

Christoph-Maria Scholter

## **Kinderzeichnungen im Kontext von Spiel- und Medienwelten**

Zur Geschichte einer Privatsammlung von Jungenzeichnungen aus den 1980er-Jahren

Erstveröffentlichung in: Ströter-Bender, Jutta (Hrsg.): Das Erbe der Kinder. Provenienzforschung und Sammlungsgeschichte von Kinder- und Jugendzeichnungen. Baden-Baden: Tectum 2021 (S. 283-292).

Dokumentiert, analysiert und archiviert wird eine Sammlung von meist unabhängig voneinander entstandenen Kinderzeichnungen zu Spiel- und Medienwelten der 1980er-Jahre. Der Schwerpunkt liegt hier auf der Zeichentätigkeit von Jungen im Vor- und Grundschulalter in der damaligen Bundesrepublik Deutschland (West-Deutschland). Dabei leisten die freien Handzeichnungen einen Beitrag zum Verständnis kindlicher Darstellungsformen und Aneignungsprozesse sowie zur Bedeutung massenmedialer Einflussnahme auf die kindliche Lebenswelt. Zusätzlich zusammengetragenes historisches Quellenmaterial ermöglicht in vielen Fällen eine nahezu lückenlose Rekonstruktion des Entstehungskontextes vor mehr als 30 Jahren und gewährt die nachhaltige `Lesbarkeit` der Zeichnungen.

### **Historische Dimension**

Im Fokus der Sammlung stehen Zeichnungen zu populären Spiel- und Medienwelten wie beispielsweise *Masters of the Universe* oder die Anfänge der *Star-Wars*-Reihe. Produktlinien, welche sich an Jungen richteten und bei einem Großteil der Kinder bekannt und sehr beliebt waren. Diese Popularität erstreckt sich teilweise noch bis in die Gegenwart und kann somit generationenübergreifende Vergleichs- und Anknüpfungspunkte liefern. Die medieninduzierten Zeichnungen stehen „in der Geschichte der ästhetischen Sozialisation an einer historischen `Nahtstelle`, kurz vor der Einführung des Privatfernsehens und der Einführung der Bildschirmspiele. Entwicklungen, die dann durch schnellere Sehweisen und komplexere Bilderfahrungen die Kinderzeichnungen in ihrer qualitativen Gestaltung verändern sollten“ (Ströter-Bender 2010: 241). Zudem beleuchtet die Sammlung stellenweise das Aufwachsen in der Bundesrepublik der 80er-Jahre. Innerhalb dieses Schwellenjahrzehnts galten zwar Kinder noch nicht als sogenannte Digital Natives, jedoch zeichnet sich bereits die stark zunehmende Nutzung unterschiedlicher Medien im Rahmen der damaligen Kinder- und Spielkultur ab. Für Jungen sind es unter anderem die sogenannten Actionfiguren und

Medienverbundsysteme, die dieses Phänomen verdeutlichen und in den 80er-Jahren ihren Höhepunkt finden. Wie die Beispiele *Masters of the Universe* oder *Star Wars* zeigen, spielt dabei die Kombination der Spielfiguren mit den entsprechenden Begleitmedien eine große Rolle. In der Bundesrepublik lieferten vor allem Kinofilme, Hörspiele, Comic-Hefte und Trickserien auf VHS-Kassetten Geschichten, welche mit den Spielzeugen nachgespielt werden konnten. Die dabei entstandenen vielfältigen Sinneseindrücke werden in den historischen Kinderzeichnungen deutlich dokumentiert und belegen die Kommerzialisierung der kindlichen Lebenswelt in Richtung Konsum- und Medienkindheit. Begünstigt wird diese Entwicklung durch Umwelteinflüsse dieser Zeit. So förderten beispielsweise die Gefahren eines stetig ansteigenden Verkehrsaufkommens und die begrenzten Spielmöglichkeiten im Freien, vor allem in größeren Städten, das Spiel im sicheren Kinderzimmer und die häusliche Mediennutzung (Vgl. Zeiher 1998: 19 ff). Darüber hinaus veranlasste damals die Nuklearkatastrophe von Tschernobyl (1986) viele Eltern plötzlich, Freizeitbeschäftigungen und Spielmöglichkeiten für ihre Kinder dauerhaft in geschlossenen Räumen zu suchen. Das vielfältige Angebot an Plastikspielzeugen der Spielzeugindustrie und der jeweils entsprechende Medienverbund schienen dafür bestens geeignet.

Die Kinderzeichnungen können weiter vor dem damaligen weltpolitischen Hintergrund des Kalten Krieges `gelesen` werden. Unter dem Führungsanspruch der USA transportiert etwa die Spielzeugreihe *Masters of the Universe* des amerikanischen Herstellers Mattel die Ideologie des `freien Westens` unterschwellig in die Kinderzimmer der Bundesrepublik (Vgl. Winter 2005: 2 ff). Die Fantasiewelt der *Masters* spielt sich auf dem fiktiven Planeten Eternia ab. Dort herrscht ein immerwährender Kampf zwischen Gut und Böse, wobei die Helden auf den westlichen Kontinenten angesiedelt sind und die `Dämonen des Bösen` sich in den östlichen Gebieten aufhalten. Entsprechend dem weltpolitischen Geschehen wird damit der Gegner eindeutig geografisch eingeordnet. Die `Kämpfer für das Gute` haben meist menschliche Gestalt. So entspricht die Leitfigur *He-Man* dem typischen Männerbild und Schönheitsideal seiner Zeit und beweist dadurch seine Überlegenheit gegenüber seinen Widersachern. *He-Man* ist ein muskelbepackter Hüne – vergleichbar mit damaligen Medienstars wie dem Bodybuilder Arnold Schwarzenegger oder dem Ringer *Hulk Hogan* – und zeichnet sich durch Intelligenz sowie ein gerechtes und moralisches Handeln aus. Die Gegenseite ähnelt häufig Ungeheuern und ist, meist aufgrund der Namensgebung, eindeutig dem östlichen, asiatischen oder arabischen Kulturkreis zuzuordnen. Die Kampfhandlungen der verfeindeten Gruppen und die kriegerischen

Auseinandersetzungen bilden die zentralen Themen der Geschichten rund um die Welt der *Masters* und sind häufig Gegenstand der Kinderzeichnungen.



Abb. 1: Filzstiftzeichnung zu *Masters of the Universe*, DIN A3, 1984 (Junge, 7 Jahre)

### **Konzeption und Entstehung der Sammlung**

Die gesammelten Zeichnungen sind als historische Dokumente ästhetischer Sozialisation vor dem Hintergrund damaliger Kinder-Medien-Kultur zu betrachten. Das zusätzlich zusammengetragene Quellenmaterial trägt nicht nur zum Verständnis der Bilder bei, sondern eröffnet eine weitere, autobiografische Dimension. Neben beispielsweise Spielzeugen, Comics oder Filmen, welche damals als Vorbilder dienten, ergänzen Fotos von Spielszenen sowie Erfahrungsberichte die Sammlung und helfen rückblickend an den Aneignungs- und Verarbeitungsprozessen teilzuhaben.

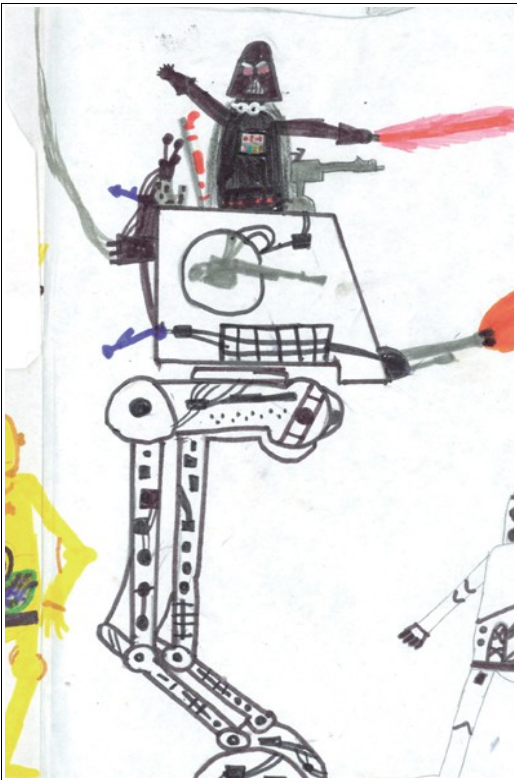


Abb. 2: Filzstiftzeichnung zu *Star Wars*  
(Ausschnitt), 1986 (Junge, 10 Jahre)

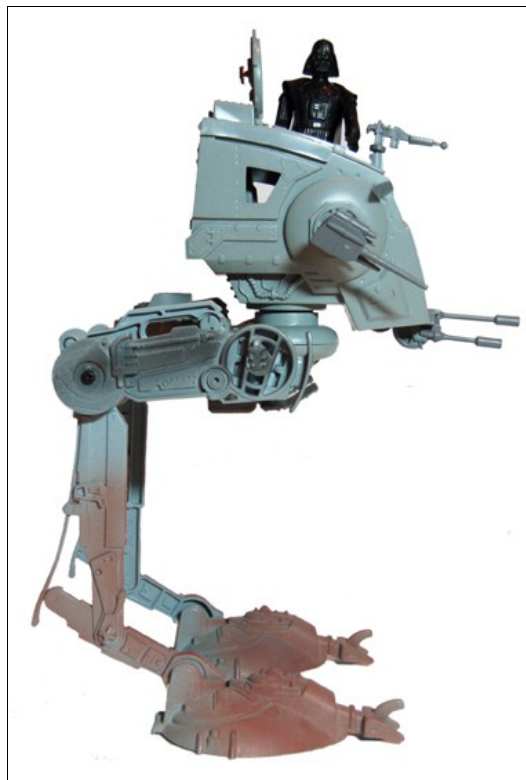


Abb. 3: Spielzeug zu *Star Wars*



Abb. 4: Foto einer Spielszene zu *Masters of the Universe*, 1989

Aufgrund der Popularität der damaligen Spiel- und Medienwelten sowie der teils nachhaltigen Faszination wächst die Anzahl der historischen Zeichnungen und Begleitmedien stetig an und wird durch vergleichbare Themenfelder erweitert. Häufig erinnern sich die Kinder von damals noch lebhaft an ihre Spielkindheit in den 80ern und die Entstehungskontexte ihrer Bilder. Ob zufällige Dachbodenfunde, Wohnungsaufösungen, alte Zeichenmappen oder Fotoalben, vom eigenen Familien-, Bekannten- und Freundeskreis über Internetrecherche bis hin zur Zusammenarbeit mit verschiedenen Institutionen sind die Fundstätten und Quellen der Exponate sowie die damit verbundenen Geschichten vielfältig. Die oft durch die Eltern, Erzieher, ältere Geschwister oder auch durch die Zeichner selbst angebrachten Beschriftungen liefern zusätzliche Erkenntnisse und lassen eindeutige Altersbestimmungen zu. Die Konzeption der Sammlung gleicht also keinem „Ruheort“, an dem Erkenntnisse „vergraben und befriedet sind“ (Wilde 2015: 11), sondern entspricht vielmehr einem kommunikativen und `lebendigen` Prozess des Wissenserwerbs. Aufgrund sich verändernder Lebensumstände, des kulturellen Wandels und der Anknüpfungs- und Vergleichsmöglichkeiten zur Landschaft aktueller Kinder- und Jugendmedien sind die gesammelten historischen medieninduzierten Zeichnungen ständig neuen Betrachtungsweisen zu unterziehen und bieten Spielraum für angrenzende und weiterführende Forschungsfelder.



„Ich will mir heute eine Masters of the Universe Figur kaufen, die heißt: Rattlor und der Kopf schnelkt auf Knopf-druck nach vorne! Die kostet 18,95 DM“

Abb. 5: Mischtechnik zu *Masters of the Universe*, DIN A4, 1987 (Junge, 10 Jahre)

## Die Zeichnungen

Zumeist wurden die Arbeiten auf gewöhnlichem DIN A4-Papier angefertigt. Teilweise wurden die größeren DIN A3-Blätter verwendet, insbesondere, um ganze Handlungsabläufe abzubilden. Davon abweichend sind auch skizzenhafte Zeichnungen zu finden, die sich anderer Formate bedienen. Als zeichnerische Mittel sind fast ausschließlich Filzstifte verwendet worden. Diese gelten bis heute als schnell verfügbar, einfach in ihrer Handhabung und entsprechen zudem den kräftigen und leuchtenden Farben der Vorbilder aus den Spiel- und Medienwelten. Seltener griffen die Kinder auch auf Buntstifte und Kugelschreiber zurück oder die Filzstiftzeichnungen wurden mit Lack- und Bleistiften kombiniert, um spezifische Oberflächen wiederzugeben. Die Bandbreite der Sammlung reicht von einzelnen Zeichnungen und Zeichenserien über Szenendarstellungen und Bildergeschichten bis hin zu Collagen.

Auffällig erscheinen die durchwegs sorgfältigen Detaildarstellungen von Accessoires, Kostümen, Waffen oder technischem Gerät sowie – bereits bei den jüngsten Zeichnern – das Bemühen um Wiedererkennbarkeit, Farbtreue und eine stimmige anatomische Körperdarstellung. Gleichzeitig zeugen die Zeichnungen mit ihrem Erfindungsreichtum und in ihrer Dynamik meist von einem intensiven und individuellen Nacherleben der damaligen Medienerlebnisse, die als Impulsgeber einer noch heute spürbaren Faszination sowie der aktiven bildnerischen Rezeption und Aneignung dienten.



Abb. 6: Mischtechnik zu *Masters of the Universe*, DIN A5, 1986 (Junge, 9 Jahre)



Abb. 7: Filzstiftzeichnung zu *Star Wars*, DIN A3, 1982 (Junge, 5 Jahre)

## **Zur Nachhaltigkeit der Sammlung**

Viele der in den späten 70er- und 80er-Jahren etablierten Spiel- und Medienwelten erweisen sich rückblickend nicht als zeitlich begrenzte Phänomene. Aufgrund der starken emotionalen Prägung einer ganzen Kindergeneration erzeugen die Produktlinien auch aktuell bei den mittlerweile längst Erwachsenen ein breites Echo. Mit der zunehmenden Nutzung des Internets werden ab Mitte der 90er-Jahre neue Plattformen zur schnelleren Verbreitung der jeweiligen Inhalte angeboten, die von einer großen Anhängerschaft geteilt werden. Ein regelrechtes Fan-Verhalten bildet sich heraus, das zur Entstehung einer ganzen Subkultur beiträgt. Im Zuge dessen werden die Geschichten der Medienhelden neu verfilmt oder Fortsetzungen produziert und die dazugehörigen Begleitmedien erscheinen in neuen Auflagen. Dabei richten sich die Erzeugnisse sowohl an die Rezipienten der ersten Stunde als auch an die Kinder von heute und erweisen sich damit als generationenübergreifende Kulturprodukte. Ein typisches Beispiel dafür ist die anhaltende weltweite Vermarktung von *Star Wars*. „In den vergangenen dreißig Jahren ist *Star Wars* zu einem gesellschaftlichen Phänomen geworden“ (Laurent 2007: 13), welches folglich auch Eingang in diverse medien- und kulturwissenschaftliche Betrachtungen gefunden hat. Die regelmäßigen Filmfortsetzungen seit 1977 und die Präsenz des mittlerweile schier unüberschaubaren Medienverbunds verankern die Bildwelten im kollektiven Gedächtnis. Die Inhalte liefern zeitlose Schlüsselbilder und mittlerweile annähernd altersunabhängige Symbolangebote. Einblick in die ersten bildnerischen Rezeptions- und Verarbeitungsprozesse dieser Medienerlebnisse durch Kinder in der damaligen Bundesrepublik gewährt in diesem Zusammenhang unter anderem die vorgestellte Sammlung. Die Exponate bieten ebenso Spielraum, Möglichkeit und Basis für eine ständige Fortführung und den weiteren Ausbau der Sammlungsidee sowie des damit verbundenen Forschungsinteresses.

## **Erinnerungen an die eigene Kindheit und die damalige Zeichentätigkeit**

Das Sammlungs- und Forschungsinteresse basiert auf eigenen Erfahrungen und Kindheitserinnerungen. Aufgewachsen mit meinem älteren Bruder wurde unsere gemeinsame Kindheit in den 80er und frühen 90er-Jahren stark durch die damalige Kinder-Medien-Kultur geprägt. Comic-Hefte, Spielzeuge mit ihren Begleitprodukten und ihrem dazugehörigen Medienverbund sowie Trickfilme und das TV-Angebot des



aufkommenden Privatfernsehens begleiteten unter anderem unseren Alltag. Außerdem führten unsere Eltern damals ein Spielwaren-Fachgeschäft, wodurch wir Kinder stets Zugang zu den aktuellen Produktlinien bekamen. Im eigenen Wohn- und Geschäftshaus im Stadtzentrum hatten mein Bruder und ich anstatt eines Gartens – neben unseren eigenen Kinderzimmern – ein gemeinsames großes `Spielzimmer`, ausgestattet mit Teppichboden, viel Stauraum für Spielsachen, einem Kassettenrekorder und sogar mit TV und einem VHS-Rekorder. Auch eine Sofortbildkamera war vorhanden, um Spielszenen festzuhalten. Den Mittelpunkt bildeten allerdings ein Schreibtisch mit Lampe, Zeichenblöcken und mit unterschiedlichen Zeichenmaterialien wie Bunt- oder Filzstifte. An dieser Stelle konnten wir unsere Spiel- und Medienerlebnisse visualisieren, bildnerisch festhalten, ausgestalten und weiterentwickeln. Sehr deutlich erinnere ich mich daran, wie wir uns häufig gegenseitig kreativ austauschten und wie uns unsere Spielzeuge als Modelle oder die Comics und Werbeprospekte als Vorlagen für unsere Zeichnungen dienten. Die Eltern waren an der Zeichentätigkeit stets interessiert und haben sich bemüht, die einzelnen Blätter abschließend mit Namen und Datum zu versehen, zu Hause zu präsentieren oder möglichst zu sammeln und einzuordnen. Die im Erwachsenenalter wieder `entdeckten` Ordner und Sammelmappen – auch aufbewahrte Spielzeuge und Fotos – gaben schließlich den Anstoß, vergleichbare Erfahrungen und Zeichnungen zusammenzutragen, welche nachhaltig einen Teil der ästhetischen Sozialisation im Kontext von Spiel- und Medienwelten dieser Zeit beleuchten und dokumentieren.

## Literatur

Jullier, Laurent: Star Wars. Anatomie einer Saga. Konstanz 2007.

Scholter, Christoph-Maria: Die Kinderzeichnung im Kontext von Spiel- und Medienwelten der 1980er-Jahre. Historische Jungenzeichnungen zum Themenfeld *Masters of the Universe*. Baden-Baden 2017.

Ströter-Bender, Jutta: „Masters of the Universe“ 1985-1986 (MotU). In: Kirchner, Constanze u.a. (Hrsg.): Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck. Forschungsstand – Forschungsperspektiven. München 2010, S. 241-252.

Wilde, Denise: Dinge Sammeln. Annäherung an eine Kulturtechnik. Bielefeld 2015.

Winter, Daniel: Konstruktion und Repräsentation von Geschlecht und Rasse in *Masters of the Universe* (2005), [https://kulturundgeschlecht.blogs.ruhr-uni-bochum.de/wp-content/uploads/2015/08/Winer\\_Beitrag.pdf](https://kulturundgeschlecht.blogs.ruhr-uni-bochum.de/wp-content/uploads/2015/08/Winer_Beitrag.pdf) (Stand: 20.08.2020).

Zeiger, Hartmut J. u.a.: Orte und Zeiten der Kinder: Soziales Leben im Alltag von Großstadtkindern (2. Aufl.). Weinheim 1998.