



UPPSALA
UNIVERSITET

Julia Röpcke

**Analyse der abenteuerlichen Elemente in
der Kinder- und Jugendliteratur
Kurt Wölfflins 1972 bis 1992**

Institutionen för moderna språk / tyska

Examensarbete på kandidatnivån (C)

Handledare: Thomas Grub

Höstterminen 2016

Inhalt

1. Einleitung	3
2. Der Kinder- und Jugendbuchautor Kurt Wölfflin	3
3. Ziel der Arbeit	4
4. Entwicklungslinien des Abenteuermotivs in der Kinder- und Jugendliteratur	5
4.1 Abenteuer in der historischen Literatur für junge Leser	5
4.2 Abenteuer in der Kinder- und Jugendliteratur nach 1945	6
4.3 Abenteuer in der Kinder- und Jugendliteratur der 1970er Jahre	6
4.4 Das Abenteuermotiv in der Kinder- und Jugendliteratur ab den 1980er Jahren bis heute	7
5. Strukturmerkmale der Kinder- und Jugendliteratur mit Abenteuerelementen - Beurteilungskriterien für die Analyse	8
5.1 Strukturmerkmale	8
5.2 Analyseverfahren	9
6. Analyse des Abenteuermotivs in Wölfflins Kinder- und Jugendliteratur 1972 bis 1992	9
6.1 <i>Miki</i> (1972)	9
6.2 <i>Oma, gib Gas!</i> (1978)	12
6.3 <i>Feriensafari</i> (1981)	14
6.4 <i>Micha und Schwarzer Wolf</i> (1987)	17
6.5 <i>Der Riese in der Stadt</i> (1988)	19
6.6 <i>Das Löwenzahnkamel</i> (1992)	21
7. Resümee	24
Literaturverzeichnis	27

1. Einleitung

Der Österreicher Kurt Wölfflin (d.i. Kurt Wölflingseder, 1934-1998), in Wien geboren und in Österreich und Holland aufgewachsen (vgl. Weixelbaumer 1999), war Lehrer und Kinder- und Jugendbuchautor. Die Bücher schrieb er bis zu seiner Pensionierung neben seiner Arbeit als Lehrer. Kurt Wölfflins Bücher erschienen u. a. in so renommierten Wiener Verlagen wie dem Österreichischen Bundesverlag, den Verlagen Carl Ueberreuter, Jugend & Volk, Breitschopf sowie im Dachs-Verlag, aber auch in christlichen Verlagen wie Benziger, Zürich u. Köln, Herder, Freiburg i. Br., Otto Müller, Salzburg, St. Gabriel, Mödling bei Wien (vgl. dazu Werkverzeichnis Kurt Wölfflin o.J.), und fanden zu seinen Lebzeiten eine kontinuierliche Verbreitung. Er war Autor von Kindergedichten und -reimen, Kunstmärchen, von phantastisch-abenteuerlicher und realistischer Literatur für Kinder und Jugendliche. Er verwendete immer wieder das Motiv des Abenteurers in seinen Büchern.

Obwohl Kurt Wölfflins Bücher in renommierten Verlagen erschienen und sich nach Angaben der Witwe des Autors, Maria Wölflingseder, verhältnismäßig gut verkauften, sodass er, anders als viele Kinder- und Jugendbuchautoren, nie Probleme hatte, seine Texte zu publizieren, ist das Werk Kurt Wölfflins ein Desiderat der Kinder- und Jugendliteraturforschung. Seine literarische Arbeit ist bisher nicht vertieft in Überblicksarbeiten, Handbüchern und Lexika behandelt worden. Auch monographische Studien sind bisher nicht veröffentlicht worden. Es gibt nur wenige Zeitschriftenartikel und Rezensionen zu seinen Texten. Maria Wölflingseder verwaltete bisher dessen Nachlass, der in naher Zukunft an das Salzburger Literaturarchiv (Universität Salzburg) übergeben wird. Frau Wölflingseder gab mir freundlicherweise Einblick in ausgewählte Texte des Nachlasses, in biographische Skizzen und zwei archivierte Seminararbeiten von österreichischen Studierenden pädagogischer Disziplinen.

Mein Aufsatz, der das Abenteuermotiv in ausgewählten Kinder- und Jugendbüchern des Autors behandelt, möchte einen kleinen Beitrag zur Kurt-Wölfflin-Forschung leisten.

2. Der Kinder- und Jugendbuchautor Kurt Wölfflin

Die Voraussetzung zur literarischen Neigung und Begabung hat sich bei Kurt Wölfflin schon im Kindesalter gezeigt, als er seiner älteren Schwester Gute-Nacht-Geschichten erzählte.¹ In den letzten Jahren des Gymnasiums entstanden seine ersten bewussten literarischen Arbeiten in Form von Lyrik und Kurzprosa. In dieser Zeit zog es ihn auch auf abenteuerliche Weise in weite Ferne. Im Alter von sechzehn Jahren fuhr er mit dem Rad nach Neapel und mit siebzehn in die Sahara (vgl. Luginger 2009, S. 19). Als angehender junger Schriftsteller wurde Wölfflin, nachdem er dort Texte eingereicht hatte, im Jahre 1965 zu den in Innsbruck stattfindenden "Österreichischen Jugendkulturwochen" eingeladen. Erste offizielle Veröffentlichungen der aus-

1 Wenn nicht anders angegeben, wurden mir die im Folgenden referierten biographischen Informationen dankenswerterweise von Kurt Wölfflins Witwe Maria Wölflingseder zur Verfügung gestellt. Vgl. Wölflingseder 2016.

gewählten Werke entstanden durch die Dokumentation der 16. österreichischen Jugendkulturwoche 1965. Es folgten Veröffentlichungen in Form von Gedichten und Kurzgeschichten in Zeitungen, Zeitschriften und Anthologien. Die Hinwendung zur Kinder- und Jugendliteratur ergab sich durch seinen Beruf als Lehrer und als Vater von sechs Kindern. Er begann mit dem Schreiben von Sprüchen, Gedichten und Texten für Kinder im Krippen- und Kindergartenalter. Die Zielgruppe änderte sich parallel zum voranschreitenden Alter seiner eigenen Kinder. Bereits 1969 und nochmals 1975 stand er auf der Ehrenliste des Österreichischen Staatspreises, und weitere Preise folgten, 1976 und 1982 der Rauriser Förderungspreis und 1998 der Kinder- und Jugendliteraturpreis des Landes Steiermark (vgl. Weixelbaumer 1999 u. Luginer 2009, S. 2). In diese Jahre fällt auch die Freundschaft zur Kinder- und Jugendbuchautorin Vera Mikura, die viele Jahre bis zu ihrem Tod andauerte und Kurt Wölfflin, besonders in der ersten Zeit, viel Zuspruch und Wertschätzung brachte. Auch Theaterstücke entstanden, die in Salzburg aufgeführt wurden. Der Autor wurde auch zu organisierten Lesereisen, besonders in Österreich und Südtirol, eingeladen.

Kurt Wölfflin war tief im christlichen Glauben verwurzelt (vgl. Weixelbaumer 1999). In seinem Werk erscheint dies sehr offensichtlich in den beiden Erstkommunionbüchern *Du hast einen Freund* (1978) und *Wie ein Brief vom lieben Gott* (1997), sowie in dem Buch zur Firmung *Ich glaube an das Leben* (1984). Große, christlich geprägte Anliegen ziehen sich durch das gesamte Werk. Kurt Wölfflin wurde in Österreich häufig zu Vorträgen an Pädagogischen Akademien und Lehranstalten für Kindergartenpädagogik, sowie zu diversen Fortbildungswochen bzw. Familienwochen eingeladen. Dort hielt er neben Lesungen auch Vorträge zur Literaturpädagogik und zum Thema Kinderbuch und Leseförderung. Forschend beschäftigte er sich mit seinem Lieblingsthema Märchen. Das Märchen war für ihn Grundlage jeder Literatur. (Vgl. Weixelbaumer 1999)

3. Ziel der Arbeit

Im Zentrum steht die Analyse der Entwicklung der abenteuerlichen Elemente in Kinder- und Jugendbüchern Kurt Wölfflins der Jahre 1972 bis 1992. Dabei ist die zentrale These, dass Wölfflin - im Zuge "der Hybridisierung des literarischen Formspektrums" (Weinkauff 2006, S. 278) der Kinder- und Jugendliteratur von 1945 bis 2000 - Vertreter einer oft um phantastische Elemente ergänzten "hybridisierten Form" des bildungsorientierten Gattungsreformmodells der abenteuerlichen Literatur für Kinder und Jugendliche ist, in der abenteuerliche Elemente und Motive der Abenteuerliteratur zur Erzeugung von Spannung und Lesevergnügen genutzt werden und der Vermittlung didaktischer Ziele und einer realistischen Problemorientierung dienen.

Der begrenzte Zeitraum fokussiert auf die Periode der Hochzeit von Wölfflins Verfasserschaft, die 1998 mit seinem frühen Tod abrupt endete. Es werden ausgewählte Kinder- und Jugendbücher untersucht, die in dieser Zeit erschienen sind. Im Untersuchungszeitraum erschienen auch zwei Romane Wölfflins, *Hanne und Andy* (1973) und *Das Glück hat zwei Gesichter* (1976), die der problemorientierten Jugendliteratur zugerech-

net werden können, die keinerlei abenteuerliche Elemente beinhalten und hier daher nicht in die Analyse einbezogen werden.

Zunächst wird die historische Entwicklung des Abenteuermotivs in der Kinder- und Jugendliteratur schlaglichtartig dargestellt. Danach werden die Struktur und die Zentralen Merkmale der phantastisch-abenteuerlichen Literatur für Kinder und Jugendliche erläutert. Die darauf folgende Analyse der Entwicklung des Abenteuermotivs in Wölfflins Kinder- und Jugendliteratur bezieht sich auf eine Zusammenstellung von abentuerlichen Merkmalen der Kinder- und Jugendliteratur, die von der Forschung herausgearbeitet wurden. Diese Merkmale dienen als Beurteilungskriterien, um folgende Fragen in den Buchanalysen zu klären:

- Welche Merkmale des Abenteuerlichen charakterisieren Wölfflins Kinder- und Jugendliteratur?
- Werden diese Merkmale des Abenteuerlichen im Untersuchungszeitraum von Wölfflin verändert bzw. vermehrt oder vermindert genutzt?
- Wann und inwiefern treten die abenteuerlichen Elemente in den Hintergrund zugunsten einer realistischen Problemorientierung?
- Inwieweit zeigen sich in seiner Literatur die zeitgenössischen Entwicklungstendenzen der Kinder- und Jugendliteratur?

Die Buchanalysen werden in drei Abschnitte gegliedert: Am Beginn steht die Erörterung der *formalen und inhaltlichen Aspekte* des Titels, dann werden die *abenteuerlichen Merkmale* analysiert, abschließend wird der *Bezug auf Entwicklungslinien der Kinder- und Jugendliteratur der 1970er bis 1990er Jahre* untersucht.

Anschließend an die Buchanalysen wird in einem Fazit gefragt, in welcher Form Wölfflin sich als Vertreter des bildungsorientierten Gattungsreformmodells der phantastisch-abenteuerlichen Literatur für Kinder und Jugendliche zeigt, und ob diese in seinen Büchern eine besondere Ausprägung bekommt.

4. Entwicklungslinien des Abenteuermotivs in der Kinder- und Jugendliteratur

Die Bedeutung des Wortes “Abenteurer”, der Etymologie zufolge abstammend dem lateinischen Verb “advenire”, was soviel bedeutet wie “geschehen, sich ereignen”, umfasst etwas, das dem Menschen zustößt. Der Abenteurer selbst gibt sich bewusst in diese unerwartete, gefährvolle und Kräfte verlangende Situation, indem jedoch das Ende solcher Begegnungen durchaus offen ist. (Vgl. Baumgärtner 2005, S. 415)

4.1 Abenteuer in der historischen Literatur für junge Leser

Abenteuerliche Motive sind schon in dem im 2. Jahrtausend vor Christus geschriebenen babylonischen Gilgamesch-Epos zu finden. Heinrich Pleticha (1984) zufolge gehen die Wurzeln bei keiner Jugendbuchgattung so weit zurück wie bei der Abenteuergeschichte. Die Entstehung der heutigen Abenteuerliteratur entfaltete sich durch Daniel Defoes “Robinson Crusoe” (1719) und die darauf ab dem 19. Jahrhundert folgenden

Robinsonaden, die anfangs nicht für junge, sondern für erwachsene Leser geschrieben wurden. Infolge der Alphabetisierung entstand eine Unterhaltungsliteratur mit abenteuerlichen Motiven im 19. Jahrhundert (vgl. Baumgärtner 1993). Begünstigt wurde diese Entwicklung durch die wachsende Neugier junger Leser auf die Erkundung fremder Länder (vgl. Baumgärtner 2005, S. 419) sowie der lesenden Flucht vor der immer stärker verwalteten und technologisierten Lebenswelt in vermeintlich ursprüngliche und unreglementierte Natur, so dass das Lesen laut Alfred C. Baumgärtner eine ausgleichende Funktion bekomme (vgl. a.a.O. S. 429 ff.). Das Lesen von Literatur mit abenteuerlichen Motiven biete, so Baumgärtner weiter, eine gegensätzliche Ordnung zu der des jungen Lesers, mithilfe dieser Literatur könne dieser das Bedürfnis, welches realitätsbezogen nicht erfüllt werde, durch die Identifikation mit dem Helden befriedigen (vgl. a.a.O. S. 430). Seit Beginn der Kinder- und Jugendliteratur mit abenteuerlichen Motiven werden jedoch auch didaktische Ziele in den Texten vermittelt, sodass dieser ausgleichende Funktion des Lesens entgegengewirkt wird.

4.2 Abenteuer in der Kinder- und Jugendliteratur nach 1945

Von der Literatur mit Abenteuermotiven wurde auch nach 1945 verlangt, dass sie einen Bildungswert aufweist und den Leser realistisch über ferne Teile der Erde informiert. Die autoritären Grundströmungen des Nationalsozialismus blieben in der Nachkriegszeit jedoch weiterhin vorherrschend. Da die Nachkriegsliteratur eine Auseinandersetzung mit der Kinder- und Jugendliteratur des Nationalsozialismus unterließ und lediglich versuchte, an die Vorkriegsentwicklung anzuschließen, erschienen zwar neue, aber keine neu orientierten Erzählungen sondern "alterprobte Stoffe". (Vgl. Kaminski 1990, S. 299) Es stand wiederum der didaktische vor dem literarischen Anspruch im Vordergrund. Erst in den 1950er und 1960er Jahren durchläuft die Kinder- und Jugendliteratur mit abenteuerlichen Motiven eine Ent-Ideologisierung. (Vgl. a.a.O. S. 307 f.) Die traditionelle Abenteuerliteratur geriet in die Kritik und es entstand ein bindungsorientiertes Gattungsreformmodell für Kinder und Jugendliche, in dem die abenteuerlichen Elemente, die in der traditionellen Abenteuerliteratur noch handlungsbestimmend sind, in den Hintergrund treten. Eine realistische Problemorientierung wird handlungsbestimmend. (Vgl. Weinkauff 2006, S. 278 ff.) Etwas anders war die Entwicklung in der DDR. Dort war das Abenteuerbuch beliebt, obwohl es als "Teil der imperialistischen Massenliteratur" galt (vgl. Heidtmann 1995, S. 146 f.). Nach 1945 sollte besonders auf humanistische und antifaschistische Richtungslinien Wert gelegt werden (vgl. Knobloch 1995, S. 146).

4.3 Abenteuer in der Kinder- und Jugendliteratur der 1970er Jahre

Die 1970er Jahre waren in der Bundesrepublik vom Regierungswechsel 1969 geprägt, es folgten Jahre, in denen versucht wurde, mehr Demokratie zu wagen, und eine Widerstandskultur entstand. Auch innerhalb der Bildungspolitik bewegte sich etwas, Schulen und Hochschulen, die in ihnen vermittelten Lerninhalte und (lit-

eratischen) Stoffe wurden als bedeutsam für einen sozialen, politischen und kulturellen Wandel der Gesellschaft erkannt. (Vgl. Kaminski 1990, S. 328) Rezipienten der Kinder- und Jugendliteratur aus den Hochschulen und Universitäten waren diejenigen, die sie erstmals als des Forschens würdig bewerteten, und auch bei Autorinnen und Autoren entstand ein neues Bewusstsein. Eine sozialkritische Kinderliteratur entstand, und der Schwerpunkt lag auf problemorientierten Büchern. (Vgl. a.a.O. S. 329 f.) In einigen besonders radikalen Titeln sollten nun Gesellschaftskritik und Revolutionsbestrebungen zentral sein (vgl. a.a.O. S. 325). Aus antiautoritärer Sicht stellte man die herrschenden Muster der Kinderliteratur in Frage, und es wurden politische Themen aufgegriffen (vgl. Kliewer 1990, S. 331). Aufgegriffen wurde Themen wie die Dritte Welt, soziale Gerechtigkeit, die Akzeptanz von Minderheiten, die Unterdrückten, die Schwachen und Behinderten (vgl. Doderer 1992, S. 56). Die Kinder- und Jugendliteratur sollte als Hilfe zur Bewusstseinsbildung dienen (vgl. Kliewer 1990, S. 215). Kinder- und Jugendliteratur mit Abenteuerthemen geriet im Zuge der Emanzipationsbestrebungen innerhalb der Forschung, der Literaturkritik und unter Pädagogen in den Verdacht, Ideologien zu transportieren (vgl. Haas 1998, S. 216 f.). Es führte zu einer Sensibilisierung bei Autoren und Verlegern (vgl. Knobloch 1995, S. 131).

4.4 Das Abenteuermotiv in der Kinder- und Jugendliteratur ab den 1980er Jahren bis heute

Das Abenteuermotiv hat, trotz einiger interessanter Ausformungen, in der neueren Kinder- und Jugendliteratur nachgelassen (vgl. Baumgärtner 2005, S. 426). Die Emanzipationshoffnungen, die viele Menschen in den 1960er und 1970er Jahren engagiert hatte, wurden enttäuscht, was in den 1980er Jahren zu einer gewissen literarischen Restauration führte. Emanzipatorische Inhalte wurden von phantastischen abgelöst; diese dominieren auch die heutige Kinder- und Jugendliteratur mit Abenteuerthemen. Alfred C. Baumgärtner plädierte jedoch bereits vor einem Jahrzehnt im Zusammenhang mit der unbestreitbaren Leseunlust bei vielen Jugendlichen und Heranwachsenden für eine stärkere Orientierung der Kinder- und Jugendliteratur auf Abenteuerthemen, da diese, so seine Wirkungsvermutung, der Leselust der genannten Zielgruppen förderlich seien zugunsten literarischer Enkulturationsprozesse (vgl. Baumgärtner 2005, S. 438). Überhaupt wird bei didaktischen Überlegungen zur Kinder- und Jugendliteratur mit Abenteuerthemen als eine positive Wirkung hervorgehoben, dass sie bei dem jungen Leser das Selbst- und Fremdverstehen fördere (vgl. Lange 2008, S. 265). Nach Baumgärtner implizieren literarische Texte nicht nur die eigene Problemidentifikation des Lesers, sie geben ihm auch ein Verständnis für fremde Erfahrungsperspektiven. Durch das Entwickeln von Fremdverstehen können die jungen Leser sich von der eigenen, meist sehr begrenzten Sichtweise lösen und die Welt aus einem anderen Winkel erblicken. (Vgl. Baumgärtner 2005, S. 434) Bücher, die eine soziale Problematik unter Nutzung von Abenteuerthemen aufgreifen, können nach Baumgärtners Überzeugung den jungen Leser zu einem erweiterten Wahrnehmungshorizont und einem interkulturellen Problembewusstsein verhelfen (a.a.O. S. 435).

5. Strukturmerkmale der Kinder- und Jugendliteratur mit Abenteuerelementen - Beurteilungskriterien für die Analyse

5.1 Strukturmerkmale

Die Kinder- und Jugendliteratur mit Abenteuerelementen zeigt ebenso wie die reine Abenteuerliteratur über den Wandel der Literaturepochen hinweg diverse Gemeinsamkeiten, die als Strukturmerkmale gelten können. Ich beziehe mich hier im Folgenden auf die Überlegungen von Alfreds C. Baumgärtner (2005, S. 415 ff.) und Jörg Knobloch (1995, S. 128 ff.):

- Das Abenteuerliche in der Literatur ist ein Unternehmen, Erleben oder Geschehen, welches sich als außergewöhnlich, spannend und nicht ganz gefahrlos erweist. Die Erzählstruktur ist auf Spannung angelegt. Die Handlung basiert auf Spannungsmomenten und einem großen Spannungsbogen, das heißt, es gibt eine gesteigerte Dynamik des Handlungsablaufes, was oft auch den ungewissen Ausgang der Geschichte einbezieht.
- Die Handlung erfolgt in einer fremdartigen, exotischen Welt. Diese Welt kann auch aufgrund der Vorstellungskraft des/der Protagonisten oder einer Phantasmagorie als fremdartig bzw. exotisch erscheinen. Für den Leser besteht eine Distanz zum Alltag. Diese Distanz kann sowohl die geographische und/oder historische als auch die soziale Ebene betreffen.
- Außergewöhnliche Ereignisse verlangen, dass der/die Held/en, ein Protagonist oder eine Gruppe zentraler Figuren, Mut, Härte, Entschlossenheit, Durchhaltevermögen, Selbstdisziplin, Geistesgegenwart, Einfallsreichtum und Einsatz zeigen kann/können. Diese Handlungen führen nicht selten zu einem Selbsterfahrungsprozess, so etwa zu einer Entwicklung des/der Protagonisten vom Kind zum Jugendlichen oder vom Jugendlichen zum Erwachsenen.
- Der Handlungsverlauf wird vom Autor so dargestellt, dass er innerhalb des Handlungsrahmens als etwas "Reales" gekennzeichnet ist, auch wenn die Handlung selbst in der realen Welt, etwa aufgrund geltender physikalischer Gesetze, gar nicht möglich wäre, wie z.B. im phantastischen Abenteuer, oder sich auf einer Phantasmagorie oder Wahnvorstellung des/der Helden gründet, wie z.B. in Parodien auf bestimmte abenteuerliche Genres, wie etwa die des Ritterromans in Cervantes' *Don Quijote*.
- Die Handlungsgrundlinie basiert darauf, dass der Protagonist / die Protagonisten frei den Entschluss fasst/fassen, die sichere und ordnungsgemäße heimische Umwelt zu verlassen, um in eine verlockende, fremdartige, mit Überraschungen, Anstrengungen und Gefahren versehene Welt zu wechseln.

5.2 Analysekriterien

Für meine Analyse der Entwicklung des Abenteuermotivs in der Kinder- und Jugendliteratur Kurt Wölfflins ziehe ich eine Zusammenstellung von Kriterien heran, die als abenteuerliterarische Typenmerkmale von namhaften Autoren einschlägiger Sekundärliteratur wie Horst Künnemann, Jörg Knobloch, Oswald Kropatsch, Alfred C. Baumgärtner und Günter Lange genannt werden (vgl. Künnemann 1974, S. 110 ff. und 1979, S. 119 f., Knobloch 1995, S. 128 ff., Kropatsch 1998, S. 121, Baumgärtner 2005, S. 417, Lange 2008, S. 4).

1. Der Protagonist verlässt seine gewohnte Lebenswelt und gelangt in eine fremd bzw. exotisch wirkende Welt, in der er auf ungewöhnliche Ereignisse stößt. Der Held gewährt einen räumlichen, zeitlichen oder gesellschaftlichen Abstand vom Leser. Eine oder mehrere schwer lösbare Aufgabe/n mit ungewissem Ausgang müssen vom Helden bewältigt werden.
2. In der Handlung entstehen für den Helden Gefahren - nicht selten Lebensgefahr -, die dieser bewältigen muss.
3. Die schwer lösbare Aufgabe mit ungewissem Ausgang wird auch von Gegenkräften beeinflusst. Beispiele dafür sind Menschen, die als Gegenheld, als eine Bande, eine Gruppe, ein Volk auftreten, oder etwa auch (exotische) Tiere, Pflanzen oder auch Naturkräfte wie Kälte und Hitze. Die Ereignisse äußern sich in einer zusammenhängenden, episodenhaften Art, wodurch ein Spannungsbogen entsteht.
4. Der Protagonist befindet sich außerhalb des bürgerlichen Alltags, es ist ihm manches erlaubt, was sonst verboten wäre.
5. Der Held verfügt über überdurchschnittliche Fähigkeiten.
6. Für das bildungsorientierte Gattungsreformmodell gilt darüber hinaus: Das Erzählte muss realistisch sein und beim Leser die Überzeugung wecken, dass es im echten Leben hätte passieren können.

6. Analyse des Abenteuermotivs in Wölfflins Kinder- und Jugendliteratur 1972 bis 1992

6.1 *Miki* (1972)

6.1.1 Zum Inhalt

Die Erzählung *Miki* aus dem Jahre 1972, von Wölfflin geschrieben als auktorialer Erzähler, hat 96 Seiten und wendet sich an Kinder im späten Grundschulalter, die bereits längere Texte lesen können. Der Text ist mit Schwarz-Weiß-Zeichnungen von Rolf Rettich illustriert. Die Sprache des Textes ist sehr direkt, und ihr Stil orientiert sich an der gesprochenen Alltagssprache. Der Erzähler wendet sich des öfteren an den Leser, anfan-

gend mit einer Einführung zu den Hauptpersonen und den Verhältnissen der Geschichte, bis hin zu kurzen, aufschlussreichen Erklärungen zu den verschiedenen Kapiteln.

In der phantastisch-abenteuerlichen Erzählung können zwei Handlungsräume unterschieden werden: Zum einen der diesseitige, alltägliche Raum zu Beginn und am Ende der Erzählung, in dem die Protagonisten in der alltäglichen Welt einer Akademikerfamilie leben, in der auf das eigene gesellschaftliche Ansehen und die Meinung anderer Leute geachtet wird, in der kein Platz für Späße oder Abenteuer ist. Zum anderen der Raum des Außergewöhnlichen, Abenteuerlichen und Phantastischen. Diese zweite Dimension wird ausgelöst, nachdem die Familienmutter verreist ist und die Tochter Miki die Struktur des gewöhnlichen Haushaltsplans nach ihren Vorstellungen umgestaltet (S. 8 ff.). (Vgl. dazu auch Wölflingseder 1985, S. 12 f.)

Die Protagonistin Miki und ihr Vater, Universitätsprofessor Ricardo Ehrenwert, genannt Paps, bleiben in den Ferien allein zu Hause, als Mikis Mutter für drei Tage zur kranken Tante fährt. Damit Miki und ihr Vater allein im Haushalt zurecht kommen, hat die Mutter eine "Tagesordnung" auf einem Zettel erstellt. Die Hauptfiguren Miki und Paps versuchen, den Plan einzuhalten. Dabei geschehen einige Missgeschicke, die dazu führen, dass sie ihren eigentlich sonst tristen Alltag mit abenteuerlichen Elementen gestalten. Sie schlüpfen aus ihrem Alltag in abenteuerliche Figuren/Rollen, wodurch dann auch der phantastisch-abenteuerliche Raum der Handlung entsteht: Sie rauchen nach Indianerart eine Friedenspfeife (S. 18 ff.), und die Vaterfigur erzählt seiner Tochter von seiner Jugend und seinen abenteuerlichen Reisen nach Afrika (S. 21). Für den Leser wird deutlich, dass durch die Erzählung des Vaters in der Rahmenhandlung nun ein magisch-phantastischer Raum erzeugt wurde, denn alle Uhren der Wohnung sind um zwölf Uhr Mitternacht stehen geblieben. Nachdem der Vater in dieser Nacht von Seeräubern träumt und Miki eine neue Tagesordnung geschrieben hat, u.a. mit den Punkten "Mit Miki in die Luft gehen" und "Abenteuer mit Paps" (S. 23 f.), vollziehen die beiden Protagonisten auch eine äußere Verwandlung, der Vater setzt einen blauen Zylinderhut auf und Miki trägt einen ausgefallenen Strohhut. Die neue Tagesordnung ist zugleich eine ironische Anspielung auf eine christliche Form der Lebensführung, denn es sind "ZEHN GEBOTE FÜR PAPS UND MIKI" (S. 24), die sich im Nachhinein für den Leser als sich selbst erfüllende Prophezeiungen darstellen. Mit dem Verlassen ihrer Wohnung befinden sich die Protagonisten weiterhin in ihrer magisch-phantastischen Abenteuerwelt, denn die Welt sieht zwar immer noch genauso aus wie ihre frühere alltägliche, in der sich von nun an aber nach und nach in aufeinanderfolgenden Episoden sehr ungewöhnliche und abenteuerliche Dinge ereignen. Die Verwandlung der äußeren Alltagswelt in eine magisch-phantastische wird dabei durch einen einfachen Namens- und damit Rollenwechsels des Vaters initiiert, denn vom Verlassen der Wohnung an agiert Mikis Vater in der Rolle des Professor Feuerfresser (ab S. 28 ff.) und wird bis zum Ende der Erzählung von den Figuren, die den beiden Protagonisten auf ihren Wegen begegnen, stets für einen Zirkusakrobaten gehalten. Die Hauptfiguren werden nun im Laufe der weiteren Handlung der Erzählung durch Passanten oder andere Personen in teils skurile, teils abenteuerliche Situationen hineingezogen: Miki und ihr Vater, als angeblicher Akrobat, bekommen den Auftrag, einen grünen Hund von einem hohen Turm zu retten. (S. 39 ff.) Miki isst in einem Eissalon zu viel Eis und

gefriert. Sie wird vom Vater zu einer Puppe erklärt, die seine Glanznummer im Zirkus sei. (S. 60 ff.) Die Protagonisten richten in ihrer Wohnung mit Tropenhelm, Feldflasche, Hängematte, Moskitonetz, Lagerfeuer im Abfalleimer, Zelteingang und Tigerfell (Nylonplüsch) alles so her, als seien sie auf einer "echten Safari" (S. 65 ff.). Mit Zirkuskunststückchen beeindruckt sie den Amtsdirektor auf dem Hauptpostamt (S. 71 f.) und überführen im Warenhaus einen Taschendieb (S. 77 ff.). Sie fahren schließlich mit Rollschuhen an der mit Magnetfarbe gestrichenen Wohnungsdecke, von der sie in dem Moment herunterfallen, als die Mutter, von der Reise zur Tante zurück, den Raum betritt. Die phantastisch-abenteuerliche Welt ist plötzlich verschwunden, alles ist wieder so gewöhnlich wie am Beginn der Erzählung (S. 92 ff.).

6.1.2 Die abenteuerlichen Elemente im Buch

1. Durch die geschilderte Verwandlung der gewöhnlichen Welt in eine phantastisch-abenteuerliche verlassen die beiden Protagonisten ihre gewohnte Lebenswelt und gelangt in eine fremd wirkende Welt, in der sie auf ungewöhnliche Ereignisse stoßen. Es entsteht so auch ein räumlicher und "außerzeitlicher" Abstand der beiden Helden zum Leser. Die Protagonisten verändern freiwillig ihren gewohnten Alltag und wechseln in eine abenteuerliche Welt. Von den Hauptfiguren müssen verschiedene Aufgaben mit ungewissem Ausgang bewältigt werden, z.B. die Rettung des Hundes oder die Überführung des Taschendiebes.
2. Der Heldin Miki und ihrem Vater stoßen Dinge zu, die sie meist nicht zielbewusst planen. Miki und ihr Vater geraten in Gefahrensituationen, die sie mit eigenen Kräften bestehen müssen. Sie sind auch häufiger in Gefahr für Leib und Leben und müssen immer wieder versuchen, sich aus dieser zu befreien, was ihnen auch gelingt.
3. Es gibt in der Erzählung keine abenteuerliterarisch typischen Antagonisten oder Gegenkräfte; Gegenkräfte, die die beiden Hauptfiguren beeinflussen, treten hauptsächlich in Form von vollkommen alltäglichen Menschen auf, die die Staatsmacht und die herrschende Ordnung der "gewöhnlichen" Welt repräsentieren, z.B. als Polizist, Postamtsdirektor, Kaufhausdetektiv etc., die durch ihre bürokratische Genauigkeit in der Ausführung ihrer Arbeitsaufgaben für die eher anarchisch und chaotisch agierenden Protagonisten jedoch zu Widersachern werden. Da jedes Kapitel für sich als kleine Geschichte gelesen werden kann, beginnen und enden die Spannungsbögen mit den einzelnen Kapiteln.
4. Durch den beschriebenen Rollenwechsel befinden die beiden Helden sich außerhalb des bürgerlichen Alltags und können sich somit Dinge erlauben, die sie sich in ihrem wirklichen Alltagsleben sonst nicht erlauben dürften.

5. Die beiden Protagonisten haben nicht-alltägliche, überdurchschnittliche Fähigkeiten, agieren intelligent und gewitzt, sind den anderen Figuren gegenüber stets überlegen. Sie können akrobatische Kunststücke und an einer Zimmerdecke mit Rollschuhen fahren.
6. Da es sich um eine phantastisch-abenteuerliche Erzählung handelt, wirkt das Erzählte auf den Leser nur passagenweise realistisch.

6.1.3 Bezug auf zeitgenössische Entwicklungstendenzen der Kinder- und Jugendliteratur

Der am Beginn der 1970er Jahre sich abzeichnende Trend, emanzipatorische Elemente und dominante, selbstbewusst agierende weibliche Figuren in die Kinder- und Jugendliteratur aufzunehmen, zeigt sich auch in Wölflins Erzählung *Miki* sehr deutlich. Das Verhalten der Hauptfiguren, besonders das der starken Mädchenfigur, hat anarchische und antiautoritäre Züge. Ungewöhnlich bezogen auf die Entwicklung der übrigen Kinder- und Jugendliteratur am Anfang der 1970er Jahre, in der kinder- und jugendliterarischer Realismus dominierte, ist jedoch, dass Wölflin in dieser Erzählung phantastische und abenteuerliche Elemente mischt.

Eine didaktische Wirkabsicht des Autors ist zwar dahingehend zu erkennen, als er offenbar an die antiautoritären und emanzipatorischen Ideen der zeitgenössischen Kinderliteratur der frühen 1970er Jahre anschließt. Es sind jedoch keine Elemente des bildungsorientierten Gattungsreformmodells erkennbar. Durch die Mischung phantastischer, abenteuerlicher und antiautoritär-emanzipatorischer Elemente ist in dieser Erzählung eher die von Gina Weinkauff beschriebene "Hybridisierung des literarischen Formspektrums" erkennbar.

6.2 *Oma, gib Gas!* (1978)

6.2.1 Zum Inhalt

Oma, gib Gas! ist eine phantastisch-abenteuerliche Erzählung für Kinder und Jugendliche ab der Sekundarstufe, die bereits längere Texte mit unterschiedlichen Erzählebenen und -perspektiven lesen können. Das Buch ist mit Schwarz-Weiß-Zeichnungen von Sepp Treiber illustriert und hat 143 Seiten. Die Erzählung ist eine Dystopie über eine nahe Zukunft, die parabolische und märchenhafte Elemente und intertextuelle Bezüge enthält, in der die Maschinen des Big-Bombast-Konzerns (BBK) dabei sind, die ganze Welt zu erobern. Es sind ganz klar Ähnlichkeiten mit Michael Endes im Jahre 1973 erschienen Roman *Momo* sowie mit Orwells *1984* und Huxleys *Brave New World* zu erkennen.

Greymon, der Antagonist zu den positiven Helden Appelblum, Merry und ihrer Großmutter, genannt Mom, der sich zum Ende der Erzählung als Roboter entpuppt, tritt als eine Art Mephisto-Figur auf, die im Auftrag des BBK nach und nach allen Menschen ein buchstäbliches Brett vor den Kopf nageln soll, eine "Ehrenplakette vom Big-Bombast-Konzern" (S. 10), damit man zur "Großen Familie der BBK gehöre" (ebd.)

und bewegt eine der Hauptfiguren, den erfolglosen Autor Theo P. Appelblum, zukünftig seine Geschichten für den BBK zu schreiben, damit der endlich Erfolg habe. Greymon nimmt Appelblum sein Notizbuch weg, in dem viele Wahrheiten über die Entwicklung der Welt stehen. Auch Appelblum bekommt ein Brett vor den Kopf. Der Protagonist Appelblum, der zunächst, wie fast alle Menschen, durch die BBK manipuliert ist, wird von seiner kindlichen Freundin Merry von diesem Brett befreit, indem sie ihm ein Kinderlied vorsingt. Appelblum wird von den Protagonisten Merry und ihrer Großmutter Mom zur Schriftstellerfigur erklärt, die die Handlungen der genannten Figuren für die Zukunft schreiben soll. Dabei übernimmt die Figur Appelblum die Funktion eines Orakels, dessen Schreibmaschine dazu in der Lage ist, die Zukunft zu erkennen und sie so zu gestalten. Gemeinsam versuchen Merry und Mom, das Wahrheits-Buch von Appelblum wiederzubekommen. Bei ihrer Suche nach dem Buch, das Greymon entwendet hat, fliegen sie mit der Rakete der Großmutter und kommen durch verschiedene Dörfer, dort treffen sie auf einen weiteren Antagonisten (S. 30 ff.), es ist Supamen, der die Aufgabe hat, in den Dörfern Werbung für den BBK zu machen. Den positiven Helden gelingt es im Laufe der Handlung schließlich, diesen Supamen vom Antagonisten zum Mitstreiter für die Wahrheit zu machen (S. 96). Es finden sich auch Parallelen zu Orwells "Neusprech" in dessen Roman *1984*. Die Menschen haben keine Namen mehr sondern Nummern, es gibt Sprechverbote, die Menschen werden "teleobjektivistisch" überwacht und "computerbezeugnist" (S. 38), aber auch Parallelen zu faschistischen Regimen, eine Schule heißt "KONZENTRATIONSSCHULE DASSELDORF" (S. 31) und zu Huxleys *Brave New World*, die Kinder bekommen Kaugummi, das eindeutig gefügig machen soll (S. 31). Die Menschen werden im Auftrag des Konzern auf verschiedenste Weise manipuliert und in ihrem Verhalten gefügig gemacht (z. B. S. 43 u. 53). Schließlich gelangen die Hauptfiguren in eine Autostadt, deren Luft vollkommen verpestet ist (S. 97 ff.) und zu einem Atomsprenglager mit mehrfachem Overkill (S. 114). Im Laufe der Handlung gelingt es den positiven Helden, immer mehr Menschen auf ihre Seite zu bekommen. Greymon wird schließlich besiegt und die Manipulierungen der Menschen sind damit beendet (S. 138 f.).

6.2.2 Die abenteuerlichen Elemente im Buch

1. Die positiven Helden Merry und Großmutter Mom verlassen, vorangetrieben durch die mit magischen Kräften versehene Schreibmaschine Appelblums, ihre gewohnte Lebenswelt und gelangen in eine für sie fremd und in den einzelnen Dörfern und Landschaften durch die Manipulationen des Megakonzerns BBK sehr exotisch wirkende Welt. In dieser Welt stoßen sie auf ungewöhnliche Ereignisse. Damit haben die Helden einen räumlichen, zeitlichen und gesellschaftlichen Abstand vom Leser. Auf dem Weg zur Wiedererlangung des Buches von Appelblum müssen die positiven Helden mehrere schwere Aufgaben bewältigen.
2. Im Laufe der Handlung kommen die Helden mehrmals in große Gefahren für Leib und Leben, z.B. werden sie von Robotern bekämpft (S. 81 f.), sollen in eine Atombombenfabrik geworfen werden (S. 112-116.) oder werden von Panzern beschossen (S. 128-136) .

3. Die schwer lösbare Aufgabe mit ungewissem Ausgang wird von Gegenkräften beeinflusst, den Antagonisten Greymon und Supamen. Die Ereignisse sind zusammenhängend und episodenhaft, sodass immer wieder neue Spannungsbögen entstehen.
4. Alle Figuren und damit auch die Protagonisten befinden sich außerhalb des normalen bürgerlichen Alltags, z.B. verlässt die Großmutter ihre Hühnerfarm, um gegen den Megakonzern zu kämpfen. Es ist den Helden manches erlaubt, was sonst verboten wäre, damit die Antagonisten überlistet werden können, sie schießen z.B. mit Dreckklumpen und Kraftpillen aus Pistolen auf ihre Verfolger.
5. Die positiven Helden verfügen über überdurchschnittliche Fähigkeiten, so verfügt Merry über einen hervorragenden Verstand und die Großmutter Mom ist sehr mutig und ausdauernd und hat diverse technische Hilfsmittel, z.B. Raketen in den Schuhen und einen gewaltigen Colt im Strumpfband (S. 28), sowie einen Fallschirm in einem Buckel auf ihrem Rücken (S. 116). Auch die Antagonisten haben überdurchschnittliche Fähigkeiten, Greymon kann mit seiner Technik die Menschen manipulieren und Supamen ist durch Kraftpillen übermenschlich stark.
6. Die Erzählung ist zwar phantastisch-abenteuerlich, aber da sie als Parabel mit didaktischer Wirkabsicht angelegt ist, wird dem Leser schnell klar, dass die dort beschriebenen Handlungen und Motive starke Bezüge zu ihrer eigenen sozialen und ökonomischen Realität haben, die stark von Technik bestimmt ist, die die Menschen immer mehr unter Kontrolle bringt.

6.2.3 Bezug auf zeitgenössische Entwicklungstendenzen der Gattung

Erkennbar ist der kinder- und jugendliterarische Entwicklungstrend der ausgehenden 1970er Jahre, mit einer Abkehr von realistischer Problemorientierung und Aufklärung hin zur phantastischen Erzählung. Anders als der mit Michael Endes Büchern beginnende Trend, ist Wölflins *Oma, gib Gas!* keine phantastische Flucht aus der Wirklichkeit, sondern eine phantastisch-abenteuerliche Erzählung mit didaktischem Anliegen, die über die drohenden Gefahren durch Technik und totalitäre Regime aufklären will. In den ausgehenden 1970er Jahren begann sich in der Kinder- und Jugendliteratur der Trend abzuzeichnen, auf die entstandenen Umweltprobleme und negativen Entwicklungen der Technik zu reflektieren. Wölflin nutzt in *Oma, gib Gas!* Formen, Motive und erzählerische Mittel sowohl der phantastischen Erzählung als auch des bildungsorientierten Gattungsreformmodells der Abenteuerliteratur, um seine didaktischen Anliegen zu transportieren.

6.3 *Feriensafari* (1981)

6.3.1 Zum Inhalt

Der Episodenroman für Jugendliche *Feriensafari* (1981) mit Schwarz-Weiß-Illustrationen von Arnhold Johne erzählt in den einzelnen Kapiteln des Buches Abenteuergeschichten mit der weiblichen Figur Nikol als Pro-

tagonistin. Die Abenteuer finden in der ersten Hälfte des Romans im heimatlichen Urlaubsort, in der zweiten Hälfte in der von Gina Weinkauff so genannten “nahen Fremde” (Weinkauff 2006, S. 282 f.) Südeuropas und im abschließenden Kapitel, das zugleich den Höhepunkt der abenteuerlichen Handlungen darstellt, in der “fernen Fremde” (a.a.O. S. 26 ff.) Alaskas statt. Es stehen in diesem Roman die abenteuerlichen Elemente des Alltags im Vordergrund.

Die Protagonistin Nikol Hollerwick, genannt Nik, Tochter eines Facharztes für Innere Medizin und ihrer Mutter Gertraud, macht Urlaub mit ihrer Familie auf dem Ödhof. Sie rüstet sich für eine Safari, möchte raus in die Wildnis, um für ein Abenteuer in Alaska zu trainieren. Ihr jüngerer Bruder Tom und ihre ältere Schwester Christine, die Biologie studieren möchte, schließen sich ihr an. (S. 5 ff.) Sie geraten im Laufe der Handlungen des Buches immer wieder in Abenteuer: Nikol und Tom helfen bei der Festnahme von zwei bewaffneten Kirchenräubern. (S. 25 ff.) Bei der abenteuerlichen Safari im nahegelegenen Wald wird ein Wilderer überführt. (S. 71 ff.) Am Beginn der zweiten Hälfte des Romans fährt die Familie der Protagonistin nach Sardinien. Während eines Bergausflugs auf der Insel tagträumt Nik, sie werde in vergangenen Zeiten von urzeitlichen Jägern entführt. (S. 95 ff.) Nik und ihr Bruder überstehen lebensbedrohliche Gefahren beim Baden im Meer. (S. 109 ff.) Ein Abenteuer besteht die weibliche Hauptfigur, als sie bei einem Skiausflug in den österreichischen Bergen wegen eines defekten Lifts zur falschen Berghütte aufsteigt und dort allein übernachtet. (S. 121 ff.) Während eines Sommerurlaubs in Jugoslawien rudert die Protagonistin Nikol mit ihrem Bruder Tom und ihrer Schwester Christine auf eine einsame “Robinson-Insel” (S. 137 ff.) und entdeckt dort außer einer verlassenen Schlossruine vermeintliche Seeräuber, Mädchenhändler oder Menschenfresser, die sich jedoch schließlich als harmlose Urlauber auf Segeltörn entpuppen (S. 147 ff.). Schließlich fliegt Nikol zu ihrem Onkel Hans nach Alaska. Sie erlebt dort mit dem Trapper Bill und später allein in der Wildnis gefahrvolle Abenteuer, jene Abenteuer, auf die sie sich mit ihren Safaris in die Natur seit Beginn des Buches vorbereitet hat. U.a. gerät sie, in der Wildnis ganz auf sich allein gestellt, nach einem Beinbruch in Lebensgefahr. (S. 177 ff.)

6.3.2 Die abenteuerlichen Elemente im Buch

1. Die Protagonistin verlässt nach Vorbereitungen in heimatlicher Natur ihre gewohnte Lebenswelt und gelangt in eine fremd bzw. exotisch wirkende Welt, in der sie auf ungewöhnliche Ereignisse stößt und ungewöhnliche Aufgaben und Anforderungen bewältigen muss. Die Heldin befindet sich zunächst im heimischen Urlaubsort, dann in der “nahen Fremde” (Weinkauff 2006, S. 282 f.) Südeuropas, schließlich in der “fernen Fremde” (a.a.O. S. 26 ff.) Alaskas, das für die Hauptfigur Nikol ein Sehnsuchtsort ist. Mit ihrer Abenteuerlust und den Gedanken, sich zu bewähren, Verantwortung zu tragen und selbständig zu werden, stürzt sich die Heldin zusammen mit ihren beiden Geschwistern in

aufregende Expeditionen in der ländlichen Umgebung und später auch im exotischen Sardinien und Jugoslawien.

2. Im Laufe der Handlung geraten die drei Geschwister mehrere Male in schwer lösbare Situationen, die sie zeitweise auch in Lebensgefahr bringen, z.B. eine gefährliche Verbrecherjagd, beim Schwimmen im strömungsstarken Meer oder nach dem Brechen des Beines von Nikol in der Wildnis Alaskas.
3. Die Gegenkräfte, die die Abenteurer beeinflussen, sind vielfältig, aber es gelingt ihnen immer wieder, diese zu bewältigen. Es sind Naturkräfte wie Regen, Sturm und Gewitter, aber auch wilde Tiere und Pflanzen aller Art. Ein größerer, über den gesamten Episodenroman sich erstreckender Spannungsbogen entsteht, da die Heldin Nikol mehrere erprobende Abenteuer durchlebt und der Leser sich fragt, ob sie schließlich auch das Abenteuer in Alaska bestehen wird.
4. Die Protagonisten befinden sich in vielen Situationen außerhalb des bürgerlichen Alltags, sie machen, besonders in Gefahrensituationen, manches, was sonst verboten wäre.
5. Die Heldin Nikol weist überdurchschnittliche geistige und körperliche Fähigkeiten auf, was ihr beim Bestehen der Gefahren und in der Auseinandersetzung mit den Gegenkräften der Natur zugutekommt. Sie verfügt über Einfallsreichtum, Mut, Entschlossenheit, Durchhaltevermögen und Geistesgegenwart.
6. Der Episodenroman ist dem bildungsorientierten Gattungsreformmodell zuzurechnen. Es wird realistisch erzählt und beim Leser die Überzeugung geweckt, dass die Handlungen im echten Leben passieren könnten. Da dem Leser im Roman in belletristischer Form Tipps für das Leben in der Wildnis gegeben werden, historische und naturkundliche Schilderungen erfolgen, ist ein bildungsorientierter bzw. didaktischer Anspruch des Autors erkennbar.

6.3.3 Bezug auf zeitgenössische Entwicklungstendenzen der Kinder- und Jugendliteratur

Die Protagonistin Nikol wird vom Autor als eine in der Kinder- und Jugendliteratur seit den 1970er Jahren im Zuge der Emanzipationsbestrebungen "typische" starke und selbstbewusste weibliche Hauptfigur gezeichnet, die nach Bewährung, Selbsterprobung, Verantwortung und Selbständigkeit strebt. Wie bereits erwähnt, hatte mit den ausgehenden 1970er und den beginnenden 1980er Jahren das Interesse der Autoren und Leser am Abenteuermotiv nachgelassen (vgl. Baumgärtner 2005, S. 426). Insofern liegt Kurt Wölfflins Episodenroman *Feriansafari* für das Erscheinungsjahr 1981 eher nicht im jugendliterarischen Trend der Epoche. Auch der in der zeitgenössischen Abenteuerliteratur zu verzeichnende Trend, mithilfe der kinder- und jugendliterarischen Ausformungen der Abenteuerbücher nach einem bildungsorientierten Gattungsreformmodell über soziale, politische und ökonomische Missstände aufzuklären, findet sich in Wölfflins Jugendroman nicht wieder. Und die in der seit dem Ende der 1970er Jahre in der Jugend- und Adoleszenzliteratur immer stärker wahrnehm-

bare Introspektion der männlichen und weiblichen Hauptfiguren und deren Auseinandersetzungen mit Pubertäts- und Adoleszenzproblematiken sind nur sehr schwach im Buch erkennbar. Vielmehr liegt die Sehnsucht der Hauptfigur Nikol nach der unberührten Wildnis voll im Trend der Beginnenden 1980er Jahre, der - nach den enttäuschten Emanzipationshoffnungen der 1960er und 1970er Jahre - eine Phase einer gewissen literarische Restauration zeigt.

6.4 *Micha und Schwarzer Wolf* (1987)

6.4.1 Zum Inhalt

Kurt Wölfflins *Micha und Schwarzer Wolf* ist ein realistisches, problemorientiertes Kinderbuch. Es ist im Jugend und Volk Verlag, Wien u. München, erschienen, hat 127 Seiten, und wie *Feriensafari* (1981) ist es wieder mit Schwarz-Weiß-Zeichnungen von Arnhild Johne illustriert. Wölfflin ist hier auktorialer Erzähler, der jedoch dem Leser auch eine Sicht auf die Introspektionen der Protagonistin ermöglicht, die diese nach und nach zu neuen Erkenntnissen führt. Denn die Erzählweise ist reich an erlebter Rede und ermöglicht dem Leser so, Gedanken, Gefühle und Bewusstseinsinhalte der weiblichen Hauptfigur nachzuvollziehen.

Micha, die weibliche Hauptfigur, ist Gymnasiastin und erlebt zusammen mit ihrem Freund Martin und ihrem Hund Rico, genannt Schwarzer Wolf, diverse spielerische Abenteuer. Als sich die Probleme in ihrem Alltag häufen, der Großvater krank wird und ihre Eltern für sie unverständliche, geheimnisvolle Dinge tun, vertraut sie sich nurmehr ihrem Tagebuch an und hängt in einer "Einsamen Höhle" ihren Tagträumen nach. Doch schließlich begreift Micha, warum ihre Eltern geheimnisvoll taten, denn ihre Mutter ist schwanger; am Ende der Erzählung wird Micha einen Bruder bekommen.

Micha und Schwarzer Wolf stellt die Zeit der Protagonistin kurz vor ihrer Pubertät mit den in dieser Entwicklungsphase häufig auftretenden Konfliktsituationen dar. Die Erzählung schildert in der Rahmenhandlung das Alltagsleben der Familie der weiblichen Hauptfigur. Die Hauptfigur gestaltet ihren eigentlich sonst eher tristen Alltag wieder wie bereits die Protagonistin in dem Jugendroman *Feriensafari* (1981) mit abenteuerlichen Elementen. Diese abenteuerlichen Elemente in *Micha und Schwarzer Wolf* sind jedoch - bis auf das letzte Sechstel des Buches - klar als spielerische Elemente zu erkennen und entspringen ganz eindeutig der Phantasie der Protagonistin, die auf dem Wege ist, sich zu einer Jugendlichen zu entwickeln. Entwicklungstypisch schlüpft die weibliche Protagonistin im Alltag in abenteuerliche Figuren und tagträumt abenteuerliche Situationen und Orte, die ihr - im "Schonraum" - ein Erproben ihres eigenen Rollenhandelns ermöglichen können: Z.B. tut sie so, als wäre sie Indianer, ein Keller war ihr und ihren Freunden früher "Robinsonhöhle" und "Kapitänskajüte des großen Kolumbus", die Badewanne wird für Micha zum Seeräuberschiff, und ihr Tagebuch ist das "Logbuch der Micha Kolumbus"; sie stellt sich vor, Tarzan zu sein, Robin Hood oder der Rote Michel; sie glaubt, in einer nahen Höhle hätten einmal Neandertaler gelebt; sie tagträumt ein Weltraumabenteuer.

Die weibliche Hauptfigur macht sich die entwicklungstypischen Gedanken eines Kindes, das im Übergang zum Jugendlichen ist und hat dabei das Gefühl, in ihrem Kopf gar nicht genügend Platz für alle Gedanken zu haben, z.B. wo Babys herkommen, dass man nicht mit Fremden gehen darf, dass Politik in der Zeitung steht und dass es schreckliche Unfälle, Morde und Kriege gibt. Auch ist die Protagonistin auf der Suche nach ihrer geschlechtlichen Identität: Micha benimmt sich manchmal wie ein Junge, das scheint aber ihr Vater gar nicht so schlecht zu finden; manchmal nennt er sie sogar Michel, wenn er weiß, dass sie etwas nicht mag oder etwas tun soll, wovor sie Angst hat.

Erst zum Ende der Erzählung folgen zwei im "klassischen" Sinne abenteuerliche Kapitel. Diese markieren zugleich das Ende der Zeit des kindlichen Spiels und den Eintritt der Protagonistin in die Realität des Jugendalters. Ähnlich wie in *Feriansafari* (1981) wird in *Micha und Schwarzer Wolf* zunächst ein spielerisches Probehandeln zum Lernen für den Ernstfall dargestellt. Denn in diesen Schlussequenzen muss sich die weibliche Hauptfigur schließlich als vernünftig, verantwortungsvoll und zuverlässig bewähren. Und sie besteht am Ende diese Bewährungen: In der ersten abenteuerlichen Sequenz sucht die Protagonistin Micha im Wald nach ihrem vermissten Hund. Es kommt zu einer gefährlichen Szene, in der ein anderer, streunender und wilder Hund erschossen wird. (S. 112 ff.) In der zweiten abenteuerlichen Sequenz kämpfen sich Micha und ihr Hund durch einen Schneesturm, um den Vater zu holen, der die schwangere Mutter zum Krankenhaus bringen soll. (S. 121 ff.)

6.4.2 Die abenteuerlichen Elemente im Buch

1. Die Handlung spielt in der Heimatumgebung der weiblichen Hauptfigur.
2. Es besteht keine Lebensgefahr für die Protagonistin.
3. Abenteuertypische Gegenkräfte oder antagonistische Figuren existieren nicht.
4. Die Protagonistin steht innerhalb des bürgerlichen Alltags.
5. Die Hauptfigur hat keine überdurchschnittlichen Fähigkeiten.
6. Die Geschichte ist durchaus realistisch und hätte im wahren Leben stattfinden können.

6.4.3 Bezug auf zeitgenössische Entwicklungstendenzen der Kinder- und Jugendliteratur

Wölfflin liegt mit *Micha und Schwarzer Wolf* im Trend der psychologisierenden problemorientierten Kinder- und Jugendliteratur der 1980er Jahre, die dem Leser auch eine Sicht auf die Introspektionen der Hauptfigur ermöglicht. Eine Literatur, die Gedanken, Gefühle und Bewusstseinsinhalte, die den Protagonisten nach und nach zu neuen Erkenntnissen führt, dem Leser mitteilt und nachvollziehbar macht. Damit knüpft Wölfflin hier auch an Entwicklungstendenzen des Adoleszenzromans der 1980er Jahre an, in dem die didaktische und aufklärerische Absicht in den Hintergrund tritt zugunsten einer umfassenden Sinnorientierung (vgl. Ewers 1989, S. 6). Typisch für ein problemorientiertes Kinderbuch der 1970er Jahre sind jedoch die "Problemhäufungen" im Buch, z.B. sind die Eltern von Michas Freundin Eva geschieden; Eva muss ihren Vater immer

heimlich besuchen; ihr Vater ist mit seiner neuen Freundin zerstritten, die Freundin bekommt ein Kind von ihm und möchte abtreiben; Micha sitzt am Bett ihres Opas, als dieser stirbt.

6.5 *Der Riese in der Stadt* (1988)

6.5.1 Zum Inhalt

Der Riese in der Stadt ist ein von Kurt Wölfflin selbst illustriertes Buch für Kinder im jüngeren Grundschulalter bzw. im ersten Lesealter, es hat 67 Seiten in Großdruck. Der Titel enthält Schwarz-Weiß-Zeichnungen, das Verhältnis des Textes zu den Illustrationen beträgt 3 zu 1. Kurt Wölfflin hatte, nach Aussagen seiner Witwe Maria Wölflingseder, eine Doppelbegabung. Zunächst wollte er Kunst studieren, um Grafiker oder Maler zu werden. Dies scheiterte aber aus finanziellen Gründen. Daher wurde er Lehrer, weil er in diesem Beruf beide Begabungen gut nutzen konnte. Drei seiner Kinderbücher sind selbst illustriert: Außer *Der Riese in der Stadt* ebenfalls *Die kleine Prinzessin* (1967) und *Das kleine Kinkerlitzchen* (1978) sowie *Das Löwenzahnkamel* (1992) (siehe 6.6).

Auch in *Der Riese in der Stadt* finden wir wieder, wie schon in *Miki* (1972) und *Oma, gib Gas!* (1978), eine Mischung phantastischer und abenteuerlicher Elemente. Die Geschichte verfolgt didaktische Ziele, z.B. werden dem jungen Leser die Verkehrsregeln nähergebracht, u.a. mithilfe von Merksprüchen.

Der Protagonist, der junge Riese Mooskopf, lebt mit seinen Eltern im Wald. Eines Tages beobachtet er Schulkinder und bekommt Lust, auch in die Schule zu gehen. Mooskopf begibt sich also zur Schule. Das Rechnen fällt ihm jedoch zu schwer, und da er Hunger hat, isst er die Butterbrote der Kinder und zwei Schachteln Farbkreide, bevor er sich wieder in den Wald zurückzieht. Die Mutter des Riesen überzeugt den Schuldirektor, dass Mooskopf weiter die Schule besuchen darf. (S. 7 ff.)

Von nun an wird die fremde Stadt für den jungen Riesen zum Ort von Abenteuern: Mooskopf muss im Straßenverkehr große Schwierigkeiten überwinden, weil für ihn das urbane Leben noch vollkommen fremd ist. Damit der Riese Fahrrad fahren darf, muss er im Laufe der Handlung des Buches auf ziemlich aufregende und abenteuerliche Art und gegen technische (Ampel, stark befahrene Fahrbahnen) und bürokratische (Polizist) Widerstände und immer wieder mit kleinen Rückschlägen, die stets zur Wiederholung der Merksprüche dienen, nach und nach die Verkehrsregeln erlernen. (S. 17 ff.) Schließlich geht Mooskopf im Gewimmel des Straßenverkehrs verloren, und er bekommt Angst, sich verirrt zu haben. (S. 31 ff.) Beim Versuch, nach einem Zoobesuch einen Elefanten nachzuahmen, der keine Hindernisse im Verkehr kennt, fällt er in eine Baustellengrube und muss von der Feuerwehr gerettet werden. Mooskopf bekommt es mit der Angst, weil er denkt, es seien Krokodile in der Grube, die sich jedoch als harmlose Luftblase entpuppen. (S. 37 ff.) Mooskopf wird beim Schlafen in einer Parkverbotszone von einem Polizisten mit einem VW-Käfer verwechselt und

bekommt einen Strafzettel. (S. 43 ff.) Mooskopf lernt so nach und nach durch Merksprüche die Verkehrsregeln, die er schließlich sogar im Wald anwendet. (S. 61 ff.)

6.5.2 Die abenteuerlichen Elemente im Buch

1. Der junge Riese Mooskopf verlässt seine gewohnte Lebenswelt, den Wald, und kommt in der Stadt und in der Schule in eine für ihn fremd und exotisch wirkende Welt. In dieser Welt trifft er auf ungewöhnliche Ereignisse und hat abenteuerliche Erlebnisse. Der Held stammt aus einer anderen, fernen Welt. Weil er für das rezipierende Grundschulkind im ersten Lesealter als ein Märchen- bzw. Sagenwesen erkennbar ist, hat er sowohl einen geographischen als auch einen überzeitlichen Abstand vom Leser. Beim Erlernen der Verkehrsregeln in der Stadt muss der Held mehrere schwer lös- bare Aufgaben bewältigen. Der Ausgang bleibt für den jungen Leser stets ungewiss.
2. Im für den Riesen unbekanntem Straßenverkehr entstehen für den Protagonisten Gefahren für Leib und Leben, die er bewältigen muss. Er gerät immer wieder in gefährvolle Situationen. Anders als dem "typischen" Abenteuerhelden gelingt es ihm jedoch, trotz seiner übernatürlichen physischen Kräfte, nicht, sich aus eigener Kraft aus den Gefahren zu befreien. Er muss stets von anderen gerettet werden.
3. Als Gegenkräfte wirken technische Geräte (Ampeln, von Autos befahrene Straßen) und ein Vertreter der öffentlichen Ordnung (Polizist). Auch in *Der Riese in der Stadt* sind die Ereignisse zusammenhän- gend und episodenhaft, sodass immer wieder neue Spannungsbögen entstehen. Da jedes Kapitel für sich als kleine Geschichte gelesen werden kann, beginnen und enden die Spannungsbögen mit den einzelnen Kapiteln.
4. Der Riese befindet sich bei seiner Familie im Wald zwar außerhalb des bürgerlichen Alltags, wo ihm möglicherweise manches erlaubt sein mag, was dem jungen Leser in seinem Alltag verboten ist. Da der Protagonist jedoch den umgekehrten Weg, von der Wildnis in die Zivilisation, die regulierte Stadt geht, kommt er dadurch gerade in den bürgerlichen Alltag, in dem zahlreiche Verbote und Gebote herrschen, die der junge Riese aus seiner Lebenswelt nicht kennt.
5. Der Held verfügt als junger Riese zwar gewiss über überdurchschnittliche physische Fähigkeiten. Diese nutzen ihm im Straßenverkehr jedoch nichts. Ganz im Gegenteil. Sie bringen ihn gerade in Sit- uationen, die für Leib und Leben gefährlich sind. Auch seine psychischen Fähigkeiten sind eher be- grenzt. Sein ganzes Verhalten wirkt auf den jungen Leser eher kindhaft und tollpatschig.
6. Das Erzählte ist einerseits durch seine Einbettung in eine real mögliche Handlungsumgebung realis- tisch, durch das Agieren eines Märchen- bzw. Sagenwesens andererseits wieder unrealistisch bzw. phantastisch. Durch die belehrenden Passagen des Textes ist zwar ein wichtiges Element des bil- dungsorientierten Gattungsreformmodells vorhanden, doch durch die Mischung phantastischer,

abenteuerlicher und didaktischer bzw. belehrender Elemente ist in *Der Riese in der Stadt* wiederum eher die von Gina Weinkauff beschriebene "Hybridisierung des literarischen Formspektrums" erkennbar.

6.5.3 Bezug auf zeitgenössische Entwicklungstendenzen der Kinder- und Jugendliteratur

Erkennbar ist in Kurt Wölfflins *Der Riese in der Stadt* wie schon in *Oma, gib Gas!* (1978) der kinder- und jugendliterarische Entwicklungstrend der ausgehenden 1970er Jahre hin zur phantastischen Erzählung. Anders als der in der phantastisch-abenteuerlichen Literatur vorherrschende Trend, nicht mehr realistisch-problemorientierend, aufklärend und belehrend wirken zu wollen, verfolgt Wölfflin in *Der Riese in der Stadt* eine klare didaktische Absicht. Der Autor vermittelt dem jungen Leser Regeln für richtiges Verhalten im Verkehr. Er will nicht nur unterhalten, sondern auch belehren. Wölfflin nutzt hier wieder Formen, Motive und erzählerische Mittel sowohl der phantastischen Erzählung als auch des bildungsorientierten Gattungsreformmodells der Abenteuerliteratur. In *Der Riese in der Stadt* zeigt sich sehr deutlich, dass Kurt Wölfflin Vertreter einer hybriden Form des bildungsorientierten Gattungsreformmodells der abenteuerlichen Literatur für Kinder ist: Er nutzt abenteuerliche Elemente und Motive und einen phantastischen, der Märchen- und Sagenwelt entstammenden Protagonisten, um für den jungen Leser Spannung und Lesevergnügen zu erzeugen, die wiederum der Vermittlung didaktischer Ziele und einer realistischen Problemorientierung dienen.

6.6 *Das Löwenzahnkamel* (1992)

6.6.1 Zum Inhalt

Das Löwenzahnkamel, im Jahre 1992 im Neuer Breitschopf Verlag, Wien u. Stuttgart, erschienen, ist eine phantastisch-abenteuerliche Erzählung für Kinder im Grundschulalter, die bereits längere Texte selbständig lesen können. Der Titel hat 117 Seiten und ist von Kurt Wölfflin selbst mit Schwarz-Weiß-Zeichnungen illustriert. Es hat eine klare pädagogisch-didaktische Botschaft an den Leser: Man soll die Welt selbst und in direkter Anschauung erleben - und nicht durch das Fernsehen.

Die Hauptfiguren sind die Geschwister Lutz und Lene. Sie sind im Grundschulalter. Die Eltern sind Versicherungsangestellte und Pianist. Der Autor fügt hier das bürgerliche Bedürfnis nach Sicherheit und Ordnung mit dem nach Ästhetik zusammen. Die Geschwister schauen viel fern und sollen daher von der Tante, die Kinderärztin ist, behandelt werden, damit sie, statt fernzusehen, die Welt wieder aus erster Hand erfahren. Zu diesem Zweck bekommen sie im Auftrag der Tante eine besondere "Medizin" in einem großen Paket geschickt. Mit dem Entpacken des Paketes erfolgt für die Protagonisten der Eintritt in eine phantastisch-abenteuerliche Welt (S. 26 ff.). Denn darin finden sie ein Kamel, das eigentlich ein Kamelon ist, d.h. es ist "eine

Kreuzung zwischen Kamelen, Nashörnern und Chamäleons” (S. 29). Es kann seine Farbe wechseln und seine äußere Form verändern, z.B. sich strecken, damit statt zwei schließlich fünf Personen auf ihm reiten können (S. 51). Die Tante verordnet den Geschwistern verschiedene Salben und Lebertran. Sie müssen sich im Laufe der gesamten Erzählung damit einreiben, damit sie nicht 'fernseh-rückfällig' werden und um besser Reimen zu können. Wenn die Protagonisten 'fernseh-rückfällig' werden, enthalten die Reime plötzlich Motive aus dem Fernsehen, wie z.B. aus den Filmen *Drakula* bzw. *Der Weiße Hai* und *Der Rächer von Paris* (S. 48).

Mit dem Kamelon, das von den Kindern den Namen Oswald bekommt, tritt ein Märchen- bzw. Fabelwesen auf, das übernatürliche Fähigkeiten hat. Dieses Wesen hat die Funktion, die Protagonisten zur Umsetzung ihrer Fernseherlebnisse in abenteuerliche Handlungen in ihrer unmittelbaren Lebensumwelt zu bewegen. Diese unmittelbare Lebensumwelt war für die beiden Protagonisten zuvor fast unbekannt, weil sie ihre Tage bisher meist vor dem Fernseher verbrachten. Diese Lebensumwelt entdecken sie nun als eine phantastisch-abenteuerliche, z.B. dient das Kamelon im übertragenen Sinne als Rennwagen (S. 33) oder Schiff (S. 41). Schließlich wird das Kamelon nicht mehr zur Simulation technischer Dinge benutzt. Es verwandelt sich in Pflanzen und Menschen, z.B.: Es färbt “sich ganz großblättrig mit handtellergroßen Schmetterlingen, weil er an den Urwald denken mußte” (S. 66); es verwandelt sich in eine Birkengruppe, um den Protagonisten und ihren Freunden als Versteck vor einem Polizisten zu dienen (S. 72), in einen Privatschüler, um der Auseinandersetzung mit dem Polizisten zu entgehen (S.78), in einen Kapitän, damit die Kinder nicht aus einer Hafenkneipe geworfen werden (S. 108).

Am Ende der Erzählung wird ein spontanes Sommerfest gefeiert (S. 113 ff.), und das Kamelon verschwindet (S. 117), da es offenbar seine Aufgabe, die Kinder mit phantastisch-abenteuerlichen Mitteln an die Wirklichkeit aus erster Hand heranzuführen, erfüllt hat.

Der didaktische Anspruch, den Kurt Wölfflin mit der Thematik in *Das Löwenzahnkamel* verfolgt, wird vor allem daran deutlich, dass wieder, wie in *Der Riese in der Stadt* (1988), viele Reime und Sinnsprüche zu finden sind, z.B. “Wer immer rastet, der rostet. / Wer immer nur glotzt, dem kostet / das Nerven und Hirne. / Oder die Birne geht, aus dem Leime. / Dagegen hilft aber: / selber denken, / Freude schenken / und eine kräftige / Prise Reime.” (S. 16 f.); oder der Leser erfährt, wie Schüttelreime gebildet werden (S. 59 f.).

6.6.2 Die abenteuerlichen Elemente im Buch

1. Durch das Auftauchen des Kamelons wird die gewohnte physische Umwelt der Protagonisten, die sie jedoch bisher vor dem Fernseher kaum wahrgenommen haben, in eine abenteuerliche, magisch-phantastisch wirkende Welt verwandelt, in der sie auf ungewöhnliche Ereignisse stoßen. So entsteht indirekt ein geographischer und “außerzeitlicher” Abstand der beiden Helden zum Leser. Die Protagonisten verlassen jedoch nicht freiwillig ihren gewohnten Alltag vor dem Fernseher, um in eine aben-

teuerliche Welt zu gelangen. Von den Hauptfiguren müssen auch keine Aufgaben mit ungewissem Ausgang bewältigt werden.

2. Den Hauptfiguren Lutz und Lene und ihren Freunden stoßen Dinge zu, die sie meist nicht zielbewusst planen. Sie geraten jedoch in keine Gefahrensituationen, die sie mit eigenen Kräften bestehen müssen.
3. Es gibt in der Erzählung keine abenteuerliterarisch typischen Antagonisten oder Gegenkräfte; Gegenkräfte, die die Hauptfiguren beeinflussen, treten in abgeschwächter Form von vollkommen alltäglichen Menschen auf, die die Staatsmacht und die herrschende Ordnung der "gewöhnlichen" Welt repräsentieren, z.B. ein Polizist, und ein Mann, der das Kamelon stehlen will. Die Erzählung erfolgt in einer zusammenhängenden, episodenhaften Art, wodurch ein Spannungsbogen entsteht.
4. Durch den beschriebenen Wechsel in eine abenteuerliche, magisch-phantastisch wirkende Welt mithilfe des Kamelons befinden sich die Hauptfiguren außerhalb des bürgerlichen Alltags und können sich somit Dinge erlauben, die sie sich in ihrem wirklichen Alltagsleben sonst nicht erlauben dürften.
5. Die beiden Hauptfiguren Lutz und Lene haben nur alltägliche und keinerlei überdurchschnittliche Fähigkeiten.
6. Da es sich um eine phantastisch-abenteuerliche Erzählung handelt, wirkt das Erzählte auf den Leser nur passagenweise realistisch. Jedoch ist eindeutig ein Bildungsanspruch zu erkennen.

6.6.3 Bezug auf zeitgenössische Entwicklungstendenzen der Kinder- und Jugendliteratur

Erkennbar ist in der Erzählung *Das Löwenzahnkamel*, die am Beginn der 1990er Jahre erschien, der in den 1980er Jahren ausgeprägte kinder- und jugendliterarische Entwicklungstrend einer Abkehr von realistischer Problemorientierung hin zur phantastischen Erzählung. Dieser Trend ist bis heute ungebrochen. Phantastische Romane und Erzählungen dominieren die Kinder- und Jugendliteratur mit Abenteuermotiven auch in der Gegenwart. Doch anders als der übliche Trend, ist *Das Löwenzahnkamel* ebenso wie bereits Wölfflins *Oma, gib Gas!* (1978) keine phantastische Flucht aus der Wirklichkeit, sondern wiederum eine phantastisch-abenteuerliche Erzählung mit didaktischem Anliegen, die über die drohenden Gefahren von Technik, hier des übertriebenen TV-Konsums, aufklären will.

Es ist zwar eine klare didaktische Wirkabsicht des Autors zu erkennen. Da das Erzählte aber nur passagenweise realistisch ist, fehlt jedoch das wichtige Kriterium des bildungsorientierten Gattungsreformmodells, dass durchgängig Realitätsgerecht erzählt sein muss. Durch die Mischung phantastischer und abenteuerlicher Elemente sowie durch die pädagogisch-didaktische Wirkabsicht des Autors, ist in *Das Löwenzahnkamel* wiederum die von Gina Weinkauff beschriebene "Hybridisierung des literarischen Formspektrums" erkennbar.

Kurt Wölfflins abenteuerlich-phantastische Erzählung variiert mit ihrer klaren, pädagogisch-didaktisch geprägten fernsehkritischen Botschaft einen bereits Mitte der 1980er Jahre einsetzenden allgemeinliterarischen Trend, der sich auch kinder- und jugendliterarisch niederschlug und der sich in der Literatur für Erwachsene in Publikationen wie Neil Postmans *Wir amüsieren uns zu Tode* aus dem Jahre 1985 zeigte.

7. Resümee

Ziel der Arbeit war es, die Entwicklung der abenteuerlichen Elemente in Kinder- und Jugendbüchern Kurt Wölfflins der Jahre 1972 bis 1992 zu analysieren. Es wurde geschaut, welche Merkmale des Abenteuerlichen für die untersuchten Titel Wölfflins charakteristisch sind, ob und wenn, welche Merkmale vom Autor im Laufe der Zeit verändert bzw. vermehrt oder vermindert genutzt werden oder zugunsten einer realistischen Problemorientierung in den Hintergrund treten. Schließlich wurde untersucht, welche zeitgenössischen Entwicklungstendenzen der Kinder- und Jugendliteratur sich in den Titeln zeigen.

Im Untersuchungszeitraum gab es u.a. infolge sozialer, politischer und kultureller Veränderungen zwei unterscheidbare Phasen kinder- und jugendliterarischer Entwicklungstrends. Charakteristische Merkmale dieser Veränderungen sind zum Teil auch in Kurt Wölfflins Literatur nachweisbar: In den 1970er Jahren entstand eine emanzipatorische und sozialkritische Kinder- und Jugendliteratur, es dominierten problemorientierte Bücher. Es standen soziale und politische Themen im Vordergrund, und die Literatur sollte bewusstseinsbildend und aufklärerisch sein. Die überkommene Kinder- und Jugendliteratur mit Abenteuermotiven stand unter Ideologieverdacht, und ein bildungsorientiertes Gattungsreformmodell entstand. Ab den 1980er Jahren schwanden in der Gesellschaft die Emanzipationshoffnungen und es setzte eine gewisse literarische Restauration ein. Im Trend der Kinder- und Jugendliteratur wurden emanzipatorische Inhalte von phantastischen abgelöst. Besonders in der Literatur mit Abenteuermotiven dominieren seither bis in die Gegenwart phantastische Inhalte.

In *Miki* (1972), eine phantastisch-abenteuerliche Erzählung, wechseln die Protagonisten aus einem diesseitigen, alltäglichen Raum in einen des Außergewöhnlichen, Abenteuerlichen und Phantastischen. Die Protagonisten schlüpfen in abenteuerliche Figuren/Rollen und beginnen, ihren tristen Alltag mit abenteuerlichen Elementen zu gestalten. Sie erzeugen so selbst den magisch-phantastischen Raum. In *Miki* zeigt sich in der weiblichen Hauptfigur sehr deutlich der Trend der beginnenden 1970er Jahre, emanzipatorische Elemente und dominante, selbstbewusst agierende weibliche Figuren in die Kinder- und Jugendliteratur aufzunehmen. Ungewöhnlich für diese Zeit, in der kinder- und jugendliterarischer Realismus vorherrscht, ist allerdings Wölfflins Entscheidung, in dieser Erzählung phantastische und abenteuerliche Elemente zu mischen. Es ist somit eine "hybride" Form der abenteuerlichen Kinderliteratur.

Die phantastisch-abenteuerliche Erzählung *Oma, gib Gas!* (1978) ist eine Dystopie mit parabolischen und märchenhaften Elementen sowie intertextuellen Bezügen. Deutlich erkennbar im Titel ist der Bezug zum

kinder- und jugendliterarischen Entwicklungstrend am Ende der 1970er Jahre, weg von realistischer Problemorientierung und Aufklärung, hin zur phantastischen Erzählung. Zeittypisch für Wölfflins *Oma, gib Gas!* ist auch, dass die Erzählung eine technikkritische Botschaft hat und vor politischem Totalitarismus warnt. Damit liegt sie in dem Ende der 1970er Jahre beginnenden Trend der Kinder- und Jugendliteratur, die weltweit zunehmenden Umweltprobleme und negativen Entwicklungen der Technik zu reflektieren. Wölfflin nutzt in *Oma, gib Gas!* für seine didaktisch-aufklärerischen Anliegen wieder eine Hybrid-Form aus phantastischer Erzählung und Elementen des bildungsorientierten Gattungsreformmodells der Abenteuerliteratur.

Feriensafari (1981) ist ein Episodenroman, der von Abenteuern einer Protagonistin in der "nahen" und der "fernen Fremde" erzählt. Es agiert eine in der Kinder- und Jugendliteratur seit den Emanzipationsbestrebungen der 1970er Jahre "typische" starke und selbstbewusste weibliche Hauptfigur. Die seit dem Ende der 1970er Jahre in der Jugend- und Adoleszenzliteratur wahrnehmbare psychologische Zeichnung der Innenwelt der Hauptfigur ist im Roman aber nur sehr schwach erkennbar. Auch liegt der Titel nicht im jugendliterarischen Trend der Epoche, da seit dem Ende der 1970er Jahre innerhalb der Kinder- und Jugendliteratur das Interesse am Abenteuermotiv nachgelassen hatte. Die Sehnsucht der Protagonistin nach unberührter Natur am Beginn der 1980er Jahre ist jedoch voll im Trend der kinder- und jugendliterarischen Entwicklung.

Micha und Schwarzer Wolf (1987) weist weder Merkmale des bildungsorientierten Gattungsreformmodells noch sonstiger "hybrider" Formen der abenteuerlichen Literatur für junge Leser auf. In diesem realistischen problemorientierten Kinderbuch erlebt die weibliche Hauptfigur diverse spielerische Abenteuer, die u.a. zur psychischen Verarbeitung der Probleme des Alltags dienen. Zum Ende der Erzählung folgen zwei abenteuerliche Bewährungsproben der Hauptfigur im realen Leben. *Micha und Schwarzer Wolf* liegt im Trend der psychologisierenden problemorientierten Kinder- und Jugendliteratur der 1980er Jahre. Dargestellt werden entwicklungstypische Konfliktsituationen der Protagonistin kurz vor ihrer Pubertät.

Das illustrierte Buch für Kinder im jüngeren Grundschulalter *Der Riese in der Stadt* (1988) hat klare didaktische Ziele. Im Titel zeigt sich der in den 1980er Jahren kinder- und jugendliterarisch herausragende Trend zur phantastischen Erzählung. Der Protagonist ist ein Märchen- bzw. Sagenwesen, der seine gewohnte Lebenswelt, den Wald verlässt und in die für ihn fremd und exotisch wirkende Menschenwelt geht. Er ist kein "typischer" Abenteuerheld. Vielmehr ist hier wieder durch die Mischung phantastischer, abenteuerlicher und didaktischer bzw. belehrender Elemente eine abenteuerliterarische Hybridform erkennbar.

Das Löwenzahnkamel (1992), eine phantastisch-abenteuerliche Erzählung, hat wiederum eine eindeutige pädagogisch-didaktische Botschaft an den jungen Leser. Mit einem Märchen- bzw. Fabelwesen treten die Protagonisten in eine phantastisch-abenteuerliche Welt, die eigentlich deren alltägliche Umwelt ist, die sie jedoch bisher vor dem Fernseher kaum wahrgenommen haben. Erkennbar ist in der Erzählung der in den 1980er Jahren ausgeprägte und bis heute ungebrochene kinder- und jugendliterarische Entwicklungstrend zur phantastischen Erzählung. Doch anders als der übliche Trend ist *Das Löwenzahnkamel* keine Flucht aus der Wirklichkeit, denn der Titel verfolgt die didaktische Absicht, über die Folgen übertriebenen TV-Konsums

aufzuklären. Kurt Wölfflin variiert mit dieser Kritik einen bereits Mitte der 1980er Jahre einsetzenden allgemeinliterarischen Trend. Durch die Mischung phantastischer und abenteuerlicher Elemente sowie durch die pädagogisch-didaktische Wirkabsicht des Autors zeigt *Das Löwenzahnkamel* wiederum eine hybride Form der abenteuerlichen Literatur für junge Leser.

Abenteuerliche Elemente nutzt Kurt Wölfflin in allen untersuchten Titeln zur Spannungserzeugung. Lediglich in zwei Titeln, einmal zu Beginn der 1980er Jahre und einmal zur Mitte des Jahrzehnts treten die abenteuerlichen Elemente in den Hintergrund zugunsten einer realistischen, psychologisch motivierten Problemorientierung, in *Feriensafari* (1981) und *Micha und Schwarzer Wolf* (1987). Die Untersuchung der sechs Titel zeigt, dass Kurt Wölfflin tatsächlich Vertreter einer um phantastische Elemente ergänzten "hybridisierten Form" des bildungsorientierten Gattungsreformmodells der abenteuerlichen Literatur für Kinder und Jugendliche ist. Das zeigt sich in fünf der sechs analysierten Titel, *Miki* (1972), *Oma, gib Gas!* (1978), *Feriensafari* (1981), *Der Riese in der Stadt* (1988), *Das Löwenzahnkamel* (1992).

Kurt Wölfflin variiert die Merkmale des Abenteuerlichen nur bezogen auf zwei Elemente: (1) Das Merkmal des realistischen bzw. phantastischen Bezuges des Abenteuers. Nur *Feriensafari* (1981) und *Micha und Schwarzer Wolf* (1987) sind realistische Titel, die übrigen phantastische. (2) Bezogen auf den bildenden bzw. didaktisch-lehrreichen Anspruch der Literatur. Je zur Hälfte haben die Titel einen direkten bzw. lediglich indirekten bildenden Anspruch. Einen direkten bildenden bzw. didaktisch-lehrreichen Anspruch haben *Oma, gib Gas!* (1978), *Der Riese in der Stadt* (1988) und *Das Löwenzahnkamel* (1992). Keinen direkten bildenden bzw. didaktisch-lehrreichen Anspruch haben *Miki* (1972), *Feriensafari* (1981) und *Micha und Schwarzer Wolf* (1987).

In *Miki* (1972) erzeugen die Protagonisten selbst den magisch-phantastischen Raum. Die weibliche Hauptfigur ist dominant und selbstbewusst. Es gibt keine direkte pädagogisch-didaktische Botschaft. *Oma, gib Gas!* (1978) ist eine Dystopie mit parabolisch-märchenhaften Elemente, in der zwei wiederum dominante und selbstbewusste weibliche Hauptfiguren ein fiktives Land von einem totalitären Regime befreien. Der Titel hat eine direkte aufklärerische Botschaft. Auch in *Feriensafari* (1981) agiert wieder eine starke und selbstbewusste weibliche Hauptfigur. Sie will sich bei Abenteuern in der "nahen" und der "fernen Fremde" bewähren, um erwachsen zu werden. Dieses von der Protagonistin selbst gesteckte Ziel und ihre Sehnsucht nach unberührter Natur, sowie die Beispiele für richtiges bzw. falsches Verhalten in der Natur, können als indirekte pädagogisch-didaktische Botschaften Kurt Wölfflins gelten. *Der Riese in der Stadt* (1988) hat dann wieder ein direktes didaktisches Ziel. Die Hauptfigur ist diesmal nicht weiblich sondern ein männlich typisiertes Märchen- bzw. Sagenwesen. Auch *Das Löwenzahnkamel* (1992) hat wiederum eine direkte pädagogisch-didaktische Botschaft. Eine der beiden Hauptfiguren ist weiblich. Sie wird jedoch erst im Laufe der Handlung nach und nach selbstbewusster und selbständiger. Lediglich *Micha und Schwarzer Wolf* (1987) weist keine wirklichen Merkmale der abenteuerlichen Literatur auf. Es ist ein psychologisierendes problemorientiertes Kinderbuch mit einer weiblichen Hauptfigur, die nach und nach selbstbewusster und selbständiger wird und

sich wie die Protagonistin in *Feriansafari* (1981) schließlich einer Bewährung in der "harten" Realität stellen muss. Auch die Entwicklung der Protagonistin bis zu ihrer Bewährung kann wieder als indirekte pädagogisch-didaktische Botschaft Wölfflins gelten.

In der Literatur Kurt Wölfflins fallen besonders die starken weiblichen Hauptfiguren auf. Sie haben jedoch in der Regel einen Bezug zu einer dominierenden männlichen Figur, etwa zum Vater oder zum besten Freund. Laut Gundel Mattenklott (1990, S. 33 ff.) stehen bei der literarischen Gestaltung des Abenteuermotivs seit Beginn der Gattung hauptsächlich männliche Figuren im Zentrum. Alfred C. Baumgärtner (2005, S. 434) stellt fest, dass weibliche Abenteuerphantasien erst mit dem Beginn der 1980er Jahre vermehrt in der Kinder- und Jugendliteratur vorkommen. Und nach Malte Dahrendorf (1996) war das Mädchenbuch mit traditionellem Rollenbild in der Bundesrepublik bis weit in die 1980er Jahre verbreitet. Es erscheint also lohnend, die weiblichen Hauptfiguren in der Literatur Kurt Wölfflins gesondert zu untersuchen.

Literaturverzeichnis

1. Primärliteratur

Wölfflin, Kurt (1972): *Miki*, Ueberreuter: Wien

Wölfflin, Kurt (1978): *Oma, gib Gas!* Jugend und Volk: Wien, München

Wölfflin, Kurt (1981): *Feriansafari*. Abenteuer zu Wasser und zu Lande, Ueberreuter: Wien, Heidelberg

Wölfflin, Kurt (1987): *Micha und Schwarzer Wolf*, Jugend und Volk: Wien, München

Wölfflin, Kurt (1988): *Der Riese in der Stadt*. Geschichten zum Vorlesen und Selberlesen, Herder: Wien, Freiburg, Basel

Wölfflin, Kurt (1992): *Das Löwenzahnkamel*, Neuer Breitschopf: Wien, Stuttgart.

2. Sekundärliteratur

Baumgärtner, Alfred Clemens (1993): "Dem Traum folgen ...". Das Abenteuer in der neueren Kinder- und Jugendliteratur. In: Schober, Otto (Hg.): *Abenteuer Buch*. Bochum 1993, S. 20-47

Baumgärtner, Alfred Clemens (2005): *Abenteuerliteratur*. In: Lange, Günter (Hg.): *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur*. Bd. 1. 4. unveränderte Aufl., Hohengehren 2005, S. 415-444.

Dahrendorf, Malte (1996): *Vom Umgang mit Kinder- und Jugendliteratur*. Plädoyer für einen lese- und leserorientierten Literaturunterricht, Berlin

Doderer, Klaus (1992): *Literarische Jugendkultur*, Weinheim, München

Ewers, Hans-Heino (1989): *Zwischen Problemliteratur und Adoleszenzroman*. Aktuelle Tendenzen der Belletristik für Jugendliche und junge Erwachsene. In: *Informationen des Arbeitskreises für Jugendliteratur*, H. 2/1989, S. 4-23.

Haas, Gerhard (1998): *Eigene Welt - Fremde Welt - Eine Welt*. Die Geschichte eines Bewusstseinswandels in der neueren Kinder- und Jugendliteratur. In: Hurrelmann, Bettina / Richter, Karin (Hg.): *Das Fremde in der Kinder- und Jugendliteratur*. Weinheim 1998, S. 209-221.

- Heidtmann, Horst (1995): Kollektives Heldentum gegen romantischen Heroismus? Abenteuer. und Indianerbücher in der DDR. In: Dahrendorf, Malte (Hg): Kinder- und Jugendliteratur. Material. Berlin 1995, S. 146-153.
- Kaminski, Winfried (1990): Neubeginn, Restauration und antiautoritärer Aufbruch. In: Wild, Reiner (Hg): Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur. Stuttgart 1990, S. 299-327.
- Kliwer, Heinz-Jürgen (1990): Die siebziger Jahre. In: Wild, Reiner (Hg): Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur. Stuttgart 1990, S. 328-353.
- Knobloch, Jörg (1995): Abenteuer in der Kinder- und Jugendliteratur der BRD. In: Dahrendorf, Malte (Hg.): Kinder- und Jugendliteratur. Material. Berlin 1995, S.128-137.
- Kropatsch, Otwald (1998): Die Abenteuererzählung. in: Internationales Institut für Jugendliteratur und Leseforschung (Hg): Einführung in die Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Wien 1998, S.113-125.
- Künemann, Horst (1974): Kritische Einzelheiten zum Karl May-Phänomen. In: Künemann, Horst: Kinder und Kulturkonsum. Überlegungen zu bewältigten und unbewältigten Massenmedien unserer Zeit. U. Mitarb. v. Ingeborg Künemann. 2. verb. u. erw. Aufl., Weinheim, Basel 1974, S. 110-121.
- Künemann, Horst (Hg.) (1979): Abenteuer! Abenteuer? Diskussionsbeiträge zu einer umstreitbaren Literaturgattung. Hamburg, München: Lesen-Verlag 1979
- Lange, Günter (2008): Abenteuerliteratur für junge Leser. Definition, Merkmale, Geschichte und Didaktik. In: Kjl & m. Kinder- /Jugendliteratur und Medien in Forschung, Schule und Bibliothek, 1/2008, S.3-14, 252-266
- Luginger, Theresa (2009): Kurt Wölfflin. (Seminararbeit aus Deutsch), o.O (Studentischer Leistungsnachweis)
- Mattenklott, Gundel (1990): Abenteuer der Wirklichkeit und Phantasie. In: JuLit (Informationen des Arbeitskreises für Jugendliteratur), H. 3/1990, S. 33-47.
- Pleticha, Heinrich (1984): Das Abenteuerbuch, Stuttgart
- Weinkauff, Gina (2006): Ent-Fernungen. Fremdwahrnehmung und Kulturtransfer in der deutschsprachigen Kinder- und Jugendliteratur seit 1945. Bd. 1., Fremdwahrnehmung. Zur Thematisierung kultureller Alterität in der deutschsprachigen Kinder- und Jugendliteratur seit 1945. Mit einem Vorw. v. Ulrich Nassen. München
- Weixelbaumer, Ingrid (1999): Gedenkabend des Literaturhauses Salzburg am 13. März 1999, Salzburg [für Kurt Wölfflin] (Unveröffentlichte Rede)
- Werkverzeichnis Kurt Wölfflin, o.O. u. J. [Kopie, überlassen von der Witwe Kurt Wölfflins, Frau Maria Wölflingseder, Anthering/Österreich]
- Wölflingseder, Maria (2016): Email [mit Informationen zu Leben und Werk Kurt Wölfflins] an Julia Röpcke vom 25.11.2016
- Wölflingseder, Monika (1985): Gattungen der Kinder- und Jugendliteratur. Besprechung anhand von zehn ausgewählten Werken, Pädagogische Akademie Salzburg (Studentischer Leistungsnachweis)