

Was kann ein Kind?

Walter Benjamins Toy Story (Ein Seminar für alle, die der Kindheit treu geblieben sind)

What can a child? Walter Benjamin's Toy Story

Qu'est-ce que peut un enfant? Le Toy Story de Walter Benjamin

Qué puede un niño? El Toy Story de Walter Benjamin

Stefano Marchesoni



Electronic version

URL: <http://journals.openedition.org/am/335>

DOI: 10.4000/am.335

ISSN: 2364-0480

Publisher:

CETCOPRA, CRASSH - Center for Research in the Arts Social Sciences and Humanities, Fakultät Gestaltung - Universität der Künste Berlin

Electronic reference

Stefano Marchesoni, « Was kann ein Kind? », *Anthropology & Materialism* [Online], 1 | 2013, Online erschienen am: 30 Oktober 2014, abgerufen am 19 April 2019. URL : <http://journals.openedition.org/am/335> ; DOI : 10.4000/am.335

This text was automatically generated on 19 avril 2019.

Tous droits réservés

Was kann ein Kind?

Walter Benjamins Toy Story (Ein Seminar für alle, die der Kindheit treu geblieben sind)

What can a child? Walter Benjamin's Toy Story

Qu'est-ce que peut un enfant? Le Toy Story de Walter Benjamin

Qué puede un niño? El Toy Story de Walter Benjamin

Stefano Marchesoni

AUTHOR'S NOTE

This article is based on a lecture about Benjamins radio drama "Radau um Kasperl" (1932) which was given to an audience of children in a theatre in Berlin and performs an anthropological materialist experiment in this regard. It focuses on the relationship between childhood, playing games and the mimetic faculty.

I. Vorbemerkung

„Wahrhaft revolutionär wirkt das geheime Signal des Kommenden, das aus der kindlichen Geste spricht“ (W. Benjamin)

- ¹ Im März 2011 inszenierte der Regisseur Thomas Fiedler am Theater an der Parkaue in Berlin-Lichtenberg unter dem Titel „Radau!“ Walter Benjamins Hörspiel „Radau um Kasperl“ für Schulkinder ab 7 Jahre (die Vorstellungen fanden am Vormittag statt und wurden von Schulgruppen besucht).¹ Daran anschließend veranstaltete die Produktionsleiterin Amelie Malmann vom 18. bis zum 20. März eine „Familien-Uni“ zum Thema „Walter Benjamins Universum“ mit Publikumsgesprächen, Vorträgen, interaktiven Laboren und mehr. Durch Vermittlung einer damaligen Mitarbeiterin des Theaters, Frau Tabea Naumann, hatte ich die Ehre, als Referent eingeladen zu werden.

Meine Aufgabe bestand darin, direkt nach einer der Aufführungen das junge Publikum – an jenem Tag im Alter von 9 bis 11 Jahren – in das Denken bzw. die Welt Benjamins einzuführen. Zweifellos eine sehr spannende Herausforderung für einen Doktoranden, der noch nie mit Kindern gearbeitet hatte. Mir ging es vor allem darum, ihre Aufmerksamkeit zu gewinnen und womöglich für 45 Minuten aufrechtzuerhalten. Bekanntlich wehrt sich Benjamins Denk- und Schreibweise gegen jedwede Popularisierung, weshalb ich mich davor hütete, Benjamins Gedanken zu erklären oder gar seine Texte zu paraphrasieren. Viel ergiebiger schien es mir, einen *indirekten* Zugang zu Benjamin herzustellen, indem ich die Kinder auf gewisse, sie unmittelbar betreffende Themen und Fragestellungen aufmerksam machte, die von Benjamin originell verarbeitet worden sind, und zwar das Spielen und dessen Zusammenhang mit dem mimetischen Vermögen. Wegweisend war für mich dabei folgende Bemerkung Benjamins: „Das Kind verlangt vom Erwachsenen deutliche und verständliche, doch nicht kindliche Darstellung. Am wenigsten aber das, was der dafür zu halten pflegt“ (Benjamin 1977, III: 15). Um die Anteilnahme der Kinder so tief wie möglich zu wecken, habe ich mich zum einen auf den beim jungen Publikum sehr beliebten Pixar-Film „Toy Story“ berufen, zum anderen habe ich sie zu einem kleinen „Spiel über das Spielen“ angeregt, indem ich ihnen zahlreiche Slides aus einer Powerpoint-Präsentation zeigte.

- 2 Nachträglich habe ich mit einer gewissen Genugtuung eine perfekte Übereinstimmung zwischen meinem und den Bestrebungen des Regisseurs festgestellt: In beiden Fällen hat man sich eines Spiels bedient, um über das Spielen nachzudenken. Man wird im Folgenden vielleicht auch einen bescheidenen Beitrag zu einer materialistischen Anthropologie des Spiels erblicken können, die ihrerseits den Anlaß zu einer fruchtbaren Relektüre Benjamins bietet.
- 3 Der besseren Lesbarkeit halber wurden die zahlreichen Fragen und Interventionen des Publikums nicht in den Text eingebaut. Wie bei jedem materialistischen Experiment hat nämlich der von mir vorbereitete Text eher als Konzept zu einem freien, der Improvisation und der Jetztzeit offenen ›Nachspiel‹ gedient.
- 4 Es sei hier schließlich der kurze Text wiedergegeben, der meinen Vortrag ankündigen sollte: „Was *kann* ein Kind? Na ja, auf jeden Fall nicht alles, was es *will*. Zum Glück aber auch nicht nur, was es *muß* und was es *darf*. Ein Kind kann sich zum Beispiel verstecken. Wo hat es sich denn versteckt? Wollen wir es zusammen suchen? Auf der Suche nach dem versteckten Kind kann uns vielleicht ein seltsamer Magier namens Walter Benjamin helfen: Er hat es geschafft, sein Leben lang ein Kind zu bleiben, seinem Alter zum Trotz. Und wie hat er es geschafft? Was war sein Geheimnis? Ganz einfach: die Fähigkeit zu staunen. Das Schwierige liegt aber darin, dem Staunen treu zu bleiben...“.

II. Vortrag

- 5 Liebe Kinder,
- 6 Ich muß eingestehen, wenn man sich so auf der Bühne findet, kriegt man gleich Lust zu spielen, sich Witze auszudenken oder irgendwelchen Unfug zu improvisieren. Leider werde ich darauf verzichten müssen: Zum einen weil ich kein Schauspieler bin – und mich vor dem gnädigen Publikum nicht lächerlich machen will – , zum anderen weil ich eingeladen worden bin, um einen kleinen Vortrag zu halten, genauer ein interaktives

Seminar. Interaktiv soll heißen, ihr könnt mich jederzeit unterbrechen, um Fragen zu stellen oder einfach eure Bemerkungen den Anwesenden mitzuteilen.

- 7 Das sehr schöne und lustige Schauspiel, das wir eben gesehen haben, wurde von einem sehr speziellen Typ geschrieben. Dieser Typ hieß Walter Benjamin. Und das Erste, was ich euch über Benjamin erzählen will, ist mir neulich eingefallen: Walter Benjamin hätte sicherlich mit großer Begeisterung einen Aufsatz über die sehr berühmten *Toy Story*-Pixar-Filme geschrieben.² Benjamin war nämlich ein leidenschaftlicher Sammler von Kinderbüchern und von ABC-Büchern. Seine Privatsammlung, die zum Glück erhalten ist und in Frankfurt am Main aufbewahrt wird, gehörte damals zu den schönsten und reichsten. Darüber hat er auch einige herrliche Seiten geschrieben. Darüber hinaus liebte Benjamin auch Spielzeug. Zu seiner Zeit – in den 20er Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts – wurden die ersten Ausstellungen von Spielzeugen in Museen veranstaltet. Er versuchte sie alle zu besuchen, und zwar mit dem größten Interesse. Das gehört unter anderem zur Eigenartigkeit dieser Figur. Darum meine ich, es ist schade, dass sich Benjamin *Toy Story* nicht hat anschauen können. Denn *Toy Story* ist die konsequente Ausführung und die technisch bewundernswerte Entfaltung einer Idee, die auch Benjamins Idee war: Spielzeuge haben ein eigenes Leben. Anders ausgedrückt: Indem wir mit etwas spielen, wird dieses Etwas lebendig, es gewinnt ein eigenes Leben oder vielleicht sind wir es, die diesem Etwas eine Art Leben angedeihen lassen. Jedesmal wenn wir mit einem Zeug spielen, stecken wir in dieses Zeug eine Seele hinein.
- 8 Darüber gibt es eine interessante Beobachtung in einem der wenigen von Benjamin zu Lebzeiten veröffentlichten Bücher, das den Titel *Einbahnstraße* trägt. Das Stück heißt „Baustelle“:

„Pedantisch über Herstellung von Gegenständen - Anschauungsmitteln, Spielzeug oder Büchern - die sich für Kinder eignen sollen, zu grübeln, ist töricht. Seit der Aufklärung ist das eine der muffigsten Spekulationen der Pädagogen. Ihre Vergaffung in Psychologie hindert sie zu erkennen, dass die Erde voll von reinen unverfälschten Stoffen kindlicher Aufmerksamkeit ist. Und von den bestimmtesten. Kinder nämlich sind auf besondere Art geneigt, jedwede Arbeitsstätte aufzusuchen, wo sichtbare Betätigung an den Dingen vor sich geht. Sie fühlen sich unwiderstehlich vom Abfall angezogen, der beim Bauen, bei Garten- oder Hausarbeit, beim Schneiden oder Tischlern entsteht. In Abfallprodukten erkennen sie das Gesicht, das die Dingwelt gerade ihnen, ihnen allein zukehrt. In ihnen bilden sie die Werke der Erwachsenen weniger nach als dass sie Stoffe sehr verschiedener Art durch das, was sie im Spiel daraus verfertigen, in eine neue, sprunghafte Beziehung zueinander setzen. Kinder bilden sich damit ihre Dingwelt, eine kleine in der großen, selbst. Die Normen dieser kleinen Dingwelt müsste man im Auge haben, wenn man vorsätzlich für die Kinder schaffen will und es nicht vorzieht, eigene Tätigkeit mit alledem, was an ihr Requisite und Instrument ist, allein den Weg zu ihnen sich finden zu lassen“ (Benjamin 1977, IV: 92 f.).
- 9 Offensichtlich hat sich seit Benjamins Zeit vieles verändert. Heute begnügen sich die Kinder überhaupt nicht mit „Abfallprodukten“: Sie verlangen vielmehr von ihren Eltern immer neue und immer teurere Spielsachen, von hoch technologischen Spielgeräten ganz zu schweigen. Allerdings – um auf *Toy Story* zurück zu kommen – kann es auch passieren, dass eine altmodische Puppe wie der Cowboy Woody – die Hauptfigur im Film – vom funkelneuen Space Ranger Buzz Lightyear keineswegs ersetzt wird, sondern sich neben ihm behaupten kann.³
- 10 Dass Benjamin ein so großes Interesse für die Kinder und das Spielen hatte, bezeugt auch das Schauspiel „Radau um Kasper!“, das eben aufgeführt wurde. Er hat sich diese lustige

Geschichte um Kasperl vor fast einem Jahrhundert ausgedacht. Es war 1932, als dieses Stück zum ersten Mal im Radio übertragen wurde. Das heißt genau vor 79 Jahren! Dieses Stück ist also wahrscheinlich älter als eure Großeltern! Ihr müsst nämlich wissen, dass Benjamin viel für den Rundfunk gearbeitet hat. Und ihr müsst nicht vergessen, dass damals der Rundfunk eine ungemeine Neuheit darstellte, ein ganz neues Medium. Man wußte damals nicht genau, was man damit alles machen konnte.

- 11 Worum geht es in diesem Schauspiel? Offensichtlich geht es um die lustigen Abenteuer und das komische Mißgeschick eines sympathischen ›Rüfels‹. Aber nicht nur. Gleichzeitig geht es auch um Kasperls Entdeckung des Rundfunks. Nicht zufällig sagt der Herr Maulschmidt, Sprecher des Rundfunks, dem Kasperl am Anfang: „Kasperl, du weißt ja nicht, was der Rundfunk ist. Folge mir auf dem Fuße und ich zweifle nicht, bald wirst du anderen Sinnes werden“. Tatsächlich wird sich Kasperl am Ende freuen, seiner aufgenommenen Stimme zuzuhören. Er behauptet nämlich: „Jetzt hab ich zum ersten Mal gehört, wie der Rundfunk ist“.
- 12 Der Regisseur Thomas Fiedler und die Schauspieler haben eben viele humorvolle Szenen für uns aufgeführt, die uns zum Lachen gebracht haben. Zur gleichen Zeit haben wir aber viel gelernt über die Herstellung von Klang und Lärm, d. h. auch über die Techniken, die sowohl im Rundfunk als auch im Theater und im Film benutzt werden, um alle mögliche Geräusche künstlich zu erzeugen.
- 13 Es handelt sich also doch um ein *Spiel*. Allerdings um ein Spiel, durch das man viel lernt. Normalerweise neigt man dazu, Lernen und Spielen als zwei voneinander streng getrennte Sachen anzusehen. Man meint ja, das Lernen sei etwas Ernstes und Anstrengendes, wogegen das Spielen etwas Angenehmes und Lustiges darstellte. Daraus ergibt sich also ein deutlicher Gegensatz: Einerseits das Lernen, andererseits das Spielen, das ab und zu das harte, anstrengende, vielleicht sogar langweilige Lernen unterbricht, allerdings nur für kurze, allzu kurze Momente. Man hat ein bisschen Zeit um zu spielen, danach muß man aber zurück zum Unterricht, zum Ernst des Lernens, zur fleißigen Arbeit, zur Disziplin.
- 14 Ist es wirklich so? Das war sicherlich nicht Benjamins Meinung. Wenn wir seine Kindheitserinnerungen lesen, dann entdecken wir, inwieweit für ihn das Spielen viel interessanter, instruktiver, lehrreicher und fruchtbarer war als das Lernen in der Schule. Alles, was für ihn dann wichtig wurde, hat er sich durch spielerische Tätigkeiten erworben. Er meint also, im Spielen vollzieht sich die eigentliche Erziehung des Kindes, nicht in den Klassenzimmern, nicht beim Schulunterricht. Einige Beispiele aus der *Berliner Kindheit* werden diese These wohl verdeutlichen. Der kleine Benjamin hätte gerne am Vormittag länger geschlafen. In der Schule angelangt, schreibt Benjamin, „kam freilich bei Berührung mit meiner Bank die ganze Müdigkeit, die erst verflogen schien, verzehnfacht wieder. Und mit ihr jener Wunsch: ausschlafen zu können“ („Wintermorgen“, Benjamin 1977, IV: 248). Überdies kam er häufig spät zur Schule: „Die Uhr im Schulhof sah beschädigt aus durch meine Schuld. Sie stand auf »zu spät«“ („Zu spät gekommen“, Benjamin 1977, IV: 247). Für ihn, der oft krank im Bett lag, waren die versäumten Unterrichtsstunden im Zeugnis wie „Ehrenzeichen“, sie erschienen ihm „keineswegs grau, eintönig wie die, denen [er] gefolgt war, sondern gleich bunten Streifchen an der Brust der Invaliden standen sie gereiht. Ja eine lange Reihe Ehrenzeichen versinnlichte in [seinen] Augen der Vermerk: Gefehlt – einhundertdreiundsiebzig Stunden“ („Das Fieber“, Benjamin 1977, IV: 273). Der kleine

Benjamin war sogar stolz auf seine versäumten Stunden! Das ist ja gar kein Vorbild für Kinder!

- 15 Im Stück „Das Pult“ beschreibt Benjamin dann seine Lieblingsbeschäftigungen am Nachmittag nach der Schule. Das Kind und sein Pult machten „gemeinsame Front gegen die Schulbank“: „Nichts tröstlicher als derart eingeschlossen von allen Instrumenten meiner Qual – Vokabelheften, Zirkeln, Wörterbüchern – zu weilen, wo ihr Anspruch nichtig wurde“ (Benjamin 1977, IV: 282).
- 16 Außerdem hat Benjamin an verschiedenen Stellen seiner Schriften die tiefe Bedeutung des Spielens nachdrücklich hervorgehoben, indem er z. B. schrieb: „Freilich bleibt Spielen immer Befreiung. Kinder schaffen, von einer Riesenwelt umgeben, spielend sich ihre angemessene kleine“ („Altes Spielzeug“, Benjamin 1977, IV: 514). Wir lernen hier von Benjamin, dass das Spiel sich nicht nur auf Erholung, Entspannung und Zeitvertreib reduzieren läßt, die immerhin eine wesentliche Funktion im Alltag der Menschen ausüben. Im Spiel steckt viel mehr. Aber was? Das wollen wir jetzt untersuchen.
- 17 Zunächst einmal scheint es mir sinnvoll anzunehmen, dass das, was Benjamin am Spiel faszinierte, vor allem die Tatsache ist, dass ein Spiel kein Mittel zum Zweck ist, sondern gleichsam Selbstzweck. Warum spielen wir? Ist doch klar: Weil es uns gefällt! Das heißt aber, wir spielen um des Spielens willen. Das bestätigt auch das ehrwürdige Grimm-Wörterbuch unter dem Stichwort „Spiel“: „spiel bezeichnet im allgemeinen eine thätigkeit, die man nicht um eines resultats oder eines praktischen zweckes willen, sondern zum zeitvertreib, zur unterhaltung und zum vergnügen übt“. Mag das Spielen zu keinen äußeren Zwecken bzw. zu keinen klar berechenbaren Ergebnissen führen, in ihm steckt viel mehr, als man sich denken kann. Was passiert nämlich, wenn wir spielen? Wir wollen jetzt versuchen, eine Art Spiel über das Spielen zu unternehmen. Denken wir über die verschiedenen Spiele nach, die wir alle erlebt haben bzw. noch genießen. Um euch die Aufgabe zu erleichtern, habe ich einige Bilder ausgesucht, die verschiedene Spiele darstellen und die wir uns jetzt anschauen. Als Leitfaden bei der Auswahl der Bilder habe ich das immer noch aktuelle und sehr lehrreiche Buch des Franzosens Roger Caillois mit dem Titel „Die Spiele und die Menschen“ benutzt (vgl. Caillois 1958).
- 18 Fangen wir also an. Wir sehen hier ein Ringelreihen, eine Schaukel, ein Versteckspiel, ein Karussell und zuletzt eine Achterbahn. Was ist allen diesen Spielen gemeinsam? Es handelt sich um Körperbewegungen, die uns Spaß machen, weil wir uns durch sie austoben können. Insofern können wir die These aufstellen, eine erste Gruppe von Spielen hat mit dem Rausch zu tun.
- 19 Dann gehen wir zur nächsten Reihe von Bildern über. Da seht ihr ein paar Würfel, einen Bingozettel, ein Roulette, ein Gänsepiel. Was ist allen diesen Sachen gemeinsam? Sie laden uns tatsächlich zu spannenden weil riskanten Glücks- oder Hasardspielen ein. Es geht hier um ein Ringen mit dem Zufall, dessen Ausgang nicht vorauszusehen ist. Werden wir unsere Wette mit dem Schicksal gewinnen oder verlieren? Das kann niemand wissen. Fest steht, dass man einen gewissen Mut aufbringen muß, um sich in solche Glücksspiele verwickeln zu lassen.
- 20 Noch eine Reihe von Bildern: ein Spielbrett für Schach oder Dame, die Silhouette eines Fußballspielers, eine Playstation. Was ist allen diesen Spielen gemein? Das sind lauter Wettkampfspiele. Hier geht es gar nicht um Zufall sondern um Geschicklichkeit und Kunstfertigkeit in der Ausübung einer bestimmten Tätigkeit. Wie wir alle wissen – vor allem die Fußballfans unter uns –, gibt es gute, mittelmäßige und schlechte Spieler. Um

gut Schach spielen zu können, braucht man nicht Glück sondern lange Übung. Ich muß mich besser als mein Gegner auskennen, sonst werde ich ihm zwangsläufig unterliegen.

- 21 Damit kommen wir zur letzten Gruppe. Wir sehen ein paar Masken, einen Teddybären, einige Spielzeugautos, einen Baukasten. Was ist allen diesen Spielen gemeinsam? In dieser Art von Spielen passiert Folgendes: Wir versetzen uns in eine andere, imaginäre Welt und dabei erfinden wir die unwahrscheinlichsten Geschichten und Abenteuer. Hier geht es also um die Erfindung von Phantasiewelten, wo ich mir z. B. vorstellen kann, ich sei ein Cowboy oder ein Formel 1-Fahrer usw.. Meiner Ansicht nach war dieses Merkmal des Spiels für Benjamin ausschlaggebend. „Im Spiel konstruiert das Kind eine andere Realität, die der »eingebildeten Situation«. Spiel bildet also einen anderen Handlungsrahmen, innerhalb dessen Gegenstände, Handlungen und Personen etwas anderes bedeuten können als in der Realität außerhalb des Spiels“. (Oerter und Montada 1995: 251)
- 22 Das ist für uns eine sehr wichtige These: Durch das Spiel können wir den Zwängen der Realität entfliehen, um uns freiwillig bestimmten Regeln und Vorschriften zu unterwerfen. Doch nicht nur das. In der Spielrealität werden gewisse Wünsche illusionär erfüllt, die sonst unbefriedigt blieben. Das meinte z. B. ein russischer Psychologe namens Wygotski: „Auf die Frage, weshalb das Kind spielt, kann es nur die Antwort geben, das Spiel ist als eingebildete, illusionäre Realisation unrealisierbarer Wünsche zu verstehen“. (Oerter und Montada 1995: 251)
- 23 Da fragt man sich: Was ist der Unterschied zwischen dem Spiel und der normalen Wirklichkeit? Ein weiteres Beispiel könnte aufschlußreich sein. Auch Tiere spielen, wie ihr wohl wisst. Vor allem Tierkinder mögen es miteinander zu ringen. Man hat zunächst den Eindruck, dass sie auf sehr aggressive Weise miteinander kämpfen. Hunde zum Beispiel knurren, zeigen ihre Zähne, bellen, verbeißen sich ineinander, liegen offensichtlich auf der Lauer, versuchen einander anzugreifen. Dann muss man aber feststellen, dass man sich getäuscht hat, dass es um Theater geht, dass sie es *nicht ernst* meinen. Sie spielen den Kampf vor, sie täuschen den Kampf vor, sie tun so, als ob sie miteinander kämpfen würden, aber sie passen darauf auf, sich gegenseitig nicht zu verletzen. Es ist so, als ob sie sich zunächst gesagt hätten: „Das ist ein Spiel“. Man sagt in diesem Fall: Ihr Ringen ist kein wirkliches Ringen, sondern ein *fingiertes* Ringen. Spielen heißt also *fingieren*. Nichtsdestoweniger ist das Spiel seinerseits eine reelle Tatsache. Der Satz „Das ist ein Spiel“ ist also quasi eine Zauberformel, eine Art Zauberspruch. Diese Zauberformel eröffnet eine besondere Welt, die nicht mit der wirklichen Welt zusammenfällt, nicht mit ihr identisch ist, trotzdem aber einen eigenen Bestand hat und wirklich erfahren werden kann. Die Frage wäre dann: Wo sind wir, wenn wir spielen? In der Realität oder eher in einem anderen Bereich, der außerhalb der Wirklichkeit liegt?
- 24 Lassen wir diese faszinierenden Fragen offen und versuchen wir jetzt auf Grund der eben gezeigten Bilder die Spiele zu klassifizieren. Dann hätten wir vier Gruppen:
1. Es gibt Spiele, in denen wir uns austoben und vom Rausch überwältigt werden;
 2. dann Spiele, in denen wir eine Phantasiewelt erfinden und immer neue Masken tragen;
 3. es gibt Glücksspiele, dessen Ausgang vom Zufall entschieden wird;
 4. schließlich sind wir auf Spiele aufmerksam geworden, in denen es um einen auf Geschicklichkeit beruhenden Wettstreit geht.
- 25 Benjamin hat sich vor allem für die Phantasiespiele interessiert. Ich denke hier zum Beispiel an ein anderes Stück der *Berliner Kindheit* mit dem Titel „Schmetterlingsjagd“. Es

handelt sich hier um das mimetische Vermögen des Kindes oder vielleicht um eine noch tiefere Schicht der Erfahrung, wo es noch keine feste Trennung zwischen Subjekt und Objekt gibt. Während der Jagd wünscht sich der kleine Benjamin, „in Licht und Luft [sich] aufzulösen“. Dann fährt er fort: „Und so weit ging der Wunsch mir in Erfüllung, daß jedes Schwingen oder Wiegen der Flügel, in die ich vergafft war, mich selbst anwehte oder überrieselte“ (Benjamin 1977, VII: 392). Nach der Jagd ging „der Geist des Todgeweihten in den Jäger ein. Die *fremde Sprache*, in welcher dieser Falter und die Blüten vor seinen Augen sich verständigt hatten – nun hatte er einige Gesetze ihr abgewonnen“ (Benjamin 1977, VII: 393).

- 26 Im Stück „Die Mummerehlen“ liest man ferner: „Beizeiten lernte ich es, in die Worte, die eigentlich Wolken waren, mich zu mummen. Die Gabe, Ähnlichkeiten zu erkennen, ist ja nichts als ein schwaches Übrigbleibsel des alten Zwangs, ähnlich zu werden und sich zu verhalten. Den aber übten Worte auf mich aus. Nicht solche, die mich Mustern der Gesittung, sondern Wohnungen, Möbeln, Kleidern ähnlich machten“ (Benjamin 1977, IV: 261).
- 27 Auch mit Photographien hatte es für den kleinen Benjamin eine sehr besondere Bewandnis. Man verlangte von ihm Ähnlichkeit mit sich selbst: „Ich aber bin entstellt vor Ähnlichkeit mit allem, was hier um mich ist. Ich hauste so wie ein Weichtier in der Muschel haust im neunzehnten Jahrhundert, das nun hohl wie eine leere Muschel vor mir liegt. Ich halte sie ans Ohr“ (Benjamin 1977, IV: 261).
- 28 Das Ähnlichwerden, diese Erfahrung der Entstellung vor Ähnlichkeit wird anhand zwei weiterer Beispiele beschworen: das Tuschen („Die Farben, die ich dann mischte, färbten mich. Noch ehe ich sie an die Zeichnung legte, vermummten sie mich selber“); das China-Porzellan („So [wie der alte Maler in einer Geschichte aus China] war auch ich bei meinen Näpfen und den Pinseln auf einmal ins Bild entstellt. Ich ähnelte dem Porzellan, in das ich mit einer Farbenwolke Einzug hielt“).
- 29 „Über das mimetische Vermögen“ heißt nicht zuletzt eine sehr dichte Aufzeichnung von Benjamin, aus der ich euch ein längeres Zitat vorlesen möchte:
- „Die Natur erzeugt Ähnlichkeiten; man braucht nur an die Mimikry zu denken. Die allerhöchste Fähigkeit im Produzieren von Ähnlichkeiten aber hat der Mensch. Ja, vielleicht gibt es keine seiner höheren Funktionen, die nicht entscheidend durch mimetisches Vermögen mitbestimmt ist. Dieses Vermögen aber hat eine Geschichte, und zwar im phylogenetischen so gut wie im ontogenetischen Sinne. Was letzteres angeht, so ist das Spiel in vielem seine Schule. Zunächst einmal sind Kinderspiele überall durchzogen von mimetischen Verhaltensweisen, und ihr Bereich ist keineswegs auf das beschränkt, was wohl ein Mensch vom andern nachmacht. Das Kind spielt nicht nur Kaufmann oder Lehrer, sondern auch Windmühle und Eisenbahn. Die Frage aber, auf die es ankommt, ist nun die: was diese Schulung des mimetischen Verhaltens ihm eigentlich für einen Nutzen bringt?“ (Benjamin 1977, II: 204-205)
- 30 Damit kommen wir endlich zurück auf unseren lieben Kasperl. Ein Beispiel dessen, was Benjamin „mimetisches Vermögen“ nennt, haben wir während des Schauspiels erlebt. Wenn man dem Kasperl zuschaut, wie er rennt oder wie er den Marktleuten „Watschen“ erteilt, dann kriegt man Lust ihn nachzuahmen, seine Gesten und Bewegungen selber auszuführen, nicht wahr? Oder denken wir daran, was passiert, nachdem wir einen Film gesehen haben. Nach der Vorstellung neigen wir häufig dazu, die Gesten, die Ausdrücke, die Redewendungen, die uns am meisten beeindruckt haben, zu wiederholen. Was aber in diesem Zitat ein ganz besonderes Interesse erwecken sollte, ist die Behauptung, dass

Kinder nicht nur Menschen und Tiere nachahmen, sondern auch Dinge wie z. B. „Windmühle und Eisenbahn“. In jedem Kind verbirgt sich also die unschätzbare Fähigkeit, sich mimetisch auf die Umwelt zu beziehen. Durch dieses mimetische Vermögen – das eigentlich zur gleichen Zeit kontemplativ und praktisch, individuell und intersubjektiv, angeboren und geschichtlich bestimmt ist – stellt das Kind nicht nur einen aktiven und lehrreichen Bezug zur Natur und zu den es umgebenden Menschen, sondern auch zur Technik her. Das Kind eignet sich die Technik mimetisch an. Dadurch kann sie der Erfahrung einverleibt werden, statt sich wie eine fremde Apparatur über den Menschen hinwegzusetzen. Insofern wäre es dringend für die heutige Menschheit, der praktischen Ausübung des mimetischen Vermögens beim Kind eingedenk zu werden, um daraus die Richtlinien für eine tiefe Umwandlung seines rein instrumentellen Umgangs mit der Technik zu ziehen.

- 31 Wir wollen jetzt versuchen, unseren kleinen Vortrag mit einem vorläufigem Fazit zu schließen. Es gibt keinen Gegensatz zwischen Lernen und Spielen. Indem ich spiele, lerne ich unheimlich viel über meinen Körper, über mich selbst als Person, über die anderen Menschen und über die Umwelt. Aber vor allem: Indem wir spielen, stellen wir uns auf die Probe in Bezug auf das, was wir tun *können*. Jedes Spiel kann also auch als die Antwort auf eine bestimmte Frage angesehen werden, und zwar zu allererst auf die Frage: *Was kann ich überhaupt?* Durch seine Hinweise auf das Spielen wollte Benjamin zeigen, wie wir in der Wirklichkeit die Möglichkeiten entdecken und erkunden können. Wobei eine weitere Frage sich aufdrängt: Was heißt Möglichkeit? Und wie unterscheidet sich das Mögliche vom Wirklichen?
- 32 Damit komme ich zum Schluß. Eigentlich kann es keinen Abschluß geben. Das waren nur Anregungen, um vielleicht eines Tages die Texte Benjamins zu lesen. Da es keinen Abschluß geben kann, würde ich uns lieber mit Buzz Lightyear zu immer weiteren Forschungen ermuntern, indem ich seine berühmte, zu neuen Abenteuern anregende Losung wiederhole: „Bis zur Unendlichkeit und noch viel weiter!“.
- 33 Danke für eure Aufmerksamkeit.

BIBLIOGRAPHY

Bibliographische Hinweise

Walter Benjamins Texte zum Thema „Spiel“ (chronologisch geordnet):

Karl Hobrecker, Alte vergessene Kinderbücher [1924] (Benjamin 1977, III)

Alte vergessene Kinderbücher [1924] (Benjamin 1977, III)

Aussicht ins Kinderbuch [1926] (Benjamin 1977, IV)

Altes Spielzeug [1928] (Benjamin 1977, IV)

Kulturgeschichte des Spielzeugs [1928] (Benjamin 1977, III)

- Spielzeug und Spielen [1928] (Benjamin 1977, III)
- Abc-Bücher vor hundert Jahren [1928] (Benjamin 1977, IV)
- Kinderliteratur [1929] (Benjamin 1977, VII)
- Programm eines proletarischen Kindertheaters [1929] (Benjamin 1977, II)
- Eine kommunistische Pädagogik [1929] (Benjamin 1977, III)
- Lob der Puppe [1930] (Benjamin 1977, III)
- Chichleuchlauchra. Zu einer Fibel [1930] (Benjamin 1977, III)
- Kolonialpädagogik [1930] (Benjamin 1977, III)
- Grünende Anfangsgründe [1931] (Benjamin 1977, III)
- Russische Spielsachen [1932] (Benjamin 1977, IV)
- Pestalozzi in Yverdon [1932] (Benjamin 1977, III)
- Rundfunkgeschichten für Kinder (bes. Berliner Spielzeugwanderung I und II) (Benjamin 1977, VII)
- Berliner Kindheit um neunzehnhundert (Benjamin 1977, IV; vgl. die Fassung letzter Hand: Benjamin 1977, VII)
- Berliner Chronik [1932] (Benjamin 1977, VI)

Bibliographie

- Benjamin, W. 1977. *Gesammelte Schriften*. (Hg.) R. Tiedemann und H. Schweppenhäuser. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Caillois, R. 1958. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard.
- Oerter R. und Montada L. (Hg.). 1995. *Entwicklungspsychologie. Ein Lehrbuch*. Weinheim: PsychologieVerlagsUnion.

NOTES

1. Für weitere Auskünfte s. die Internetseite des Theaters: www.parkae.de/.
2. Bisher handelt es sich um eine Trilogie, die aus folgenden Kapiteln besteht: *Toy Story* (1996), *Toy Story 2* (1999) – beide von John Lasseter – und *Toy Story 3* (2010) von Lee Unkrich.
3. Im ersten *Toy Story*-Film fürchten sich die im Andys Zimmer zusammen wohnenden Spielzeuge – vor allem der extrem ängstliche und komische Dinosaurier Rex – vor jedem Geburtstag ihres Besitzers, da auch Spielzeuge veralten und leicht ersetzt werden können. Unter ihnen entwickeln sich dadurch ab und zu Eifersuchts- und Konkurrenzgefühle, die aber letztendlich von einer Solidarität überwunden werden, die ihnen ermöglicht, sich durch die schlimmsten Mißgeschicke erfolgreich durchzukämpfen.

ABSTRACTS

In 1932 Walter Benjamin wrote and read on air the comic radio play “Much Ado About Kasperl”. In March 2011 a Berlin theatre put the piece on stage and invited me to give an interactive lecture about the play to an audience of children aged between 9 and 11. I tried to actively involve the young audience referring to some Benjaminian aspects of the Pixar movie “Toy Story” and inviting them to think about how much we learn by playing games (Roger Caillois’ classification of games provided a useful background for my purposes). Special attention has been devoted to the decisive role played by the “mimetic faculty” in this context.

En Mars 2011, un théâtre berlinois a mis en scène « Chahut autour de Kasperl », pièce radiophonique écrite et jouée par Walter Benjamin en 1932. Comme on m’a invité à tenir une conférence interactive là-dessus devant un public composé d’écoliers (âgés de 9 à 11 ans), j’ai essayé de faire participer les enfants en tirant des exemples du Pixar film « Toy Story », et en les encourageant à réfléchir sur un fait que Benjamin lui-même soulignait : c’est en jouant que l’on découvre ses propres possibilités et que l’on exerce en même temps, d’une manière productive, la faculté mimétique. La classification de jeux proposée par Roger Caillois m’a par ailleurs fourni l’inspiration pour pratiquer une sorte de jeu sur la signification des jeux (notamment par l’utilisation de quelques images).

En 1932, Walter Benjamin escribió y leyó en una transmisión radial la obra « Mucho ruido alrededor de Kasperl ». En marzo de 2011, un teatro de Berlín la puso en escena y me invitó a dar una charla interactiva sobre esta pieza ante un público de niños de entre 9 y 11 años. Intenté entonces involucrar activamente a la joven audiencia refiriéndome a algunos aspectos benjaminianos de la película de los estudios Pixar « Toy Story », invitándolos a pensar en lo mucho que se aprende al jugar (la clasificación de los juegos de Roger Caillois fue una referencia muy útil para mis propósitos) y dando una especial atención al rol decisivo que juega la « facultad mimética » en este contexto.

INDEX

Keywords: Walter Benjamin, children, games, mimetic faculty

Mots-clés: Benjamin (Walter), radio, enfants, jeux, mimétisme

Palabras claves: Benjamin Walter, niños, juegos, facultad mimética

AUTHOR

STEFANO MARCHESONI

Università di Trento – TU Berlin