



G K J F



Narration und Wirklichkeiten. Realitätskonstruktionen in Kinder- und Jugendliteratur und -Medien

27. Jahrestagung der Gesellschaft für Kinder- und Jugendliteraturforschung (GKJF),
29..05. – 31.05.2014, Königswinter Arbeitnehmer-Zentrum (AZK)

Abstracts (in alphabetischer Reihenfolge)

Stand: 28.05.2014

Prof. Dr. Anja Ballis (LMU München)

**„Diese wahre Geschichte zu lesen, war abschreckend und faszinierend zugleich“
Zeugnisliteratur für Jugendliche im Spannungsfeld von Fakt und Fiktion**

Oben stehendes Zitat stammt von einer Studentin, die sich zu den Erinnerungen „1000 Jahre habe ich gelebt“ der Holocaust-Überlebenden Livia Bitton-Jackson (geb. 1934) äußert. Ihre Aussage ist in gewisser Weise typisch für den Umgang von Leser(inne)n mit Texten zum Thema Holocaust: Ausgehend von der Biographie eines Überlebenden wird oft nach Wahrheit gesucht, um eine gewisse Nähe zu den Überlebenden empfinden und Maßstäbe für die Beurteilung des Textes formulieren zu können.

Doch wie entsteht diese Nähe zu den Überlebenden und ihren Erlebnissen und inwiefern zeigt sich in der Verbindung von Fakt und Fiktion – „Faction“ (Sascha Feuchert) – ein spezifisches Merkmal der Zeugnisliteratur? Antworten auf diese Fragen werden am Beispiel der diachronen, medial vielfältigen Überlieferung von Livia Bitton-Jackson gesucht, um herauszuarbeiten, mit welchen Mitteln „Erzählräume nach Auschwitz“ (Andree Michaelis) ausgestaltet werden. Die ermittelten Befunde werden vor dem Hintergrund aktueller Texte der Jugendliteratur zum Holocaust bzw. zur Shoah diskutiert.

Dr. Thomas Bitterlich (Universität Leipzig)

Jenseits der Realität? Der Realismus und das Märchen

„Erzähl‘ doch keine Märchen!“ Damit behauptet sich im Alltag der Realismus gegenüber allen Zumutungen des Fiktiven und der Fiktionalität. Wie fast immer bei solchen Ausgrenzungsbemühungen ist das Ausgegrenzte nicht das Entgegengesetzte, sondern Teil des Ausgrenzenden. An dieser Stelle setzt der Vortrag an und fragt danach, inwiefern Märchen realistisch sind oder nicht. Im Mittelpunkt steht ein Überblick über theoretische und historische Begründungen, mit denen Märchen realistische Bedeutungen abgesprochen werden und wurden. Theoretische Begründungen kommen z. B. aus den Überlegungen zur literarischen Gattung des Märchens, die es als spezifische Jenseitswelt begreifen wollten. Historische Begründungen finden sich u. a. in der Aufklärung, im Biedermeier, in der Weimarer Republik und in den 1970er Jahren. Der Vortrag wird unter Prüfung der Argumente wider den Realismus des Märchens versuchen, eine differenzierte Sicht auf die Problematik zu entwickeln.

Susanne Drogi (wiss. Mitarbeiterin, Universität Leipzig)

Das Spiel mit der Zeitzeugenschaft: Kindliche und jugendliche Ich-Erzähler in der Wende- und Nachwendeliteratur für Kinder und Jugendliche

In zahlreichen Texten der zeitgeschichtlichen KJL zur DDR und deutsch-deutschen Wiedervereinigung treten kindliche bzw. jugendliche Ich-Erzähler auf. Die deutliche Zunahme dieser Erzählperspektive in der gegenwärtigen KJL ist deutlich und durch unterschiedliche Prozesse erklärbar. In einer engeren Perspektive ist jedoch zu fragen, welche spezifische Funktion und welches Potenzial ihr dabei zukommt, Vergangenheit literarisch darzustellen und am Erinnerungsdiskurs teilzunehmen. Verleiht sie dem Erzählten mehr Authentizität, indem der kindliche Protagonist als unmittelbarer Zeuge auftritt? Wie stellt sich Wirklichkeit aus dieser subjektiven Perspektive dar? An Texten wie *Fritzi war dabei* (H. Schott 2009) und *In einem Land vor meiner Zeit* (I. Raki 2012) soll dies erörtert werden.

Literatur:

Hofmann, Regina (2010): *Der kindliche Ich-Erzähler in der modernen Kinderliteratur. Eine erzähltheoretische Analyse mit Blick auf aktuelle Kinderromane*. Frankfurt am Main: Peter Lang.

Dr. Elisabeth Hollerweger (Universität Siegen)

Zukunft (vor-)schreiben? Realistische Konstruktionen einer Welt von morgen in KJL/KJM-Future Fictions.

„Die Zukunft ist vorbye bye bye“ textet Rap-Ikone Samy Deluxe alias Herr Sorge in seinem gleichnamigen Lied und lässt seine düstere Prognose durch die Aneinanderreihung realistischer Bilder und gesellschaftskritischer Elemente direkt erfahrbar werden. Auch wenn die geschilderte Zukunft (noch) außerhalb des Erfahrungsbereichs des Rezipienten liegt, wird sie ihm schonungslos vor Augen geführt und vermittelt einen Eindruck der möglichen Konsequenzen gegenwärtigen Handelns. Die hier sichtbar werdende Auseinandersetzung mit einer Welt von morgen lässt sich in der Kinder- und Jugendkultur aktuell am Beispiel von Zeitschriftenbeiträgen, TV-Sendungen und Projekten als ein zentrales Thema erkennen und findet mit dem sich zunehmend etablierenden Genre der Future Fiction auch Eingang in KJL/KJM. Auffällig ist, dass viele der darunter subsumierten Werke eine nahe bis mittlere und damit greifbare Zukunft entwerfen und diese als eine schlüssige Weiterentwicklung des Status quo ausgestalten. Die Charaktere sind als authentische Identifikationsfiguren angelegt, die mit zunehmenden Umwelt- und Gesellschaftskonflikten zu kämpfen haben und ihre alterstypischen Probleme den veränderten Rahmenbedingungen unterordnen oder anpassen müssen. Die realistische Konstruktion futuristischer Lebenswelten steht im Fokus des geplanten Beitrags. Dabei werden neben erzähltheoretischen Fragestellungen auch solche der Zukunftsforschung aufgegriffen und erstmals für Analyse kinder- und jugendliterarischer Future Fictions fruchtbar gemacht.

Dr. Andre Kagelmann (Universität zu Köln)

Konstrukte ‚inklusive Realität‘ in aktueller Kinder- und Jugendliteratur

Das inklusive Paradigma zielt darauf, basierend auf dem – in Deutschland seit 2009 ratifizierten – Übereinkommen der UN über die Rechte von Menschen mit Behinderung aus dem Jahr 2006/2008, das bestehende, relativ enge gesellschaftliche Normalitätskonstrukt in Hinblick auf ein weitgefasstes, Chancengerechtigkeit implizierendes Diversitätskonzept zu erweitern. Mein Vortrag wird mit Fokussierung auf das Thema Behinderung anhand ausgewählter Beispiele versuchen, dieses Konzept in aktueller Kinder- und Jugendliteratur zu skizzieren. Dabei soll einerseits das Spannungsfeld zwischen (politisch bzw. pädagogisch) erwünschter (zukünftiger) Realität und fortbestehenden exklusiven Strukturen thematisiert werden. Andererseits soll auch nach Weichzungen individueller und sozialer Folgen von körperlichen und geistigen Beeinträchtigungen gefragt werden.

Christine Lötscher (SIKJM / Universität Zürich)

Nonsense und Grotteske als Modi der Realitätserzeugung in Polly Horvaths Kinderromanen

Wenn in einem Roman Erwachsene und Kinder aufs Absurdeste aneinander vorbeireden, wenn VertreterInnen der älteren Generationen sich jüngeren Schutzbefohlenen gegenüber auf geradezu groteske Weise verantwortungslos erweisen und wenn das alles derart witzig erzählt ist, dass man sich vor lachen kaum halten kann, würde im ersten Moment niemand auf die Idee kommen, dass man es hier mit realistischer Kinderliteratur zu tun hat. Und doch gehören die Romane der in Kanada lebenden US-Amerikanerin Polly Horvath, etwa „The Canning Season“, „Everything on a Waffle“, „100 Adventures“ oder „Northward to the Moon“, zu den zeitgenössischen Kinderbüchern, die sich am ungeschöntesten und radikalsten Realitäten des Heranwachsend stellen und dabei ein Gefühl von Authentizität eines kindlichen Erlebens von Welt evozieren.

In meinem Vortrag möchte ich zeigen, dass und wie Horvaths Romane dies gerade durch den Einsatz der poetischen Modi des Nonsense und des Grotesken erreichen. Am Beispiel von ausgewählten Szenen aus dem Werk der Autorin soll das Konzept des kinderliterarischen Realismus ins Spannungsfeld von Wolfgang Kayzers Theorie des Grotesken und Gilles Deleuzes Nonsense-Theorie eingerückt werden.

Dr. Sonja Loidl (Universität Wien)

Komm mit mir in ein Land...

Landkarten als Teil der Realitätskonstruktion in phantastischer Jugendliteratur

Ein häufig zu beobachtendes Merkmal aktueller nicht-realistischer Literatur ist die Abbildung des fantastischen Handlungsraums auf dem Vorsatzpapier oder den ersten Seiten eines Buches.

Damit werden bereits vor dem Einstieg in die Lektüre Signale gesetzt und durch abgebildete Grenzen, Städtenamen und geologischen Gebiete Raum für Erwartungen geschaffen. Unter Berücksichtigung von Gerard Genettes und Jonathan Greys Anmerkungen zu Paratexten, sowie Erkenntnissen der Kartographieforschung wird die Bedeutung von Kartenmaterial für die Konstruktion phantastischer Handlungsräume und für intra- und extradiegetische Authentizität erarbeitet. Als Beispiele werden u.a. Cornelia Funkes *Reckless*-Serie und *Tintenwelt Saga*, Kristin Cashores *7-Königreiche*-Serie und Andreas Steinhöfels *Der mechanische Prinz* dienen.

Dr. Piet Mooren (Universität Tilburg)

Joke van Leeuwens groteskes Spiel mit der Realität

“Lebenswirklichkeiten darzustellen um Ansichten und Weltbilder zu vermitteln, die Realität zu verarbeiten und mit ihr zu spielen“. Dieser Auftakt im call for papers passt genau zu Joke van Leeuwens Büchern, worin sie leichtfüßig spielt mit der Realität, sowohl im Text als auch im Bild. Das macht sie zum Beispiel durch das betrachten der Wirklichkeit ‘von unten’ oder ‘von der Seite’, das umkehren der Hierarchien, dem wundern über das was selbstverständlich scheint oder dem kabarettistischen spielen damit.

In diesem Vortrag wird untersucht wie Joke van Leeuwen in ihren Jugendbüchern – im Sinne von Baxtin oder Kayser – mehr oder weniger die Tradition des Grotesken fortsetzt. Das wird mit *Deesje macht das schon*, *Viegelchen will fliegen*, *Prinz Bussel*, *Weißnich*, *Jahre ohne Am-rar*, *Rissi - Das Kind, das alles wusste*, *Als mein Vater ein Busch wurde*, und *Aber ich bin Frederik sagte Frederik* veranschaulicht.

Es zeigte sich, dass die grotesken und kabarettistischen Merkmale sich gut zum Theater spielen eignen (*Prinz Bussel*, *Weißnich*, *Als mein Vater ein Busch wurde*) oder für einen Film (*Viegelchen will fliegen*, *Deesje macht das schon*). Und das wiederum verstärkt den Effekt des Spieles mit der Realität.

Armut und Alter in Bilderbüchern für Vorschulkinder

Bilderbücherkünstler greifen selten die Themen Kinderarmut und Alter auf. Drei Bilderbücher zeigen, wie diese Themen auch schon auf dieser Stufe angemessen vermittelt werden können. Es sind Geschichten der Identitätsfindung bzw. –suche mit typischen Formen der Textnarration und dem Hauptgewicht auf der Bildnarration.

Schnipselgestrüpp nennt einleitend die sozialen Fakten für Armut. Der Protagonist findet von (bedrückender) Beschäftigung mit der Außenwelt (Realität in Zeitungsfotos) zu einer schützenden Vorstellungswelt in der Natur, die auch seine abgestumpften Eltern anzieht. Stilrichtungen der Avantgarde spiegeln den psychologischen Entwicklungsprozess in der Bildmodalität wider.

Die große Wörterfabrik beschreibt Armut und Reichtum mit der konzeptuellen Metapher von Wörtern als käuflicher Fabrikware. Kontraste in Farbe, Typografie, in Figurenrede und räumlichem Umfeld führen zu dem Höhepunkt, der enthüllt, dass zur gegliückten Kommunikation ein einziges Wort genügt.

In *Garmans Sommer* entsteht ein komplexes Konzept von Alter als Lebensabschnitt durch konventionelle Metaphern (Abläufe in der Natur, Lebensräume) aus dem Blickwinkel eines Kindes. Der Protagonist beobachtet und ordnet alles in sein Weltwissen von der Natur ein zu einem Zeitpunkt, in dem er das Verstreichen von Zeit intensiv wahrnimmt (Vortrag der Einschulung). Die fotorealistische Malweise unterstreicht durch Verzerrungen den Wahrnehmungsfokus. Außergewöhnlich oft korrespondieren Bildperspektive und erlebte Rede, so dass der Leser Sicht und Vorstellungen mit dem Protagonisten teilt.

Literatur:

- Duda, Christian, Illustratorin Julia Friese (2010) *Schnipselgestrüpp*. Bajazzo Verlag: Zürich
- Docampo, Valeria, Illustratorin Agnès de Lestrade (2010) *Die große Wörterfabrik*. Aus dem Frz. übersetzt von Anna Taube. mixtvision Verlag: München. Frz. Originaltitel: *La grande fabrique de mots* (2009) Alice Éditions: Brüssel
- Hole, Stian (2009) *Garmans Sommer*. Aus dem Norwegischen übersetzt von Ina Kronenberger. Carl Hanser Verlag: München. Norweg. Originaltitel: *Garmanns sommer* (2006) J. W. Cappelens Forlag: Oslo
- Ewers, Hans-Heino (2013) *Literaturanspruch und Unterhaltungsabsicht. Studien zur Entwicklung der Kinder- und Jugendliteratur im späten 20. und frühen 21. Jahrhundert*. Reihe: *Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik*. Herausgegeben von Hans-Heino Ewers, Ute Dettmar und Gabriele von Glasenapp, Bd. 85. Peter Lang Verlag: Frankfurt
- Klein, Wolfgang (2009) *Concepts of time*. In: Klein, Wolfgang & Peggy Li (eds.) *The expression of time*. Mouton de Gruyter: Berlin, 3-34
- Rau, Marie Luise (2013) *Kinder von 1 bis 6. Bilderbuchrezeption und kognitive Entwicklung*. Reihe: *Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik*. Herausgegeben von Hans-Heino Ewers, Ute Dettmar und Gabriele von Glasenapp, Bd. 84. Peter Lang Verlag: Frankfurt

Prof. Dr. Caroline Roeder (PH Ludwigsburg)

Im Angesicht des Scherbenparks Nationale (Fremd)wahrnehmung in deutschsprachigen Kinder- und Jugendmedien

In aktueller deutschsprachiger problemorientierter Jugend- bzw. All Age-Literatur findet man russische ProtagonistInnen in prominente Rollen: So das Mädchen Sascha in Alina Bronskys „Scherbenpark“ (2008) oder der titelgebende Held Tschick in Wolfgang Herrndorfs Roman (2010), um nur zwei erfolgreiche Titel des aktuellen Buchmarkts zu nennen. Der Vortrag geht von dieser Beobachtung aus und blickt hinsichtlich der kulturwissenschaftlich ausgerichteten Fragestellung nationaler Fremdwahrnehmung auf die historischen Entwicklungslinien der deutschsprachigen Kinder- und Jugendliteratur. Vor dem Hintergrund der (ehemals) zwei deutschen Literaturen wird eine Bestandsaufnahme vorgenommen (Stichwort Literatursystem BRD / DDR). Der Fokus der Darstellung liegt dabei auf den Zeitraum 1945 bis zur Gegenwart und auf der ‚realistischen‘ Figurendarstellung; ausgehend von diesen Befunden richtet sich der Blick auf die Zeit nach 1989. Gefragt wird, inwieweit sich an der Figurendarstellung russischer ProtagonistInnen in deutschsprachigen jugendliterarischen Texten (veränderte) Hetero-Stereotypen ablesen lassen und wie sich diese Entwicklung in Medialisierungen spiegelt, d.h. inwieweit Literatur und Medien die veränderte politische Realität abbilden.

Wolfgang B. Ruge (Magdeburg)

Der realistische Kern fantastischer Welten im Kinderfilm am Beispiel der Darstellung von Angst und Furcht

Fantastische Welten stellen, wie auch Christian Stewen (Stewen 2011) in seiner Dissertation zeigt, selten einen absoluten Kontrapunkt zur Realität dar. Vielmehr sind beide Welten aufeinander bezogen. Der Vortrag thematisiert, wie der Kinderfilm fantastische Welten als eine Möglichkeit, Angst und Furcht zu erleben, inszeniert. Anhand der Filme *Der Zauberer von Oz*, *Brücke nach Terabithia* und *Harry Potter und der Stein der Weisen* wird jeweils ein filmisches Muster der Bearbeitung von Angst und Furcht vorgestellt. Der neoformalistischen Filmanalyse (Bordwell/Thompson 2006) folgend wird rekonstruiert, wie die sekundäre Welt narrativ gerahmt wird und welche Funktion ihr bei der Bearbeitung von Angst/Furcht zukommt. Dabei werden typische Figuren und filmsprachliche Elemente in den Blick genommen. Aus einer erziehungswissenschaftlichen Perspektive fungiert die Theorie Strukturaler Medienbildung (Jörissen/Marotzki 2009) als theoretische Rahmung, um daraus resultierende Bildungspotenziale und die implizite Didaktik der Filme analysieren zu können.

Literatur:

Bordwell, David/Thompson, Kristin (2006): *Film art. An introduction*. 8. Aufl. Boston: McGraw Hill.

Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2009): *Medienbildung - Eine Einführung. Theorie - Methoden - Analysen*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Stewen, Christian (2011): *The cinematic child. Kindheit in filmischen und medienpädagogischen Diskursen*. Marburg: Schüren Verlag GmbH (Marburger Schriften zur Medienforschung, 29).

PD Dr. Ludger Scherer (Universität Bonn)

Modi der Realitätskonstruktion in Louis Pergauds Jugendroman «La guerre des boutons» (1912) und seinen Verfilmungen (1936-2011)

Dem Roman *Der Krieg der Knöpfe* von Louis Pergaud war kein unmittelbarer, dafür aber ein nachhaltiger Erfolg beschieden. Der Klassiker des französischen Jugendromans düpierte die zeitgenössische Literaturkritik durch seine Exzentrizität in sprachlicher und sozialer Perspektive, erfreute sich jedoch wachsender Beliebtheit gerade bei jugendlichen Lesern, wozu auch die bislang fünf Verfilmungen nicht unerheblich beigetragen haben. Der Realismus-Effekt des Romans ist sprachlich und psychologisch begründet, schildert Pergaud doch die kriegerischen Auseinandersetzungen der Dorfjugend von Longeverne mit ihren Erbfeinden aus dem benachbarten Velrans unter massivem Einsatz von Dialekt, Argot und familiären bis vulgären Ausdrücken. Die damals literarisch tabuisierte Stilebene der Jugendsprache kontrastiert mit dem bewusst hohen Stil der Erzählstimme und verleiht der Literarisierung einer Varietät damit auch ein nobilitierendes Fundament. Die ritualisierten Streitigkeiten um die Dorfehre zeichnen sich zudem durch große Nähe zur Lebenswirklichkeit und emotionalen Entwicklung der agierenden Kinder und Jugendlichen aus, deren Welt diejenige der Erwachsenen ebenso ausschließt wie verzerrt spiegelt. Die rekurrente Kriegsmetaphorik des Romans wird von den überwiegend französischen Verfilmungen in unterschiedlicher Weise aufgegriffen und transponiert, wie bereits die zeitliche Situierung der Handlung zeigt. Am auffälligsten in dieser Hinsicht ist sicherlich die Kontamination mit den großen Themen Zweiter Weltkrieg, Besatzung und Judenverfolgung in Barratiers *La Nouvelle Guerre des boutons* (2011), der damit einen neuartigen Realitätsbezug schafft.

Im vorgeschlagenen Vortrag sollen die verschiedenen Modi der Realitätskonstruktion auf unterschiedlichen Ebenen im Roman und in seinen Verfilmungen exemplarisch analysiert und signifikante Divergenzen und Konstanten aufgezeigt werden.

Dr. Andreas Seidler (Universität zu Köln)

Die Verschmelzung von Realität und Virtualität, Spiel und Erzählung im Medium des Computerspiels. Das Beispiel *Beyond - Two Souls*.

Beyond – Two Souls (Quantic Dreams 2013) wurde bei seinem Erscheinen als neuer Meilenstein in der Entwicklung des Mediums Computerspiel angekündigt. Die Grafik des Spiels beruht auf der Aufzeichnung von Mimik und Bewegung realer Schauspieler, deren digitalisierte Daten für die Erzeugung einer möglichst realistischen Spielwelt genutzt werden. Das Tagungsthema „Realitätskonstruktionen“ lässt sich an diesem Beispiel unter einer technisch innovativen Perspektive betrachten.

Der Einsatz dieser neuen technischen Möglichkeiten ist für die Macher des Spiels jedoch kein Selbstzweck. Ihr erklärtes Ziel ist es, diese Mittel zu nutzen, um Realismus auch auf einer anderen Ebene zu erzeugen. Die Rezipienten sollen zu einer empathischen Reaktion und Anteilnahme an Figuren und Geschichte veranlasst werden, wie dies beim Medium Computerspiel bisher unbekannt war. Dazu trägt auch bei, dass in *Beyond* die narrativen Elemente gegenüber den üblichen interaktiven Momenten des Videospieles in den Vordergrund treten. Das Ergebnis ist ein interaktiver Film oder ein filmisches Spiel, das reale und virtuelle, spielerische und erzählerische Elemente in bisher nicht dagewesener Weise verbindet.

Dr. Michael Staiger (PH Freiburg)

Abbild oder Abklatsch? Fotorealismus und Fotografie im erzählenden Bilderbuch

Eigentlich müsste das Bilderbuch durch sein spezifisches Zeichensystem (Kombination aus Schrifttext und Bild) ein besonders großes Potenzial für die realistische Darstellung von erzählten Welten besitzen – insbesondere solche Bilderbücher, die mit einem fotorealistischen Illustrationsstil oder Fotografien arbeiten. Der Blick auf die historische Entwicklung zeigt jedoch, dass sich das erzählende Fotobilderbuch trotz seiner Popularität in den 1970er und 1980er Jahren nicht als dominantes Format etablieren konnte. Der Fotorealismus wiederum wird im Bilderbuch in der Regel nicht zur mimetischen Abbildung von Realität eingesetzt, sondern zu ihrer hyperrealistischen Überzeichnung und Verfremdung.

Der Vortrag setzt sich an ausgewählten Beispielen mit der Frage auseinander, wie Bilderbücher mit Hilfe von fotorealistischen Illustrationen und Fotografien Geschichten erzählen. In diesem Zusammenhang wird die grundsätzliche Frage mitverhandelt, welche Formen des Realismus im Bilderbuch möglich sind.

Literatur:

Bürger-Ellermann, Heike (1986): Formen des Realismus im Bilderbuch. In: Hoffmann, Detlef/Thiele, Jens (Hrsg.): Künstler illustrieren Bilderbücher. Oldenburg, 98–104.

Garrett, Jeffrey (2013): Realismus, Surrealismus und Hyperrealismus in der zeitgenössischen nordamerikanischen und europäischen Kinderbuchillustration. In: Institut für Jugendbuchforschung der Johann Wolfgang Goethe-Universität u.a. (Hrsg.): Kinder- und Jugendliteraturforschung 2012/2013. Frankfurt/M.: Peter Lang, 59–70.

Suburbia.

Kinder- und jugendmediale Repräsentationen der US-amerikanischen Vorstadt

Schon Charlie Chaplin ließ seinen Protagonisten in *Modern Times* (1936) von einem Häuschen vor der Stadt träumen, und als nach dem Zweiten Weltkrieg mit Levittown, New York, auf Long Island zwischen 1947 und 1951 die erste in Massenproduktion erstellte Vorstadt gebaut wurde, galten die dort entstehenden Eigenheime zunächst als Realisierung des American Dream für die gewachsene Mittelschicht und damit auch als politische Konsolidierung im Angesicht von Kaltem Krieg und als Bedrohung empfundenem Kommunismus. Die Bilder von sorgsam gehegten Vorstadtsiedlungen mit sich gleichenden Strassen und Reihen sich ähnelnder Häuser, mit weißen Gartenzäunen, gesprengten Rasenflächen, aus denen kein Halm „Unkraut“ heraus schaut, sind aus Fotografie und Film über die USA hinaus bekannt.

Schon bald wurden der sich in Vorstädten manifestierende Lebensstil und die Mentalität der BewohnerInnen Gegenstand eines bis heute andauernden kritischen Diskurses. In den Fokus der Aufmerksamkeit von Intellektuellen und Künstlern geriet vermehrt auch die Einstellung der zunächst hauptsächlich weißen Bevölkerung in den Vorstädten: Kleinbürgerlichkeit und Intoleranz gegenüber allem, was anders erschien als das, was der eigenen, aufrecht zu erhaltenden Fassade entsprach. Im Zentrum dieses Lebensideals stand die Kleinfamilie: der auswärts arbeitende Ehemann und Vater, die für Haus, Garten und Kinder verantwortliche Ehefrau und Mutter und ein bis zwei Kinder. Dass diese Kinder bald einmal Jugendliche würden, mit eigenen Ansprüchen und Vorstellungen, hatte in diesem Bild kaum einen Platz.

Die Zwänge, zu denen ein solches Leben führt, werden in Literatur, Film und Popmusik, auch in Kinder- und Jugendmedien immer wieder thematisiert. Das Spektrum reicht vom sozialkritischen Roman, der dokumentarischen Fotografie und dem Protestsong bis zu Horror und Fantastik in allen Medien. Es scheint eine andere Ebene hindurch oder wird offen angeprangert, die mit dem Idyll aufs engste verknüpft ist – die des Stillstands, des kulturellen Vakuums, der inneren Leere und Frustration, der intellektuellen Anspruchslosigkeit, der kleingeistigen Regelmäßigkeit und Abgeschlossenheit. Das immanente Spannungsfeld bezieht sich auf Konsum und Freiheit, Gleichheit und Individualität, Gemeinschaft und Zwang, Integration und Ausschluss.

Der Filmregisseur Tim Burton, aufgewachsen in einer kalifornischen Vorstadt von Los Angeles, hat sich vom Beginn seines Filmschaffens an immer wieder mit dem Phänomen „Suburbia“ auseinandergesetzt, insbesondere auch mit den Auswirkungen suburbaner Ideologie und suburbanen Alltags auf Kinder und Jugendliche. Im Zentrum des geplanten Beitrags stehen deshalb die auf die Vorstadt bezogenen Realitätskonstrukte in Burtons Werk, insbesondere werden die beiden Versionen von „Frankenweenie“ (1984, 2012) betrachtet.

Samuel Wegmann (Universität Zürich)

„Und dabei entdeckst du vielleicht, dass dein Traumberuf ein ganz anderer ist als der, von dem du zu Beginn geträumt hast.“¹

Gegen Ende der obligatorischen Schulzeit beginnt für Jugendliche die Berufswahl. Dabei spielen die Informations- und Ratgeberschriften öffentlicher Verwaltungen eine wichtige Rolle; von der Verwaltung der Stadt Zürich werden Hefte zur Berufswahl seit den 1920er-Jahren herausgegeben. Sie ermuntern die Jugendlichen einerseits dazu, über ihre Interessen nachzudenken und ihre Wünsche zu formulieren. Andererseits werden die Jugendlichen anhand normierter Berufsbilder und Checklisten zur Einschätzung ihrer tatsächlichen Fähigkeiten aufgefordert und zur Befolgung bestimmter Zeitpläne und Regeln in Bewerbungsverfahren angehalten. Der Vortrag beleuchtet eine Auswahl dieser zu Steuerungszwecken verfassten grauen Literatur für Jugendliche aus der Perspektive der Sachliteraturforschung. Im Mittelpunkt stehen Inszenierungen von Berufswelten sowie Narrationen rund um den Berufswahlprozess, die als autoritätsheischende und -stützende Strategien der behördlichen Steuerung erfasst werden können. Zu ihrer Analyse werden – u.a. mit Bezug auf die Gebrauchsliteraturforschung – sozialwissenschaftliche Autoritätskonzepte beigezogen. Der Vortrag steht im Kontext meines Dissertationsprojekts über Verwaltungspublikationen der Stadt Zürich bei Prof. Dr. Ingrid Tomkowiak, Institut für Populäre Kulturen der Universität Zürich.

¹Berufsberatung der Stadt Zürich (Hrsg.): Zur Berufswahl. 73. Jahrgang, Heft 1. Traumberufe 3 – Elektronik, Informatik, Technik. Dübendorf 1999: 2.