

LESEAKADEMIE 2017

S-M: Alte und neue Klassiker für Kinder

Referentin:
Sabine Mähne

Publiziert im Auftrag und aus Fördermitteln des

BUNDESKANZLERAMT ■ ÖSTERREICH

© 2017 Büchereiverband Österreichs
Museumstraße 3/B/12, 1070 Wien

Alte und neue Klassiker für Kinder

Wie zeitgemäß sind Sophiechen, Momo, Ronja und Co? Und verlocken eigentlich Jim Knopf, der kleine Häwelmann und andere wilde Kerle heutige Kinder zum Hinschauen, (Vor)Lesen und Zuhören? Im Mittelpunkt des Seminars stehen alte und neue Klassiker der Kinderliteratur. Gemeinsam werden ästhetische Impulse, motivische Zugänge und mediale Adaptionen entdeckt und für einen inspirierenden Umgang mit alten Stoffen für die Bibliotheksarbeit aufbereitet. Dabei fließen kreative Ideen aus Spiel- und Theaterpädagogik ein.

Das Seminar beschäftigt sich mit verschiedenen klassischen Figuren der Kinderliteratur aus 200 Jahren: 1812 bis 2015. In den Geschichten spielen kindliche Normenbrecher und Verweigerer ebenso eine Rolle, wie Träumer*innen und Mahner*innen. Sie alle erleben Abenteuer, die aus Konflikten im kindlichen Alltag entspringen. Durch die Begegnung mit fantastischen Figuren erfahren sie eine innere Wandlung. Das Seminar untersucht, inwieweit die ausgewählten Beispiele einem aufklärerischen oder romantischen Kindheitsbild verpflichtet sind. Die Modernität und Zeitlosigkeit dieser Figuren erweist sich u.a. im medialen Vergleich.

Von den jährlich etwa 300 Veranstaltungen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, die im Berliner Zentrum für Kinder- und Jugendliteratur LesArt durchgeführt werden, bezieht sich etwa ein Viertel auf Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur. Eine Veranstaltungsreihe unter dem Titel „**Der Brunnen der Vergangenheit ist tief** - Alte und neue Klassiker für Kinder und Jugendliche“ stellt literarische Texte vergangener Jahrhunderte und neue Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur vor, Lyrik, Prosa und Dramatik. Die Veranstaltungen berücksichtigen Rezeptionsweisen von Kindern und Jugendlichen heute. In bildkünstlerischen, spiel- oder theaterpädagogischen Werkstätten erhalten Kinder und Jugendliche die Gelegenheit zur vertiefenden Auseinandersetzung.

Das Seminar diskutiert anhand der vorgestellten Praxisbeispiele die ästhetische Bedeutsamkeit von Klassikern und stellt die Beziehung zwischen der literarischen, künstlerischen Idee jedes Buches und deren Vermittlungsansatz in den Mittelpunkt.

Ausgewählte Bücher

Autor*in	Illustrator*in	Titel	Verlag	ISBN: 978-3-
Atak	Atak	Verrückte Welt	Jacoby @ Stuart	941087-24-8
Carroll, Lewis	Tenniel, John	Alice im Wunderland	Dressler Verlag	7915-0017-1
Dahl, Roald		Sophiechen und der Riese	Rowohlt	499 21748 7
Eggers, Dave		Bei den wilden Kerlen	Kiepenheuer & Witsch	462041767
Fatio, Louise	Duvoisin, Roger	Der glückliche Löwe	Kerle	451-1240-1
Hoffmann, Heinrich	Hoffmann, Heinrich	Struwwelpeter	Esslinger	480-06333-8
Sendak, Maurice	Sendak, Maurice	Wo die wilden Kerle wohnen	Diogenes	257-00513-4
Storm, Theodor	Sauvant, Henriette	Der kleine Häwelmann	Aufbau	941087-24-8
Swift, Jonathan	Riddell, Chris	Gullivers Reisen	Fischer	7941-6048-8

Spielerische, aber ernsthafte Begriffsdiskussion

Ein **Memory-Spiel** eröffnet das Seminar. Auf den 30 Memory-Karten sind Figuren aus klassischen Kinder- und Jugendbüchern abgebildet. Wer ein gleiches Paar gefunden hat, stellt die Figur und ihre Geschichte in wenigen Sätzen vor. Sollte die Figur unbekannt sein, helfen andere Teilnehmer*innen. Eine andere Möglichkeit ist die Erfindung einer eigenen Geschichte anhand von Bilddetails. Das „Memorieren“ als Tätigkeit des Erinnerns einerseits und des Bewahrens andererseits wird zum Thema. Auf diese Weise leitet das Spiel über zu einer **Begriffsdiskussion** über Merkmale von Klassikern der Kinder- und Jugendliteratur anhand eigener Erfahrungen und Haltungen im Vergleich mit Aussagen von drei Wissenschaftlerinnen.

Ausgewählte Merkmale für Klassiker der Kinderliteratur

- Innovativ und originell in Inhalt, Motiv, Genre oder Erzählstruktur.
- Repräsentativ durch Etablierung eines literarischen Merkmals in einer Epoche.
- Mehrdeutig, offener Schluss, humorvolle und satirische Episoden.
- Sich dem Sprachverständnis der Kinder zuwendend, neue Sprachen hinzufügend oder verschiedene Stile vereinigend, entwicklungspsychologische Besonderheiten junger Leser berücksichtigend.
- Wiedergabe des kindlichen Alltags; Darstellung kindlicher Gefühls- und Erlebniswelten.
- Fantastische Welten voller Fabelwesen und fantastischer Figuren treffen auf reale Lebenswelten von Kindern.

(nach Bettina Kümmerling-Meibauer)

- Beliebt bei Kindern, Traditionsstoff über mehrere Generationen hinweg.
- Erscheint in medialen Formen, übersetzt, aktualisiert und umgearbeitet.
- International hinsichtlich Figuren und Stoffe, bei denen sich Einheimisches mit einst Fremdem selbstverständlich und unbefangen verbindet.
- Gesellschaftlich relevant; vergleicht die Ansichten über Kind und Kindheit mit den gesellschaftlich bedingten Kindheitsvorstellungen oder –mythen.
- Darstellung menschlicher Grundbedürfnisse und –konflikte.

(nach Bettina Hurrelmann)

- Literarisch etablierte Texte, die einen Kanon bilden.
- Von Kindern eroberte Texte, selbst wenn sie nicht für Kinder gedacht waren.
- Wiederkehrende Themen, z. B. kindliche Verweigerung.
- Adaptiver Umgang mit dem Text im kinderkulturellen Medienverbund als Voraussetzung für die Aufnahme ins kulturelle Gedächtnis.
- Identifizierungs- und Identifikationsangebot aufgrund einer Beschreibung des Aussehens kinderliterarischer Helden in Verbindung mit nationaler Identität.
- Gefahr der Vermischung von Klassiker, Bestseller und Kultbuch.

(nach Heidi Lexe)

Der kleine Häwermann – alter Text im modernen Gewand

„Nun lag der kleine Häwermann eines nachts in seinem Rollenbett und konnte nicht einschlafen; die Mutter aber schlief schon lange neben ihm in ihrem großen Himmelbett. ‘Mutter’, rief der kleine Häwermann, ‘ich will fahren!’ Und die Mutter langte im Schlaf mit dem Arm aus dem Bett und rollte die kleine Bettstelle hin und her, und wenn ihr der Arm müde werden wollte, so rief der kleine Häwermann: ‘Mehr, mehr!’ und dann ging das Rollen wieder von vorne an. Endlich aber schlief sie gänzlich ein; und so viel Häwermann auch schreien mochte, sie hörte es nicht; es war rein vorbei.“
(Theodor Storm, Ausgewählte Werke, Band 2; Leipzig 1925, Schlüter & Ulbrich)

Diese kleine Geschichte von 1849 ist eine für Kinder konzipierte Märchenerzählung im damals üblichen Stil des Kunstmärchens. Sie wurde 1926 als Bilderbuch mit Bildern der Kinderbuchillustratorin Else Wenz-Viëtor im Stalling-Verlag Oldenburg neu publiziert und damit erst einem größeren Publikum bekannt. Schon oft diente Theodor Storms Erzähltext DER KLEINE HÄWERMANN als Vorlage zur Illustration. Doch so fassungslos und schreckensbleich hat man den Mond noch nie gesehen. Atmosphärisch dicht und bildkünstlerisch auf höchstem Niveau illustriert die Künstlerin Henriette Sauvant den Klassiker. Dabei kostet dieses außergewöhnliche Bilderbuch das malarische Moment des Textes aus und entwirft surreal anmutende Bildräume und Bildfiguren voll Plastizität. Mittels aufwändiger Bildtechnik schafft Sauvant bei ihren grandiosen doppelseitigen Illustrationen eine farbliche Intensität, die ihresgleichen sucht. Dramaturgisch geschickt gestaltet sie den Wechsel zwischen Details, herangezoomten Ausschnitten und Draufsichten und verleiht so den Illustrationen eine große Dynamik und Spannung. Ein wunderbares Bilderbuch, das den märchenhaften Text neu perspektiviert und für verschiedene Lesergenerationen in neuen Sehweisen präsentiert. (www.jugendliteratur.org)

3

Aufgabe:

Lesen Sie Ihren (jeweiligen) Textausschnitt, üben Sie das Vorlesen mit verteilten Rollen und ordnen Sie die Bildteile zu einem gestalteten Gesamtbild. Präsentieren Sie Ihr Ergebnis den anderen Teilnehmer*innen.

- Die Qualität der Illustrationen initiiert das Herauslösen von Bilddetails. Deren Anordnung in der Vorlage „zwingt“ zu einer bewussten Komposition des gesamten Bildes.
- Nach dem Vorlesen (und Verstehen) des Textes gelingt es auch jungen Kindern, die aufgrund ihrer Bilderfahrung bereits Details Puzzeln und Zusammensetzen können.
- Ein Teil der bildkünstlerischen Arbeit von Henriette Sauvant wird auf diesem Wege nachvollziehbar und macht verständlich, was es heißt, Bildräume zu schaffen.

Wo die wilden Kerle wohnen – Bilderbuch, Kinderfilm und Roman

Dem Thema kindliche Verweigerung und seine Folgen widmet sich Maurice Sendak 1963 auf ästhetisch anspruchsvolle Weise in seinem **Bilderbuch** für kleine Kinder. Auf dem deutschen Buchmarkt erschien es 1965 im Diogenes Verlag unter dem Titel „Wo die wilden Kerle wohnen“. Sendaks zweites Buch sollte von einem Kind handeln, das nach einem Wutanfall auf sein Zimmer geschickt wird und das entscheidet, an den Ort zu flüchten, der dem Buch den Namen geben sollte, dem Land der wilden Pferde. Kurz bevor er mit dem Zeichnen der Illustrationen begann,

änderte Sendak auf Anraten seines Herausgebers die Grundidee in die „wilden Kerle“. Der Begriff war inspiriert vom jiddischen Ausdruck „vilde chaya“ für ungestüme Kinder. Sendak ersetzte die Pferde durch Karikaturen von Tanten und Onkeln, die er in seiner Jugend als Flucht von den chaotischen wöchentlichen Besuchen der Verwandten zeichnete. Dem Jungen Maurice schienen seine Verwandten „komplett verrückt“ mit „irren Gesichtern, wilden Augen und großen, gelben Zähnen“, die ihn so lange in die Wangen kniffen, bis diese rot wurden. Sie alle waren, wie Sendaks Eltern, arme jüdische Flüchtlinge aus Polen, deren restliche Verwandte in Europa während des Holocausts ermordet wurden. Sendak nannte den Jungen Max „meine tapferste und daher auch meine liebste Schöpfung“ und schätzte auch die „wilden Kerle“, „die nicht angelegt sind, es jedem recht zu machen – nur Kindern.“ 1968 erhielt das Buch den Deutschen Jugendliteraturpreis mit der Begründung: „Wo die wilden Kerle wohnen, liegt das Wunschland des frechen kleinen Max, in das er sich eines Abends hineinträumt. Er ist wieder einmal besonders unartig gewesen und ohne Essen zu Bett geschickt worden. Mit prägnant gestrichelten und zart getönten Federzeichnungen führt Sendak in eine merkwürdig realistisch-unwirkliche Traumlandschaft, bewohnt von fantastischen, herrlich wilden Fabelwesen. Max zähmt sie spielend und wird sogar zu ihrem König ernannt. Aber bald wird er des Herumtobens und Lärmens müde, und fühlt sich einsam. Er sehnt sich nach Hause zurück, wo man ihn lieb hat. Und er wacht auf in der Geborgenheit seines Zimmers, „wo es Nacht war und das Essen auf ihn wartete, und es war noch warm“.

(www.jugendliteratur.org)

Die Deutsche Film- und Medienbewertung (FBW) begutachtet filmische Produktionen auf ihre Qualität und zeichnet herausragende Werke mit den Prädikaten „wertvoll“ und „besonders wertvoll“ aus. „Wo die wilden Kerle wohnen“ von 2009 verlieh sie das Prädikat „besonders wertvoll“: „Ein ... zugleich tiefgründig-schöner **Kinderfilm** von Spike Jonze mit fantastischen Bildern, herrlicher Bildgestaltung und einem kindgerechten Soundtrack, getragen von großer Melancholie und Liebe fürs Detail. ... Das Drehbuch nimmt den Geist der literarischen Vorlage wunderbar auf und führt es fort. Darüber hinaus stellt die gelungene Umsetzung als Realfilm, statt als Animationsfilm, mit überdimensionalen Puppenfiguren aus Jim Hensons Puppetshop ein großes Wagnis dar, das leicht hätte misslingen können. So zaubert Jonze eine wunderbare, atmosphärisch dichte Geschichte voller Magie und Faszination auf die große Leinwand. ... Bemerkenswert, dass er den Zuschauern das Gefühl gibt, einem komplett „analog“ hergestellten Filmepos beizuwohnen, weil die neuesten technischen Möglichkeiten mit den unglaublichen Spezialeffekten nicht augenfällig werden, sondern unbemerkt die Geschichte zu transportieren helfen, statt laut und selbstverliebt auf sich selbst zu verweisen. ... Unterlegt mit ansprechendem, sehr kindgerechtem Soundtrack mit teils fantastischer, bisweilen surrealer Musik, entsteht ein Klang- und Tonerlebnis, dem sich der Betrachter kaum entziehen kann. Traum- und Realwelt stehen in einem gut ausbalancierten, nachvollziehbaren Verhältnis. So wirkt die Verschmelzung der sehr unterschiedlichen Welten wie aus einem Guss. Für die Liebhaber der literarischen Vorlage besonders interessant, ist die werkgetreue Nähe der opulenten Ausstattung wie Maske und Kostüme und auch der Bauten. Hier stimmt einfach alles bis ins kleinste Detail.

(www.fbw-filmbewertung.com)

Als Max die wilden Kerle zum ersten Mal sieht, springen sie von Bäumen und zerschlagen mit Stöcken und Ästen ihre eigenen Nester. „Sie warfen sich gegenseitig auf einen Haufen, sie wälzten Felsblöcke in die Trümmer. So ein tolles Chaos hatte Max wirklich noch nie gesehen.“ Eggers kontrolliert dieses Chaos in seinem Roman, er liefert eine schlüssige Interpretation, die lesenswert, stellenweise sehr witzig und immer sehr clever ist, aber eben all jene unbeschriebenen Stellen der Geschichte ausmalt, durch die sich Max und die tapsigen Ungetüme des Originals in die Fantasie des Lesers hineinstehlen. »Durch Fantasie«, so Sendak, »befreit sich Max, der Held

meines Buchs, von seinem Ärger auf seine Mutter und kehrt müde, hungrig und im Frieden mit sich selbst in die reale Welt zurück.«

(Rezension von D. Thomas „Die Zeit“, vom 30. 12. 2009)

Aufgabe:

Vergleichen Sie das Bilderbuch mit den ausgewählten Textpassagen des Romans und dem Filmausschnitt. Was fällt hinsichtlich des Konfliktes, der Figurenzeichnung, des Ortes und der Handlungszeit auf?

- Leerstellen, die Sendak im **Bilderbuch** bewusst schafft, können für Vermittlung an Kinder genutzt werden, um kindliche Wutanfälle, Missverständnisse oder Meinungsverschiedenheit zwischen Eltern und Kindern zu thematisieren. (pantomimischer, bildkünstlerischer, sprecherischer Ausdruck)
- Der mediale Vergleich offenbart die Qualität des Bilderbuches und ermöglicht Erwachsenen darüber hinaus, das eigene Verhalten und eigene Familiensituation zu bedenken. Gleichzeitig werden jeweiligen spezifischen ästhetischen Mittel bewusst, die auf unterschiedliche Altersgruppen zielen.

Momo – Die seltsame Geschichte von den Zeit-Dieben und von dem Kind, das den Menschen die gestohlene Zeit zurückbrachte.

Zu Recht bietet sich für diesen Märchen-Roman der Begriff der „sozialen Utopie“ an — er gibt Anreize für Änderungen im eigenen Verhalten und für die Änderung realer Verhältnisse, wie sie stets von ermutigenden Phantasieentwürfen der Dichter und Maler ausgegangen sind. Michael Endes Märchen-Roman, der auch Passagen abenteuerlicher und detektivischer Spannung enthält und wie mit leisem, weisem Humor erzählt wirkt, lädt junge Leser der verschiedensten Altersstufen und Temperamente und ebenso Erwachsene ein zur Auseinandersetzung mit dem Gegenwartsproblem „Zeit“ und zur Überprüfung des gegenwärtigen „Zeitbildes“, das von dem Satze „Zeit ist Geld“ weitgehend bestimmt ist und dringend der Änderung bedarf. (www.jugendliteratur.org)

5

Michael Ende fokussiert seine Auseinandersetzung mit dem Thema Zeit auf den Gegensatz Zeit haben – Zeit sparen/nicht haben. Das im Buch angelegte 'zeitlose' Problemfeld wird von der Veranstaltung aufgegriffen, um ihren Teilnehmern zu vermitteln, dass für menschliches/soziales Leben Zeit haben/Zeit füreinander vonnöten ist.

Langsamkeit und Schnelligkeit werden einander gegenübergestellt. So beginnt die Veranstaltung mit hohem Tempo, unter Zeitdruck. Doch bereits in den ersten temporeichen Übungen steckt die Langsamkeit – präsentiert durch die Namen der drei Hauptfiguren Gigi, Beppo und Momo. Die Kinder tauchen ein in Momos Welt, lernen deren Freunde kennen und deren besondere Eigenschaften. Die Themen Zeit und Zeit-Sparen werden diskutiert und die Machenschaften zeitraubender grauer Herren offen gelegt. Die Kinder werden angeregt, kritisch zu hinterfragen, woran es liegt, dass immer mehr Menschen immer weniger Zeit haben. Anhand der drohenden Gefahren im Buch sollen sie überlegen, wie man die Macht der grauen Herren brechen könnte. In Anlehnung an einen Vorschlag Gigis wird ein Demonstrationszug vorbereitet, der die Menschen zum Zeit-Haben und Sich-Zeit-Lassen auffordert. (LesArt-Konzept/ Grundidee)

Im Kreis liegt eine Schirmmütze. Diese wird nun von Kopf zu Kopf aufgesetzt, wobei die Silbe „Gi“ gesagt wird. Das soll möglichst schnell gehen – die Moderatorin misst die Zeit mit einer Stoppuhr. Natürlich geht das viel zu langsam – die Runde muss noch einmal wiederholt werden. Dann werden Handfeger und Kehrblech herumgegeben – jeweils vom anderen Ende des Kreises her. Begleitet wird der Handfeger mit der Silbe „Be“, das Kehrblech mit der Silbe „Po“. Auch „Beppo“ ist nicht schnell

genug, das Ganze muss wiederholt werden. Zuletzt gibt es noch eine Runde – die Silbe „Mo“ wird von beiden Seiten aus im Kreis herumgegeben – der Name „Momo“ ist zu hören. Doch auch „Momo“ ist viel zu langsam. Momo – dies ist der Name eines Mädchens, das wir näher kennen lernen wollen.

Die Abbildung des Amphitheaters wird betrachtet. Das ist der Ort, an dem das Mädchen lebt. Wo könnte dieser Ort sein? Was ist es für ein Ort? Die Vermutungen werden gesammelt. Dann **hören** wir, wie Momo ins Amphitheater kam und wie beschlossen wurde, dass sie dort bleiben dürfe. Gigi, Beppo und Momo haben etwas gemeinsam. Was ist das Besondere an Momos **Zuhören**, Gigis Erzählen und Beppos Arbeit? Sie nehmen sich Zeit für die Dinge, die sie tun - und füreinander. Es folgt die Ankündigung, dass die Freundschaft der drei bald in großer Gefahr ist. Warum? Anhand von verschiedenen Uhrenabbildungen und vier Slogans und die Diskussion darüber, wird klar, dass es um Zeit geht:

Zeit ist Geld – darum spare! Zeit-Sparern geht es immer besser! Zeit-Sparern gehört die Zukunft!
Mach mehr aus deinem Leben – spare Zeit!

In der Mitte liegt auf einem grauen Tuch eine graue Aktentasche, eine aschgraue Zigarre, ein grauer Hut. Die grauen Herren und ihre Absichten werden erläutert. Wie kann man sich dagegen wehren? Was kann man gegen die Zeitsparer tun?

Die Moderatorin erzählt den Fortgang der Geschichte: Momo berichtet Beppo und Gigi von dem merkwürdigen Besuch und dem Geheimnis der grauen Herren. Gigis Vorschlag, die Erwachsenen durch eine Kinderdemonstration aufrütteln und zum Zeit-haben und Sich-Zeit-nehmen anstiften zu wollen, wird vorgestellt und aufgegriffen. Für eine Demonstration benötigt man Plakate, Handzettel zum Verteilen, evtl. einen Sprechchor. Diese sollen in den Arbeitsgruppen erarbeitet werden.

6

Aufgabe:

Fertigen Sie ein Plakat, das zum Zeit-Haben und Sich-Zeit-nehmen auffordert! Fertigen Sie Handzettel mit Zeit-haben-Slogans, die auf der Straße verteilen werden könnten! Überlegen Sie sich einen Sprechchor zum Thema Sich-Zeit-nehmen!

- Diese phantastische Geschichte über ein kleines Mädchen, das wunderbar zuhören kann und den Menschen ihre gestohlene Zeit zurückbringt, ist zugleich eine kritische Erzählung über heutiges Leben, gegenwärtige Zeit und unser Geldsystem.
- Dieser Märchenroman regt an, wieder Fragen zu stellen, die zu formulieren man im Alltag keine Zeit mehr findet, Prioritäten zu setzen und umzudenken für ein lebenswerteres, reicheres Leben. Reich an Zeit, Zuhörern und guten Freunden.
- Die Figur ist einem romantischen Kindheitsbild verpflichtet, dem die Kraft zur Veränderung zugeschrieben wird.

Sophiechen und der Riese – von Sprachspiel, Naivität und Komik

Irgendwo gibt es furchtbare Riesen, die nachts in die Welt ausschwärmen, um Kinder zu fressen. Unter ihnen ist auch ein guter Riese, — GuRie genannt — der Träume aller Art mixen kann. Mit Hilfe dieser Gabe versuchen Sophiechen und GuRie, die menschlichen „Leberwesen“ von der Plage der „Kanniballer“ zu befreien. In überzeugend komischer Weise wird in dieser Geschichte mit der Sprache gespielt. „Sofortissimo“ verbündet sich der Leser mit Sophiechen und GuRie, wenn sie sich mühselig Mittel gegen die nimmersatten menschenfressenden Riesen ausdenken. Dahls geistreicher Umgang mit Autorität ist durchaus positiv zu sehen, denn in der unbekümmerten Naivität, mit der Sophiechen und GuRie mit Queen, Generälen und Ungeheuern umge-

hen, wird beispielhaft gezeigt, dass man Ängste überwinden kann. Faszinierend dabei ist auch die Art und Weise, wie er die Sprache als etwas sehr Lebendiges interpretiert und dazu einlädt, diese als veränderbar zu verstehen und deren vielfältige Möglichkeiten zu erproben. Der Autor versteht es, Neugierde zu wecken und Spannung zu erzeugen.

(www.jugendliteratur.org)

Anhand verschiedener Requisiten und Materialien sich die Teilnehmer*innen vermuten die Teilnehmer*innen Möglichkeiten der Vermittlung für eine LesArt- Veranstaltung.

Kescher, Zettel aus dem Ideenbuch von R. Dahl (deutsch/englisch), 1 Flasche mit der Aufschrift „RIE“, 1 großes Einweckglas mit dem ersten Satz der Geschichte: „Sophiechen konnte nicht einschlafen.“ 7 Einweckgläser unterschiedlicher Größe, 7 Textschnipsel (S. 18 – 21, gekürzt), Plakatwand mit der Buchstabenkombination – RIE –, dicker Edding-Stift, Papierrollen mit den Kopien der Riesen in Überlebensgröße (GuRie – S. 27; alle Riesen – S. 32 – 33 (Querformat), der Blutschlucker-Riese – S. 61), 30 Eintrittskärtchen - jeweils 15mal kopiert (Vorderseite: „F“, „G“; Rückseite: Abbildungsdetails aus dem Buch (Koffer, Riesenohr, Riesenhand, Riesenfuß) Requisiten für Aufführung: Knochenknackerriese: Ratsche zum Imitieren des Knochenknackens, Blutschluckerriese: Lendenschurz, Fleischfetzenfresser: wilde Perücke, GuRie: Weste, Texte für die AG-Arbeit, Je ein Blatt A 3-Papier für eine Wortsammlung – RIE-, Stifte, Eine Tüte Schokoladenriesen

Aufgabe:

Sehen Sie sich alle Materialien an. Wozu inspirieren Sie? Was könnten Sie damit tun? Was erzählen Ihnen die Gegenstände und Materialien?

- Ausgehend vom Arbeitsprinzip des Schriftstellers Roald Dahl, der allerlei Ideen und Gedanken in Gläsern sammelt, beginnt die Begegnung mit Sophiechen und dem Guten Riesen. Mitten-drin in der abenteuerlichen Geschichte spielen auch noch der Knochenknacker- und Fleisch-fetzenfresserriesen eine Rolle.
- Nicht nur gespitzte Ohren sind wichtig – z. B. beim Hören von Ausschnitten des Hörspiels zum Buch - sondern auch ein gutes Gespür für Sprache, um die Wortschöpfungen des Guten Riesen neu zu verquirlen und eigene Wörter und Wendungen zu (er-)finden – ganz im Sinne von Roald Dahl. Dabei werden Prinzipien der Wortneuschöpfungen erläutert und ausprobiert.

Alice im Wunderland – Begegnungen der besonderen Art

Das Buch gilt als eines der hervorragenden Werke aus dem Genre des literarischen Nonsens. Gemeinsam mit der 1871 erschienenen Fortsetzung *Alice hinter den Spiegeln* wird dieses Kinderbuch zu den Klassikern der Weltliteratur gezählt. Erzählweise und -struktur, die Figuren und die Metaphorik haben unverändert großen kulturellen Einfluss. *Alice im Wunderland* erfuhr Adaptionen für die Bühne und im Film. Figuren der Erzählung, wie die Grinsekatz, der Jabberwocky, der Märzhase und der verrückte Hutmacher, oder einzelne Episoden, wie die der Teegesellschaft, in die Alice hineingerät, wurden in der Popkultur und in der Bildenden Kunst immer wieder aufgegriffen und zitiert. Die fiktive Welt, in der *Alice im Wunderland* angesiedelt ist, spielt in solch einer Weise mit Logik, dass sich die Erzählung unter Mathematikern und Kindern gleichermaßen großer Beliebtheit erfreut. Sie enthält zahlreiche satirische Anspielungen – nicht nur auf persönliche Freunde Carrolls, sondern auch auf Schullektionen, die Kinder im England jener Zeit auswendig lernen mussten.

Bekannt sind die Erzählungen auch durch die Illustrationen des britischen Zeichners John Tenniel in den ersten Ausgaben.

Am Beginn stehen Töne: Schafsblöken, Rufe, Nach dem Vorlesen des Anfangs durch die Moderatorin setzen die Teilnehmer*innen in Form einer Kreislesung die Geschichte fort. Aus der Erinnerung tragen sie zusammen, was zum Buch bekannt ist. Der Vergleich mit dem Filmanfang (USA 1988) macht die Qualität des Textes deutlich und inspiriert zu einer Zeichenübung. Hierfür steht ein Blatt mit dem Umriss eines Schlüsselloches zur Verfügung, die mit den Vorstellungen jeder Teilnehmerin gefüllt wird.

Aufgabe:

Was sieht Alice hinter der Tür, durch die sie aufgrund ihrer Größe nicht hindurchpasst? Zeichnen Sie Ihre Vorstellung.

Nach der Auswertung hört das Seminar zwei weitere Ausschnitte. Anhand der Sätze: 'Ich glaube, ich weiß das ist dasselbe wie, ich weiß, was ich glaube' (Alice) und „Ich atme, wenn ich schlafe ist dasselbe, wie ich schlafe, wenn ich atme“ (Siebenschläfer) werden Logik und Unsinn diskutiert.

Anhand von drei Übersetzungsvarianten des Eingangsgedichtes wird die Kompetenz und Leistung des Übersetzens diskutiert. Wovon erzählt die Gedichte? Die Entstehungsgeschichte dieses Klassikers wird anhand der Gedichte besprochen.

- **Nonsensliteratur** ist eine Art von Literatur, die sich durch eine regelhaft betriebene Sinnverweigerung auszeichnet. Der „Nicht-Sinn“, also Un-Sinn ist in der Regel ein systematischer, womit eine neue Wirklichkeit installiert oder simuliert wird, die nach eigenen Gesetzen funktioniert und in sich stimmig ist. Nonsensliteratur weicht dabei von den Grundsätzen gewohnter, empirischer Wahrscheinlichkeit ab. Sie bedient sich paradoxer Aussagen, leerer Vergleiche, unbekannter Metaphern und sonstiger alogischer Stilmittel, wozu auch fiktive Substantive, gehören. Der Nonsenstext konfrontiert damit die Sinnerwartung des Lesers mit Sachverhalten, die nur innerhalb des Textes selbst stimmen. Charakteristisch sind Buchstabendreher und das Austauschen ganzer Wörter, das Brechen mit gängigen Regeln der Grammatik sowie der Rechtschreibung (Wortneuschöpfungen) oder unendliche Verse, die mit der gleichen Zeile enden, die auch zu Beginn gebraucht wird (Bsp.: Ein Mops ging in die Küche). **Typische Stilmittel und Formen:** Lautmalerei, Schüttelreime, Limericks, Palindrome, Kinderlieder, Sprachspiele, Abzählreime, Lügengeschichten, , fiktive Nomen, Paradoxa, unbekannte Metaphern.

Aus der fantastischen Welt der Alice wendet sich das Seminar nach der Begegnung mit den „wilden Kerlen“ Max und Häwermann, der klugen Momo, der sprachgewandten Sophie am Ende der „Verrückten Welt“ von Atak zu und spielt ein letztes **Spiel**.

Verrückte Welt – und wenn das nicht die Wahrheit ist, ...

Das Buch, das in immenser Farbenpracht und Expressivität daherkommt, ist eine Potenzierung an Verrücktheiten, ein Sammelsurium an Figuren, bekannt aus Malerei, Literatur, Film und Fernsehen. Auf jeder Seite findet man unzählige Zitate: Philipp Otto Runge, Matisse, Manet, Hoffmanns Struwwelpeter und Rotkäppchen, Popeye, Bart Simpson, Tim und Struppi und immer wieder auf jeder Seite Micky Maus, die durch das Buch marschiert. Als Text gibt es nur zu Beginn einen Lügenrap, in dem erzählt wird, wie die Tiere sich um die Bleistifte und Farben tanzend, ins Bild gedrängt haben.

Ein Praxisbeispiel wird mit der Aktion zum Bilderbuch von Atak „Verrückte Welt“ vorgestellt. Dazu werden ganzseitige **Bildkopien** betrachtet und beschrieben. Ataks künstlerisches Spiel mit Klassikern und Motiven Mickey Mouse ist durchgängiger Begleiter - führt zu einem Gespräch über die Bedeutung der Idee, Geschichten lustvoll zu verdrehen, Figuren und ihre Rollen auf den Kopf zu stellen und das alles fast ohne Text. Welche Bedeutung hat die ästhetische Gestaltung, die Zitate aus der Bildenden Kunst einbezieht?

Aufgabe:

Sehen Sie sich die Bildkopien genau an! Welche literarischen Klassiker erkennen Sie? Woran erkennen Sie diese?

- Struwwelpeter, Der glückliche Löwe, Wolfsmärchen der Brüder Grimm sind vertraute Geschichten, deren Aussagen „auf den Kopf gestellt“ und damit hinterfragt werden. Wie passen diese Geschichten zum heutigen Kindheitsbild?
- Die (bei Erscheinen des Buches) 80igjährige Mickey Mouse würdigend, setzt Atak diese als Erzählerin und gleichzeitig Protagonistin der Geschichten ein. Indem sie gleich zu Beginn einen sehr holprigen Lügen-Rap vorträgt und fortan rastlos mal agierend, mal partizipierend, mal eher beiläufig – durch jedes Bild spaziert, verleiht der Künstler ihr eine große Präsenz. Erst im Schlussbild ist zu sehen, wie sie sich zur Ruhe legt. Nur der Mann im Mond schaut zu.
- **Anmerkung** zum Bildzitat „Frühstück im Grünen“: Das Gemälde bot Édouard Manet 1863 dem Pariser Salon an. Es wurde von den 40 Juroren abgelehnt. Eine nackte Frau bei zwei bekleideten Männern sitzend, war ein unverschämtes Motiv. Wie jedes Jahr protestierten die Abgewiesenen öffentlichkeitswirksam, und so wies Kaiser Napoléon III. persönlich an, die abgelehnten Bilder und Skulpturen in einem separaten Teil der Ausstellung zu zeigen. Vorbild für den Bildaufbau war das Bild „Urteil des Paris“ des Renaissance-Malers Raffael.
 - 1865 begann Claude Monet als Antwort ein eigenes Frühstück im Grünen. Monet machte die Szene akzeptabler, indem er keine nackten Modelle in das Bild integrierte.
 - Émile Zola, ein Freund von Manet und bereits damals profilierter Schriftsteller, nimmt in seinem Roman L'Œuvre (dt. Das Werk) Bezug auf das Gemälde.
 - 1961 persiflierte Picasso die moderne Kunstikone und schuf in zwei Jahren 27 Gemälde, 6 Linolschnitte und 140 Zeichnungen nach diesem Motiv.
 - Das Cover des Albums „Thanks I'll Eat It Here“ (1979) von Lowell George adaptiert das Bild. Statt der eigentlichen Personen sitzen Bob Dylan, Marlene Dietrich als Der blaue Engel und Fidel Castro zusammen.
 - 1981 erschien ein Schallplattencover der britischen Band Bow Wow Wow mit einem Foto, auf dem die Bandmitglieder das Frühstück im Grünen nachstellen.
 - Im Jahr 1994 schuf der US-Amerikaner J. Seward Johnson, Jr. eine dreidimensionale Darstellung mit dem Titel „Déjeuner déjà vu“.
 - Seit 2006 ziert eine übergroße Darstellung der Figurengruppe die textile Fassade des „Weimar Atrium“, einem Einkaufszentrum der Weimarer Innenstadt.
 - Jimmie Durham zitierte im Rahmen der DOCUMENTA 2013 bei der Gestaltung des Etikettes einer Apfelsaftflasche das Gemälde.

Bei einer Seite fällt auf, dass bei Ataks ver“rückten“ Figuren deren Köpfe und Körper nicht zusammenpassen. Das Zusammensetzen dieser Kindermedienfiguren aus Vergangenheit und Gegenwart erweitert die Diskussion darüber, was ein „wirklicher“ Klassiker ist.

- **Mickey Mouse** ist ein lustiger Tier-Cartoon-Charakter und das offizielle Maskottchen der Walt Disney Company . Er wurde von Walt Disney 1928 begründet . Eine anthropomorphe Maus, die rote Shorts, große gelbe Schuhe und weiße Handschuhe trägt.
- **Tim und Struppi** stammen aus einer der bedeutendsten europäischen Comicserien. Reporter Tim reist um die Welt und wird in Abenteuer verwickelt. Der Belgier Hergé (1907–1983) schrieb und zeichnete die Comics von 1929 bis zu seines Lebens Ende.
- **Batman** (englisch für Fledermausmann) ist ein Comic-Held, der von Bob Kane geschaffen und von Bill Finger vor dem Erscheinen weiterentwickelt wurde. Batman erschien erstmals im Mai 1939 in dem Comic-Magazin „Detective Comics“.
- **Superman** ist in den 1930er-Jahren geschaffen worden und wird als der erste Superheld der Comicgeschichte betrachtet. Er zählt zum Kreis der fiktiven Charaktere mit dem weltweit höchsten Wiedererkennungswert.
- **Darth Vader** war Jedi-Ritter. Er galt als Auserwählter und sollte das Gleichgewicht der Macht wieder herstellen. Später wurde er zu Darth Vader, dem gefürchteten Diener des Imperators.
- **Die Simpsons** ist eine vielfach ausgezeichnete US-amerikanische Zeichentrickserie. Im Mittelpunkt steht die Familie Simpson. Die Handlung persifliert Aspekte des US-amerikanischen Alltagslebens.
- **SpongeBob Schwammkopf** ist ei'ne US-amerikanische Zeichentrickserie von 1998. Die Serie handelt von den Abenteuern eines Schwamms, der mit weiteren Tieren in einer am Meeresgrund gelegenen Stadt lebt.
- **Schweinchen Dick** aus der Cartoon-Serie „Looney Tunes“. Die Figur erschien erstmals im Kurzfilm „I Haven't Got a Hat“ (1935, Regie Friz Freleng).
- **Ernie und Bert** sind Figuren aus der Fernsehserie „Sesamstraße“. Die halbstündigen Folgen setzen sich aus 6 bis 10 Einzelbeiträgen zusammen, die eine Rahmenhandlung unterbrechen. Neben sketchartigen, lehrreichen Puppenspielen, Trickfilmen und Kinderliedern gibt es Realbeiträge über Situationen aus dem Kinderalltag.
- **Weitere Figuren:** Barbar, der Elefant, Kenny aus 'South Park', Dineys Schneewittchen, Snoopy aus 'Peanuts'

10