersatz; aber er erzählt auch von grausamen Verbrechen, denn er ist das versteinerte Herz eines toten Piraten, das durch die Nähe des Kindes erneut zu leben beginnt. Pludra spielt mit dem romantischen Motiv vom kalten Herz, von der Seele, die keine Ruhe findet, wie sie in den Märchen von Hauff und Chamisso beschrieben ist. Durch den intensiven Kontakt mit ihrem Stein isoliert sich Jessica zunehmend, denn sie ist die einzige, die seine magischen Fähigkeiten wahrnimmt, während andere glauben, sie führe Selbstgespräche. Man hält sie für verrückt und grenzt sie aus; Jessica bezahlt einen hohen Preis für die Erfahrung von Wärme und Intimität. Zugleich bereitet der Stein Jessicas Begegnung mit dem eigenen Vater und die Erkenntnis von schuldhaften Verstrickungen in der Familie vor. Während die Mutter eine neue Beziehung beginnt, erscheint eines Tages Jessicas leiblicher Vater – ein Zirkusreiter, der aussieht wie ihr Pirat. Der Alltag scheint die phantastische Erfahrung einzuholen, doch Jessicas Hoffnungen zerschlagen sich. Sie erkennt, dass ein Familienleben mit ihrem leiblichen Vater nicht mehr möglich ist, und lässt ihn weiterziehen. Zugleich entschließt sie sich, den Stein, der sie zunehmend isoliert und von ihrer Umwelt entfremdet, zurück ins Meer zu werfen und zur Ruhe kommen zu lassen. Mit diesem ungewöhnlich desillusionierenden Schluss nähert sich Pludras Roman einer strengen Phantastik im Sinne Todorovs, denn er erhält sowohl bei der handelnden Figur wie auch bei den Lesern eine Unschlüssigkeit hinsichtlich des Realitätscharakters des magischen Steins. Konsequenterweise aus der Sicht der Protagonistin erzählt, lassen sich die fiktiven Dialoge mit dem Piratenherz auch als innere Monologe mit Tendenzen zur stream-of-consciousness-Technik lesen, mit der die Spannung zwischen einem ernüchternden Kinderalltag und einer phantastisch-exotischen Vaterfigur aufgebaut und ausgehalten wird. Damit muss Pludras *Herz des Piraten* als der phantastische Kinderroman gelten, der sich am weitesten auf das Gebiet moderner Erzähltechniken begibt. Während in der niedergehenden DDR die Vatersehnsucht des Trennungskindes im phantastischen Symbol thematisiert wird, konzentriert sich die sozialkritische Kinderliteratur in der Bundesrepublik auf die brisanten Themen der atomaren und ökologischen Bedrohung. In negativen Utopien (Dystopien) werden die Gefahren eines Atomkrieges ebenso drastisch dargestellt wie die einer ökologischer Katastrophe, ausgelöst durch kriegerische Handlungen oder menschliches Versagen. Anti-Atomkraft- und Friedensbewegung sind die gesellschaftlichen Kräfte, die hier literarischen Ausdruck finden. Vor allem Gudrun Pausewang hat mit ihren Romanen *Die letzten Kinder von Schewenborn* (1983) und *Die Wolke* (1987) den Zeitgeist getroffen. Beide Romane, die keineswegs nur auf Zustimmung stießen, wurden zur Schullektüre. Sie müssen als Grenzfall der phantastischen Kinderliteratur

angesehen werden, denn Gudrun Pausewang praktiziert, was zu dieser Zeit wohl am ehesten als ›soziale Phantasie‹ bezeichnet werden kann: sie schildert nicht subjektiv-selbstbezogene Wünsche und Ängste, sondern konstruiert die möglichen Folgen eines Atomangriffs bzw. Reaktorunfalls und erzählt diese ebenso plastisch wie drastisch. Auch sie spielt mit der Spannung zwischen profaner Alltagsrealität und dem nur schwer Vorstellbaren, doch Pausewangs phantastische Welt muss als mögliche gelten. Aus der Sicht einer Vierzehnjährigen werden in der *Wolke* die Früh- und Spätfolgen eines Reaktorunfalls erzählt, die Ich-Erzählerin schlägt sich mit Bruder und Eltern durch apokalyptische Landschaften, wird selbst Opfer der Strahlenkrankheit und muss mitansehen, wie ihre Familienangehörigen leiden und sterben. Bemerkenswert sind die Darstellungen menschlichen Verhaltens: Dargestellt werden der rücksichtslose Egoismus von Menschen, die angesichts der Katastrophe in Panik geraten, aber auch Wärme, Liebe und Rücksichtnahme innerhalb der Familie, die sich als Hort intakter Beziehungen erweist und der äußeren Bedrohung Stand hält.

Pausewangs Intention ist es, rückhaltlos zu schockieren, um zum Widerstand gegen die friedliche wie kriegerische Nutzung der Atomkraft aufzurufen. Der Thrill des Abenteurers und die beruhigende Wirkung einer intakten Familie machen die Bücher für Kinder überhaupt erst lesbar. Pausewang erhielt zahlreiche Preise für ihre mahnend-belehrenden Bücher, die nach dem klassischen Muster der sozialkritischen Kinderliteratur geschrieben sind, u.a. 1988 den Deutschen Jugendliteraturpreis für *Die Wolke*, der sie das Motto voranstellt: »Jetzt werden wir nicht mehr sagen können, wir hätten nichts gewusst.« In der Tradition der Aufklärung geht es um Wissens- und Informationsvermittlung an die jüngere Generation, anders als die Aufklärung mit ihren Exempelgeschichten nutzt Pausewang die Mittel des phantastischen Erzählens, insbesondere Subjektivierung und Emotionalisierung, zur Vermittlung ihres Anliegens.

Vielfalt des Phantastischen am Ende des Jahrhunderts

Die endgültige Etablierung der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur im Literaturbetrieb ist in den neunziger Jahren zu verzeichnen. Dies gilt nicht nur, aber vor allem für das klassische Muster des phantastischen Erzählens, wie es erstmals in den Kunstmärchen der deutschen Romantik, etwa von Ludwig Tieck und E.T.A. Hoffmann, entwickelt wurde: Entsprechend dem romantischen Kindheitsmythos bewegt sich eine kindliche Zentralfigur neben der Alltagswirklichkeit auch in einer magischen Anderswelt, die sich ebenso aus individuellen Phantasien wie den Mythen und Märchen des Abendlandes zusammensetzt und

in der eigene Normen und Werte gelten. Dieses klassische Muster kinderliterarischer Phantastik wird in immer neuen Varianten wirksam. Eine nach dem Eintritt ins Medienzeitalter neue Form der Lesebegeisterung löste Joanne K. Rowlings *Harry Potter*-Serie unter Kindern und Jugendlichen aus, deren erster Band im Original 1997, in deutscher Übersetzung 1998 erschienen. *Harry Potter und der Stein der Weisen* handelt von dem Waisenjungen Harry, der unter ärmlichsten Bedingungen bei Verwandten aufwächst und an seinem zehnten Geburtstag erfährt, dass er ein Zauberer und der größte Widersacher des schwarzen Magiers Lord Voldemort ist.

Figurengestaltung und Perspektivführung haben zur Folge, dass die Leserinnen und Leser mit und durch Harry in die Gesetzmäßigkeiten der Welt der Zauberer und Hexen eingeführt werden, einer Art Paralleluniversum zur Alltagswelt, dessen Indizien die ›Muggles‹ beharrlich übersehen, während sich die Magier in beiden Welten bewegen. Das Zentrum der magischen Welt liegt im Internat Hogwarts als dem Ort, an dem jugendliche Zauberer ausgebildet werden. Je länger Harry sich dort aufhält, desto mehr wird deutlich, dass es nicht nur um fachliches Lernen, sondern vor allem um Persönlichkeitsbildung geht, zu der vor allem die zahlreichen magischen Abenteuer beitragen, die Harry mit Mut, Ehrlichkeit und Solidarität zu bestehen vermag. Das traditionelle Märchenschema, wonach dem Helden Aufgaben gestellt werden, die ihn in schwierige Situationen bringen, deren Lösung aber reich belohnt wird, ist ebenso wirksam wie das Prinzip der Selbstverwirklichung in sozialen Zusammenhängen. Bei allen phantastischen Elementen tendiert die Lebensgeschichte der Zentralfigur insofern zum Bildungsroman, als der persönliche Werdegang Harrys immer auch durch die ›bildenden Mächte‹ des Hogwarts-Internats gelenkt und begleitet wird. Obwohl die Welt der Zauberer zahlreiche mittelalterliche und auf den ersten Blick rückwärtsgewandte Aspekte aufweist, setzt sie sich letztlich entschieden ab von allen **royalistischen** und rassistischen Tendenzen, denen Harrys Widersacher anhängen. Erstaunlich differenziert werden die hilfreichen Autoritäten gezeichnet, die Harry auf seinem Weg begleiten: Bei allen den Schulalltag regelnden Normen gestatten sie ihm immer wieder, Grenzen zu überschreiten und Erfahrungen zu sammeln, deren Konsequenzen er in jeder Hinsicht zu spüren bekommt. So ist die *Harry-Potter*-Serie unterschwellig nicht von einem simplen Gut-Böse-Schema gekennzeichnet, sondern von der Einsicht, dass das Leben immer wieder zur Entscheidung zwischen destruktiven und konstruktiven Tendenzen auffordert. Nicht Sekundärtugenden werden in der *Harry-Potter*-Reihe vermittelt, sondern individuelle Selbstfindung in der konfliktreichen Auseinandersetzung mit der sozialen Umwelt. Diese hat trotz der phantastisch-mittelalterlichen Kulisse erstaunlich viele Ähnlichkeiten mit realen

Verhältnissen, unter denen Kinder und Jugendliche um die Jahrtausendwende aufwachsen. Die Möglichkeit, reales Erleben im phantastischen Raum wiederzufinden und dabei zugleich im Schonraum der phantastischen Fiktion spannende Abenteuer zu erleben, ist sicherlich eine Erklärung für den Sog, der von den Romanen um *Harry Potter* ausgeht und das Erscheinen jedes neuen Bandes zum Happening werden lässt, bei dem kindliche Hexen und Zauberer massenhaft in die Buchhandlungen einfallen und brav Schlange stehen, um den aktuellen Band zu erwerben. Eine andere wichtige Stärke des *Harry-Potter*-Projekts ist das brillante narrative Kalkül der Autorin, die alle wichtigen Figuren und Ereignisse aller Bände en détail bereits im ersten Band angelegt hat, so dass sich die Geschichte wie von selbst zu entwickeln scheint. Ein dichtes Netz von Metaphern und Symbolen rundet das von einer allwissenden Erzählinstanz präsentierte Romanwerk poetisch ab: In den sprechenden Namen findet sich ebenso eine semantische Vertiefung wie in bildlichen Symbolen, z.B. für die verschiedenen Fraktionen der Zaubererwelt, die in scheinbar nebensächlichen Alltagsgegenständen wie etwa der Kleidung wiederkehren. So findet sich beispielsweise das Schlangensymbol der feindlichen Slytherins vielfältig gespiegelt - etwa in dem Turban, in dem Voldemorts Anhänger sein Doppelgesicht verbirgt - und erlaubt eine zweite Lesart der Romane, die weniger auf ›Action‹ abgestellt ist denn auf ästhetischen Genuss.

Anklänge an postmodernes Erzählen

Die *Harry Potter*-Romane, deren weitere Bände in rascher Reihenfolge erschienen und von den Warner Brother Studios auch verfilmt wurden, sorgten endgültig für die Anerkennung des phantastischen Kinder- und Jugendromans im Literaturbetrieb. Lesebegeisterung und die Ausbildung stabiler Lesegewohnheiten scheint bei Kindern und Jugendlichen besonders eng mit diesem Genre verbunden, das auf Bedürfnisse nach Unterhaltung durch Action und Abenteuer ebenso eingeht wie auf existenzielle Lebensfragen und Alltagsprobleme, wenn auch in symbolischer Form. Dass ›Fantasy‹ nicht nur Entlastung vom Alltag bis hin zur Evasion bewirkt, sondern auch eine konstruktive Realitätsbewältigung unterstützen kann, demonstriert Burkhard Spinnen in seinem überwiegend realistischen Roman *Belgische Riesen* (2000), der die Probleme eines Scheidungskindes in einer äußerst raffinierten erzählerischen Form thematisiert. Konrad, Kind einer intakten Mittelstandsfamilie, kommt in die prekäre Situation, seine quirlige Freundin Fridz bei der Bewältigung der Trennung ihrer Eltern zu unterstützen. Ihm hilft dabei vor allem die phantastische Gute-Nacht-Geschichte, die Konrads Vater seinen Kindern erzählt. Da er Ideen und Impulse der Kinder aufgreift, können Konrads Fragen und Ängste im Schonraum der Fiktion plastisch werden. Sie erlaubt es auch,

Problemlösungen zu erproben, zu verwerfen und zu verbessern. Am Ende wissen beide Kinder mehr über die Kultur des Streitens und deren konstruktive Wirkungen.

Etwas im Schatten von *Harry Potter* blieb Hans Magnus Enzensbergers zeitgleich erschienener phantastischer Jugendroman *Wo warst du, Robert?* (1998), der vor allem deshalb Beachtung verdient, weil er vom klassischen Zwei-Welten-Schema abweicht und seinen Protagonisten auf eine medial inspirierte phantastische Zeitreise schickt, die ihn aus der Alltagswelt zu sieben historischen Wirklichkeiten führt – chronologisch zurückschreitend von den fünfziger Jahren in Sibirien bis ins Jahr 1621. Robert sammelt historisches Erfahrungswissen, durchlebt aufregende Abenteuer, doch immer, wenn die Situation zu bedrohlich wird, hilft ihm ein zeitgenössisches Medium – von Fernsehen über den Kinofilm, die Schwarz-Weiß-Fotografie bis zum Kupferstich – in eine andere Zeit und an einen anderen Ort mit ihren jeweiligen Möglichkeiten und Gefahren. Enzensberger entfaltet ein postmodernes Spiel mit der Simultaneität historischer Wirklichkeiten, das die Abenteuerlust ebenso befriedigt wie den Wissensdurst.

Auf die kreative Kraft fiktiver Welten und die Lust am Fabulieren stellt auch die als ›deutsche Joanne K. Rowling‹ gepriesene Cornelia Funke ab. Sie zählt zu den produktivsten und erfolgreichsten deutschen Autorinnen, 2005 liegt die Gesamtauflage ihrer Bücher weltweit bei 10.000 Exemplaren. Der große Durchbruch gelang ihr 2002 im angloamerikanischen Raum, als die englische Übersetzung des phantastischen Venedig-Romans *Herr der Diebe* (2000) erschien, die anschließend in 23 Sprachen übersetzt und 2005 als Film in die Kinos kam. Als dann 2004 die englischsprachige Übersetzung des phantastischen Kinderromans *Drachenreiter* (1997) erschien, erwarb der Produzent Mark Ordesky von New Line Cinema die Filmrechte, der auch den *Herrn der Ringe* produzierte, so dass Funke zumindest filmisch in der Tradition des großen Tolkien gestellt ist. Während Funkes Romane in Großbritannien, Kanada und den USA weit oben in den Bestsellerlisten stehen, sind die Jugendbuch-Juroren in Deutschland zurückhaltender; für den deutschen Jugendbuchpreis erhielt sie lediglich Nominierungen. Dies mag daran liegen, dass ihre Figuren vergleichsweise flächig gezeichnet sind und die Handlung so einsinnig angelegt ist, dass sie von vorneherein einem Drehbuch nahe kommt.

Literaturhistorische Beachtung verdient allerdings der 2003 erschienene Roman *Tintenherz*, der Elemente des postmodernen Erzählens aufgreift. Er wurde mit dem Phantastik-Preis der Stadt Wetzlar ausgezeichnet und für den Deutschen Jugendliteraturpreis nominiert. 2005 folgt der zweite Band *Tintenblut*, geplant ist eine Trilogie. Diese ist im Kern vor allem eine Liebeserklärung an das Buch und all jene Künste, die mit ihm zusammenhängen: das

Schreiben wie die Illustration (oder Illumination), das Buchbinderhandwerk ebenso wie die Kunst des Vorlesens. Magisch sind nicht Zauberstäbe oder -formeln, sondern Geschichten, so magisch, dass sie eigene Welten entwerfen, die – gekonnt vorgetragen – Wirklichkeit werden können: »Gibt es etwas Schöneres auf der Welt als Buchstaben? Zauberzeichen, Stimmen der Toten, Bausteine für wundersame Welten«, so die Hommage an das Schreiben.

In typisch postmoderner Manier löst Funke die Unterschiede zwischen dem Erleben der Alltagswirklichkeit und den gelesenen Geschichten zunehmend auf, es gibt keine prinzipielle Differenz zwischen Text und Nicht-Text, Fiktion und Wirklichkeit. Die Protagonistin Meggie erfährt, wie sich zwischen den Buchstaben Türen öffnen und Figuren aus der Fiktion in die Wirklichkeit schlüpfen, während reale Personen in die fiktive ›Tintenwelt‹ verschwinden. Dabei gilt der erste Band der Jagd nach dem Buch der Bücher, dem legendären *Tintenherz*. Während hier noch eine italienisch anmutende Alltagswelt dominiert, entführt uns Meggie in *Tintenblut* in die phantastische ›Tintenwelt‹, ein mittelalterlich anmutendes Universum voller Wunder und Schrecken. Dabei erzählt Funke nicht nur von Liebe zum Lesen mit all seinen Facetten, sie stattet ihre Bücher auch üppig aus, verziert und illustriert sie. Jedem Kapitel vorangestellt ist ein literarisches Zitat, das im Kapitel selbst aufgegriffen und kreativ weitergesponnen wird. Dabei geht es weniger um die Vermittlung einer Botschaft oder eines tieferen Sinns als vielmehr um das postmoderne Zitieren von Elementen der abendländischen Mythologie, der klassischen Kinderliteratur wie der aktuellen Weltliteratur als eine Art Ornament. ›Tintenweber‹ nennt Funke die Schriftsteller und experimentiert im selbstreflexiven Spiel mit der Macht und der Ohnmacht der Worte. Immer wieder konfrontieren die wundersamen Welten auch mit düsteren Erfahrungen, mit einer Schatten- und Unterwelt, die sich zu existenziellen Bedrohungen verdichtet und tiefste Ängste thematisiert. So ergibt sich ein Nebeneinander von Welten, von Künsten, von Guten und Bösen. Pluralität und Simultaneität scheinen die wichtigsten Grundprinzipien der *Tintenherz*-Trilogie, Wirklichkeit existiert nicht mehr außerhalb der Literatur. In der Auflösung der Grenze zwischen Fiktion und Wirklichkeit besteht der postmoderne Charakter der Romane über die ›Tintenwelt‹, die sich durch ein hohes Maß an Reflexion auszeichnen – über das Eigenleben der Worte und die Eigendynamik von Geschichten, die trotz aller Wunder und Schrecken gut ausgehen sollten. Das klassische Handlungsschema des Märchens markiert die Grenze des kinderliterarischen Spiels mit der Postmoderne, die Verunsicherung bleibt Durchgangsstadium, das Vertrauen in eine Rückkehr in die geordnete und verlässliche Alltagswelt wird nicht erschüttert.

36.244 Zeichen