

Małgorzata Filipowicz (<https://orcid.org/0000-0002-2639-9959>)

Uniwersytet Warszawski

„[...] endlich mal aus dem Rahmen fallen!“ Fantastik-Komik-Korrelationen in *Die Geisterhand* von Dieter Kühn

Im vorliegenden Artikel wird der Versuch unternommen, die deutschsprachige fantastische Kinderliteratur der 70er Jahre des 20. Jahrhunderts in Bezug auf die Fantastik-Komik-Wechselbeziehungen im fantastischen Roman *Die Geisterhand* (1978) von Dieter Kühn (1935-2015)¹ einer exakten Analyse zu unterziehen. Im ersten Teil des Textes werden theoretische Begriffe, wie ‚Fantastik‘ (theoretische Ansätze von Gansel und Todorov) und ‚Komik‘ (Heinrich) sowie ihre Funktionen im Kinderbuch erläutert, die die theoretische Grundlage für die Erforschung der folgenden Thesen ermöglichen: Der fantastische Roman *Die Geisterhand* von Kühn lässt sich der Typologie von Gansel gemäß als eine Anti-Utopie definieren, die in erster Linie „die Ich-Dissozialität“² des Menschen sowie seine Identitätskrise in der modernen deutschen Gesellschaft der 70er Jahre bis aufs Detaillierteste aufdeckt. Komik der Befreiung, die in diesem Werk eine untrennbare Beziehung zum Fantastik-Begriff dokumentiert, scheint hier primär eine therapeutisch-entlastende Funktion zu erfüllen, indem sie jene auf die fantastisch-irreale Ebene verlegten Episoden ihrer bedrückenden Intensität beraubt und die verschleierte Kritik der sozialen, zwischenmenschlichen Verhältnisse dank dem komischen Potential entschärft.

¹ „Seit *N* gilt Kühn als Wanderer zwischen der Welt der Fiktionen und der Fakten, als Grenzgänger zwischen Kunst und Wissenschaft und als ein Autor, der sich vor allem an biografischen Sujets versuchte. Es ist bezeichnend für das Ansehen der historischen Literatur in Deutschland, dass sich Kühn gegen die Festlegung auf die Rolle des historischen Schriftstellers gewehrt und auf seine anderen Romane und Erzählungen verwiesen hat, die für seine dichterische Imaginationskraft zeugten. Im französischen oder anglo-amerikanischen Sprachraum hätte er solchen Verteidigungsgesten nicht nötig, denn dort ist dem Schriftsteller, der sich zwischen >facts< und >fiction< – >faction< ist ein gern gewählter Begriff für diese literarische Mischform – bewegt, hohe Reputation sicher“ (Werner Klüppelholz/Helmut Scheuer (Hg.): *Dieter Kühn*. Frankfurt am Main 1992, S. 21).

² Carsten Gansel: *Moderne Kinder- und Jugendliteratur. Vorschläge für einen kompetenzorientierten Unterricht*. Berlin 2010, S. 147.

Selbstreflexion

Von der These von Tzvetan Todorov ausgehend, dass die fantastische Literatur nicht nur in Bezug auf die Kriterien ‚Stoff‘ und ‚Motiv‘ analysiert werden kann, sondern in den Mittelpunkt der wissenschaftlichen Forschung rücken kann, hier vor allem die sogenannten Ich- und Du-Themen³, scheinen Dieter Kühn „die kindlichen Nachtseiten“ weniger anzusprechen als das Konglomerat von der Du-Problematik⁴, weil sich seine Aufmerksamkeit in *Die Geisterhand* eher auf die ‚Abenteuer‘ in fantastischen Regionen bezieht. Die Ich-Themen, so Gansel, gehen oft mit der Präsentation des Doppelgänger-Motivs, des inneren Ich-Zwiespaltes und inneren Metamorphosen der agierenden Figuren einher. Der Erzähler verzichtet hier auf den konsequenten und planvollen Aufbau der Handlung und der mit ihr verbundenen Spannung und scheint in erster Linie an der Schilderung der Innenwelt und der psychischen Zustände der Figur interessiert zu sein. Die Du-Problematik hingegen erstreckt sich eher auf die Handlung des Werkes, sooft agierende Figuren mit „fremdartigen Wesen“ oder unbekanntem, oft alternativen Welten konfrontiert werden⁵.

Jene Reflexion, die bei Gansel als „ein erstes Merkmal des modernen phantastischen Kinderromans“ fungiert⁶ und zwar die Selbstreflexion, betrifft in *Die Geisterhand* von Kühn die realistische Ebene des Romans, auf der der Leser mit dem Schriftsteller namens Kühn konfrontiert wird. Er wird zur Hauptfigur des Werkes erhoben, indem sein mühsamer Prozess der Arbeit an einem Kinderbuch auf der realen Ebene unverhüllt ans Tageslicht gebracht wird. Bereits zu Beginn des Werkes wird der Leser mit der fantastischen Ebene konfrontiert: Die Hauptfigur der von Kühn konstruierten Geschichte, der kleine Andreas, träumt von einer magischen, alle Wünsche erfüllenden Hand. Um jene Geisterhand als ein wichtiges Requisit der fantastischen Welt wird die Handlung auf der irrealen Ebene des Werkes konsequent realisiert: „Diese Hand sollte wenigstens so groß sein wie seine rechte Hand, möglichst aber noch zwei, drei Handschuhnummern größer. Und selbstverständlich sollte sie unsichtbar sein. Trotzdem sollte sie zupacken können, und zwar kräftig. [...] Zu fassen kriegte er die Geisterhand nicht“⁷. Analysieren wir das weitere Fragment des Textes, in dem Traumfantasien von Andreas mit aller Genauigkeit vorgeführt werden, balanciert jene Geisterhand an der Grenze zum menschlichen Bereich, indem ihr viele anthropomorphe Züge und Fähigkeiten zugeschrieben werden. Auch die Kunst des Fliegens, die für Vögel typisch ist, wird auf dieses magische Element übertragen: „Und sie goß ihm beim Frühstück

³ Vgl. Tzvetan Todorov: *Einführung in die fantastische Literatur* (1970). Frankfurt am Main 1992, S. 81.

⁴ Vgl. Carsten Gansel: *Moderne Kinder- und Jugendliteratur. Ein Praxishandbuch für den Unterricht*. Berlin 1999.

⁵ Vgl. Carsten Gansel: *Moderne Kinder- und Jugendliteratur. Vorschläge für einen kompetenzorientierten Unterricht*. Berlin 2010, S. 132.

⁶ Vgl. ebd., S. 132.

⁷ Dieter Kühn: *Die Geisterhand*. Frankfurt am Main 1978, S. 9.

den Kaffee ein, belegte mit kundiger Hand seine Brötchen, im Traum, begleitete ihn zur Schule, im Traum, führte ihm beim Schreiben die Hand, als er schreibfaul war, drehte einem Lehrer eine Nase, im Traum. Und gegen halb zwölf, so träumte Andreas, flog die Geisterhand hinauf zum nächsten Kirchturm, schlug dort mit starker Hand gegen die Glocken, und nun begann, eine halbe Stunde zu früh, das Mittagläuten. [...] Und als er auf dem Heimweg durstig war, brachte ihm die Geisterhand frisches Wasser, ließ es ihn aus der hohlen Hand trinken⁸. Sobald Andreas Traum zur Wirklichkeit wird, wird der chronologische Handlungsablauf gebrochen, indem der Leser plötzlich die Grenze zum realen Bereich betritt. Auf der wirklichen Ebene des Buches wird er sich sofort der Fiktion der Erzählung bewusst und über den mühsamen, schöpferischen Prozess des Schriftstellers mit dem Namen Kühn⁹ informiert: „Der Schriftsteller, der sich diese Geschichte ausgedacht hatte, machte nun ein Püschchen. Neben seiner Schreibmaschine der handgeschriebene Text dieser Geschichte; er tippte sie ab, weil außer ihm kaum einer seine Handschrift lesen konnte. Zur Erholung schaute der Schriftsteller ein wenig zum Fenster hinaus [...]. Dann tippte er weiter“¹⁰. Die Textfragmente, in denen die reale Ebene signalisiert wird, scheinen jedoch eher zweitrangig zu sein, indem sich der Erzähler vor allem auf die Schilderung des Fantastischen konzentriert. Gemeint werden hier sowohl die Abschnitte, in denen er sich sowohl mit den Traumfantasien von Andreas auseinandersetzt als auch jene, in denen die formale Seite der Geschichte über Andreas thematisiert wird. Gemeint werden hier Vokale und Konsonanten, deren anarchische, anormale Ablösungsversuche von gültigen Schreibregeln den Schauplatz des Erzählten ganz dominieren, so dass sowohl die reale Figur des Schriftstellers als auch die von ihm ausgedachte, fantastische Geschichte allmählich in den Hintergrund rücken¹¹.

Modelle des Fantastischen bei Gansel

Gansel unterscheidet in seiner Studie *Moderne Kinder- und Jugendliteratur. Vorschläge für einen kompetenzorientierten Unterricht* (2010) drei Grundmodelle des Fantastischen in der Kinder- und Jugendliteratur. Jene Modelle beziehen sich besonders auf die Handlung (das Eintreten des Fantastischen), sie beinhalten immerhin auch agierende Figuren und Schauplätze der Geschichte. Das von Gansel ausgesonderte Grundmodell A ist da zu belegen, sobald in der real-fiktiven Welt plötzlich Repräsentanten, Requisite sowie Phänomene aus einer fantastischen Region auftauchen oder innerhalb der real-fiktiven Welt

⁸ Ebd., S. 10f.

⁹ Diese autobiografische Anspielung beglaubigt u. a. die folgende Textpassage: „Er setzte sich auf den Telefonierstuhl, legte die Füße auf die Fensterkante, schaute hinauf zum Hochhaus auf der anderen Straßenseite und sagte: ‚Ja, hier Kühn‘“ (Dieter Kühn: *Die Geisterhand*. Frankfurt am Main 1978, S. 20).

¹⁰ Ebd., S. 13f.

¹¹ Ebd., S. 25.

entgegen den Logikgesetzen fantastische Metamorphosen zustande kommen¹². Beachten wir an dieser Stelle technologische Modernisierungsprozesse in den 90er Jahren, so lässt sich in Bezug auf diese wohl bekannteste Variante des Fantastischen in der Kinder- und Jugendliteratur ein Subgenre unterscheiden und zwar die Cyberspace-Novel. Hier sind jene fantastischen Texte gemeint, in denen traditionelle Topoi, wie Verwandlung, Zeitreise, und der „Sprung in andere Welten“, eingesetzt werden. „Nicht geheime Mächte oder phantastische Fähigkeiten führen zur Wirklichkeitsdehnung, sondern die Computer- bzw. Mediensimulation. Die scheinbar gegen Gesetze der Kausalität verstoßenden Vorkommnisse erhalten auf diese Weise – wie schon in der Science Fiction – eine rational-logische Erklärung“¹³.

Das Grundmodell B ist auf die klassische Variante zurückzuführen und betrifft jene Texte, in denen die Übergänge von der real-fiktiven zur fantastischen Ebene und zurück durch „bestimmte Schleusen“ möglich sind. Aufgrund dieser Transgressionen können vor allem kindliche Protagonisten mit Grenzgängern assoziiert werden¹⁴.

Das Grundmodell C beinhaltet die Variante des Fantastischen, die auf der Konstruktion von neuen fantastischen Welten abzielt und jene neu erschaffenen Bereiche „in verfremdeter Form Spiegelbild der realen“, oft ein Zerrbild der Wirklichkeit, darstellen¹⁵. Diese Werke weisen eine gewisse Affinität zur Gattung Märchen auf, sobald der ganze Text auf der irreal-fantastischen Ebene aufbaut und „ein (phantastischer) Handlungskreis existiert“¹⁶. Ziehen wir die Typologie der Gattung in Betracht, so sind zur Variante C auch die Anti-Utopien zu zählen. In Warn-Utopien werden solche Episoden und Situationen geschildert, die in der realen Welt als menschliche Alpträume auftreten. Ihr Erscheinen in der Realität wäre gefährlich, nicht nur für die einzelnen Individuen, sondern für das friedliche Zusammenleben der ganzen Menschheit. Anti-Utopien „verdichten durch Verfremdung“ und bauen eher nicht auf fantastischen Elementen auf. „Die phantastische Verfremdung besteht eigentlich einzig darin, dass auf einer literarischen Spielebene bis ins Extrem gesteigerte Bilder einer sich auslöschenden, ja einer zerstörten Zukunft entstehen. Zentrale Kommunikationsabsicht sind die Warnung und die Aktivierung des Lesers“. Als die in den 80er und 90er Jahren verfassten Warn-Utopien sind die folgenden zu nennen: *Gefangen in New York* (1981) von Ben Bova, *Unemotion* (1996) von Leonardo Wild, *Digital Life oder Laras Lieblingsbuch* (1997) von Kurt Wasserfall, *Version 5 Punkt 12* (1997) von Reinhold Ziegler¹⁷.

¹² Vgl. Carsten Gansel: *Moderne Kinder- und Jugendliteratur. Vorschläge für einen kompetenzorientierten Unterricht*. Berlin 2010, S. 145.

¹³ Vgl. ebd., S. 146.

¹⁴ Vgl. ebd., S. 146f.

¹⁵ Vgl. ebd., S. 147.

¹⁶ Vgl. ebd., S. 148.

¹⁷ Vgl. ebd., S. 149.

Anthropomorphe Figuren

In der Warn-Utopie von Kühn lässt sich im gewissen Sinne ein wichtiges Element der von Gansel ausgesonderten Variante B nachweisen, die die fantastische Zeitreise thematisiert. In *Die Geisterhand* gelangen jedoch nicht die Protagonisten, sondern die Leser selbst von der real-fiktiven Welt des Schriftstellers in einen utopisch-fantastischen Bezirk, der von anthropomorphen Buchstaben bewohnt wird. Die Funktion eines fantastischen Requisites, dank dem die Protagonisten im Grundmodell B die Grenze zur fantastischen Welt überschreiten, scheint im Werk von Kühn das teils reale teils fantastische Blatt zu übernehmen, auf das der Autor Kühn seine fantasievolle Geschichte über die Geisterhand von Andreas schreibt. Von diesem Standpunkt gesehen fungiert die kaum angefangene, auf dem Papier registrierte Geschichte als ein konstitutives Element sowohl der realen als auch der fantastischen Welt, ein Transitbereich zwischen zwei alternativen Bezirken. In der Antiutopie von Kühn konzentriert sich die Aufmerksamkeit des Autors entschieden auf die fantastische Sphäre, in der Wunschfantasien von Andreas zugunsten einer planmäßigen Konstruktion von der anarchischen Buchstaben-Welt in den Hintergrund rücken. Durch den erzielten Abstand zur Wirklichkeit ist es dem Autor gelungen, das reale Dasein mit seinen krassen Mängeln, wie Atrophie der zwischenmenschlichen Beziehungen, und den Vorrang der negativen Emotionen, wie Eifersucht, Machtansprüche und Ichbezogenheit, auf fantastische Wesen (Buchstaben) zu übertragen, so dass der Leser dank dieser Technik von einer direkten, schmerzvollen Identifikation mit eindeutig mangelhaften Figuren verschont geblieben ist.

Als ein fantastisches Requisite, das Fantastik-Komik-Verkoppelungen im Roman von Kühn dokumentiert, gilt beispielsweise die im Titel des Werkes angekündigte Geisterhand, die den kleinen Andreas begleitet. Komische Effekte werden hier nicht nur im Bereich der Handlungskomik produziert, sobald die Geisterhand gegen jede in der realen Welt gültigen Logikgesetze handelt, sondern auch im Bereich der Figurenkomik (anthropomorphe Bezüge), sooft sich Andreas von der Geisterhand wie von einem Menschen bedienen lässt: „Von unsichtbarer Hand getragen, schwebte eine Wurstscheibe zu seinem Teller, legte sich auf die zweite Brötchenhälfte. Die Zuckerdose machte einen Senkrechtstart, schwebte waagrecht heran, schrägte sich, schüttelte sich, bis die vierte und letzte Brötchenhälfte zuckerweiß bestreut war – die Geisterhand kannte die Gewohnheiten des Jungen“¹⁸. Eine mitfühlende, denkende und fürsorgliche Hand weist im zitierten Abschnitt eine unmittelbare Affinität zur menschlichen Figur auf.

Auch dem Vokal ‚e‘, der in der realen Welt als ein Grundbestandteil der Sprache fungiert, wird auf jener primären, fantastischen Ebene des Werkes die Funktion eines belebten Subjektes zugewiesen, indem der Vokal ‚e‘ viele anthropomorphe Züge aufweist. Für die Nähe des Vokals ‚e‘ zum menschlichen Bereich stehen die folgenden Textfragmente, die ich je nach den Wortarten analysiere:

¹⁸ Dieter Kühn: *Die Geisterhand*. Frankfurt am Main 1978, S. 14f.

1. Verben	2. Substantive	3. Adjektive
<p>„[...] begann sich das letzte e im Wort ‚Sch^eibⁿwisch^er< zu regen, schaute sich um. [...] Das e reckte sich“ (S. 22).</p>		<p>„Sie waren derart von sich benebelt oder besoffen, dass sie gar nicht bemerkten, noch immer nicht, dass ihnen die anderen Buchstaben beim Sprechen halfen“ (S. 36).</p>
<p>Der Vokal ‚e‘ kann springen, Purzelbäume machen und eine menschliche Sprache reden, wenn er seine Machtansprüche hochmütig verbalisiert: „»Ohne e’s geht es nicht! Das muss einmal gesagt werden!«“ (S. 26).</p>	<p>„das Gehopse, Gedrängel, Gequirle“ (S. 32) unter den e’s</p>	<p>„Kurz, die e’s waren wie besessen, wie benebelt“ (S. 49) – negative Emotionen (typisch menschlicher Zug), die Anarchie potenzieren.</p>
<p>‚E‘ kann beschauen, „vor Vergnügen und Schadenfreude“ hüpfen und laut rufen (S. 27), lachen, „auf den Kopfbäuchen“ stehen und in der Luft fliegen (S. 30).</p>	<p>„ein Durcheinanderhüpfen, Durcheinanderbrüllen, Durcheinanderschnellen, Durcheinandergellen“ (S. 34) – das zuvor zufällige Chaos wird mit der Zeit zu einer gefährlichen Revolte, das das friedliche Zusammenleben der Gesellschaft vernichten kann.</p>	
<p>jubeln (S. 33), „Die e’s, die nicht diese großen E’s formten, hatten sich dicht an dieses Wort herangedrängelt, lehnten nun die Bauchköpfe zurück, um die ganze E-Höhe zu sehen, stießen ihren Jubel- und Kampfprud aus: sie fühlten sich gleich viel größer, wenn sie diese großen E-Kollegen sahen!“ (S. 48), „brüllten vor Vergnügen. [...] ließen sich auf die Rundrücken fallen“ (S. 49)</p>	<p>„ein e-Fest“ (S. 40)</p>	

1. Verben	2. Substantive	3. Adjektive
„einige e’s meckerten und hechelten noch“ (S. 50)		
„sich fast die Seelen aus dem Leib schrien“ (S. 51)	„das Geschrei“ (S. 32), „Keuchen und Japsen“ der e’s (S. 56)	
vor Stolz platzen, klettern (vgl. S. 51)		
„flitzen“ (S. 62), als sich die anderen Laute gegen die Vorherrschaft von e’s zusammengeschlossen haben, „Einige Vokale und Konsonanten freilich hatten sich nicht an diesem Buchstabentanz beteiligt, sie hatten in einem Kreis gestanden, hatten eine Konferenz abgehalten und einen Beschluss gefasst“ (S. 65)		
„Als wären die drei übergroßen E’s gerammt worden“ (Dieter Kühn: <i>Geisterhand</i> . Frankfurt am Main 1978, S. 57).		

Die oben geschilderte Tabelle veranschaulicht, dass die Dynamik der anarchischen Ablösungsversuche des Vokals ‚e‘ vom gültigen Normensystem vor allem dank der Anwendung der Verben intensiviert wird, was komische Effekte wiederum im Bereich der Handlungskomik verstärkt. Die eingesetzten Verben treiben einerseits die Handlung voran, indem sie das Tempo des Erzählten wesentlich beschleunigen, andererseits bestätigen sie das untrennbare Verhältnis von Komik und Fantastik im Text von Kühn, indem die Technik der Anthropomorphisierung das Bedrückende und Gefährliche an der E-Revolution wesentlich neutralisiert. In der Anfangsphase lassen sich die Ziele der e’s positiv interpretieren: Die Tendenz, sich vom Ganzen zu lösen, beabsichtigt die eigene Souveränität und Ich-Stärke. Der Autor scheint bewusst die Artikulation von diesem Wunsch auf die fiktive Ebene des Werkes zu verlegen, auf der das Spielerische als Bewegung, Mobilität, Kreativität und Abwechslung zu deuten ist und dem erstarrten Normensystem der Sprache gegenübergestellt wird. Hier scheint der Autor besonders am Konformismus und an der Uniformität der Gesellschaft die heftigste Kritik zu üben: „Diese Konsonanten hatten sich aus Gewohnheit, vielleicht auch aus Gutmütigkeit zur Verfügung gestellt, selbstredend“¹⁹. In den weiteren Szenen wird jedoch schnell veranschaulicht, dass dem Prozess der Ich-Gewinnung auch Grenzen gesetzt werden müssen, damit er die Selbstverwirklichung der anderen Individuen der Gemeinschaft nicht gefährdet²⁰.

¹⁹ Ebd., S. 37.

²⁰ Ebd., S. 36.

Bild-Text-Verkoppelungen

Im Roman von Kühn scheint das Visuelle und zwar die bewusst vom Autor modifizierte Buchstabengröße-, -stellung und -reihenfolge primär dem folgenden Ziel ausgesetzt zu werden: Die Sprache wird ihrer semantischen und demgemäß ihrer kommunikativen Funktion beraubt, indem mit ihrer äußeren Form auf Schritt und Tritt experimentiert wird. Das Wort ‚Scheibenwischer‘ wird in der vergrößerten Skala präsentiert, weshalb es unten auf den Seiten 22, 23, 24, 25 fettgedruckt und mit der modifizierten Position des Vokals ‚e‘ veranschaulicht wird. Manche Textpassagen werden auch durch interessante Bilder ergänzt, wie etwa eine schlangenhähnliche Kette von e’s, die zwischen den Seiten 26 und 27 erscheint. Natürlich scheint in diesem Kinderbuch von Kühn das Bild eher den Text zu ergänzen, aber sobald das Tempo der Handlung sich rapide steigert, scheinen auch die Bilder viel mehr Platz im Buch einzunehmen, im Vergleich zu ihrer anfänglichen Zahl. Jedenfalls scheint die Funktion der Bilder wiederum auf die texterläuternde Funktion erstreckt zu werden, z.B. die Information von einer Pyramide, die e’s auf Befehl des e-Sprechers gebaut haben, wird auf der weiteren Seite sofort mit einem riesigen Bild bestätigt, auf dem anarchische e’s mit boshaft ausgerissenen Zähnen eine Pyramide gebaut haben²¹.

Die Textpassage, in der e’s großgedruckt, auch in der Mitte des Wortes, werden, korrespondiert mit dem hinzugefügten Bild, auf dem die e’s ihre Zähne kräftig demonstrieren: „»Es war Ein rEgnERischEr MorgEn, und so tat diE GeistErhand unaufgEfordErt, was dEr JungE sich immEr schon gewünscht hattE: siE wischtE diE RegEntropfEn von dEr BrillEngläsErn, wiE Ein SchEibEnwischer“²².

Sprachspiel, Sprachexperimente, Sprachkomik

Die graphische Darstellung des Textes, die sich im überwiegenden Teil auf revolutionäre Tendenzen der e’s erstreckt, hängt im Roman von Kühn mit Sprachspielen und -experimenten eng zusammen, indem der Autor zwei wichtige Ziele zu verfolgen versucht: 1. Die prägnante Visualisierung der schriftstellerischen, mühsamen Arbeit an der Geschichte und 2. Die Apotheose der menschlichen Ablösungsversuche von jeder fremdartigen Norm (Identitätssuche) und friedliches Zusammenleben in der Familie und Gemeinschaft (Akzeptanz und Integration der Normen der anderen). Die Revolte gegen fremde Einflüsse wird hier symbolisch anhand der Sprache und zwar des Chaotischen an der Sprache präsentiert, sobald der Vokal ‚e‘ seine Hegemonie und Dominanz den anderen Vokalen und Konsonanten gegenüber zu demonstrieren anfängt²³: „Die Geisterhand packte die Schultasche, lieb sie vor Andreas durch den Flur schweben, trug siE diE TrEppE hinuntEr – niemand kam ihn’n

²¹ Ebd., S. 35.

²² Ebd., S. 46.

²³ Ebd., S. 16f.

entgegen. Vor der Haustür übergab ihm die Geisterhand die Tasche, packte den Türgriff, zog die Tür auf, übernahm die Tasche nun nicht mehr: es hätte zuviel Aufsehen erregt auf der Straße, wenn die Tasche vor oder neben dem Jungen hergeschwebt wäre. Und die Geisterhand sollte ja vorerst ein Geheimnis bleiben²⁴. In der zitierten Textpassage, die wegen ihrer modifizierten äußeren Form kaum lesbar ist, scheint die Sprache sich dem Bilderbereich anzunähern, indem der willkürliche Verstoß des Vokals ‚e‘ gegen die gültige Buchstabenstellung das Verständnis des angegebenen Textes wesentlich erschwert. An dieser Stelle kommt im Werk von Kühn zum ersten Mal zum Vorschein das vom Erzähler gesetzte Ziel, die Sprache als ein ineffizientes Kommunikationsmittel aufzudecken. Hier wird gegen die Sprache als ein Normensystem plädiert, zugunsten des anarchischen Spiels mit allen, auch sprachlichen Konventionen.

Die Anarchie des Vokals ‚e‘ beginnt an Stärke zu gewinnen, sobald die e’s beschließen, sich von den anderen Buchstaben zu lösen: „Stolz schauten die e’s die Wortruinen an: si wischt die R g ntropf n von d n Brill ngläs rn wi in Sch ib nwisch r“²⁵. Der Höhepunkt der Revolte der e’s, als der e-Sprecher auf die Idee kommt, gegen konservative, erstarrte Sprachregeln zu verstoßen, lässt sich als ein durchdachter Protest gegen jegliche fremdbestimmte, gesellschaftliche Norm, gegen konservative, oft traditionelle Denk- und Verhaltensmuster auslegen. In diesem Kontext kann das Chaotische an dieser Vorgehensweise als eine Form der Identitätssuche in alternativen, fantastischen Regionen interpretiert werden, die mehr Entfaltungsräume als das nüchterne, an Prinzipien orientierte irdische Dasein anbietet: „Der e-Sprecher nickte, rief, als das Geschrei schwächer wurde: »Habt ihr’s gehört? Nur e-Laute im Wort >Sprecher<. Ein gutes Vorzeicheen!« Wieder lärmten, tobten die e’s. Sie freuten sich über die Abwechslung: nicht immer nur ordentlich dastehen zwischen ordentlich aufgereihten anderen Schreibmaschinenbuchstaben, endlich mal aus dem Rahmen fallen!“²⁶

Analysieren wir sprachliche Experimente in *Die Geisterhand* von Kühn, soll auch auf die Textfragmente verwiesen werden, in denen der Vokal ‚e‘ multipliziert wird, sooft der Erzähler die Dominanz dieses Vokals anzudeuten versucht. Es handelt sich um jene Textabschnitte, in denen das ‚e‘ mehrfach reproduziert wird: „Wie sehr das stimmt, konnte man ja auch schon an dem Satz hören, den ich eben gesagt habe: Das Eeee kommt am häufigsten vor in unseeereeee Spracheeee“²⁷, „[...] und weil diese e’s am liebsten »ee« sagten, »ee« und »eee« und nochmal »eeee«, hörte man auch etwas, das wie >See< oder >Meer< klang“²⁸, „»Eineeeee Ruineeee!« rief das erste e, nach Luft schanppend, »eeeeeeleendeeeee Ruineeeee«“²⁹, „»Auf geechts, wir baueeen eineeee Pyramideeeee!«“³⁰

²⁴ Ebd., S. 17.

²⁵ Ebd., S. 28.

²⁶ Ebd., S. 32.

²⁷ Ebd., S. 24.

²⁸ Ebd., S. 24f.

²⁹ Ebd., S. 27.

³⁰ Ebd., S. 33.

Die Reproduktion betrifft auch jene Textpassagen, in denen zweiteilige Substantive wie Sprechchor, Sprechstreik, Schreibstreik³¹ vorkommen oder die folgenden Komposita: „»Da bliebe von seiner Geisterhand im Text nur noch ein Geisterfinger übrig. Ein Geisterfingernagel. Ein Geisterdreck unterm Geisterfingernagel! Da würden ihn diese Kinder auslachen, die diese Geschichte lesen sollen«³².

Die Revolte gegen die Hegemonie der e's kommt prägnant im abstrakten Lied zum Vorschein, in dem i's ihre Empörung den e's gegenüber stürmisch artikulieren:

„Fímitimp síkilimp
fídi rídi schíwitipm
síkitir sífimir
písi tísi sírimir“³³.

In diesem unverständlichen, sinnlosen Textfragment entbehrt die Sprache ihrer semantischen Funktion und nähert sich schrittweise einer Sprachruine, was in Form eines „Schreitanzes“ dargestellt wird:

„Fú-ra-to má-pu-to
sú-ka rí-pu lá-ku-to
pá-ri-mu ló-ka-mu
sá-fu rá-to pó-si-mu“³⁴.

Ein totales Durcheinander unter den Lauten, sobald sie alle Sprachregeln außer Acht lassen und ihre Stellung im Wort beliebig einnehmen, nennt Kühn die „Satzruine“³⁵. Die demütigende Antwort der e's auf die Revolte der anderen Laute ist ein sinnloser Schrei „»Eee eeeee eee eee?“³⁶, der auf das Verstummen der rebellischen e's verweist. Sprachlosigkeit als eine logische Konsequenz des Umsturzes, als eine Strafe für ein Übermaß an Mut und Kommunikationsunfähigkeit? Oder ist jene Anarchie der e's eher dem Protest gegen die Uniformität zu deuten? Lachen der restlichen Laute lässt sich in diesem Kontext als das beste Domestizierungsinstrument gegen kreative und zugleich oft herrische Individuen interpretieren: „Nun waren es die anderen Vokale, mit ihnen die Konsonanten, die sich vor Lachen kaum halten konnten, vor Lachen fast ausschütten wollten. Lachend hüpfen, purzelten Vokale und Konsonanten durcheinander. [...] Der Sprecher wäre am liebsten ins Papier eingesunken wie in weichen, weißen Brei – aber die Fläche unter ihm gab nicht nach, er stand da, weiterhin dem Gelächter preisgegeben“³⁷.

³¹ Vgl. ebd., S. 25.

³² Ebd., S. 53.

³³ Ebd., S. 62.

³⁴ Ebd., S. 64.

³⁵ Ebd., S. 58.

³⁶ Ebd., S. 66.

³⁷ Ebd., S. 66.

Fazit

Wie in einer bürgerlichen Familienkomödie, für die die Restauration der Ordnung in der Schlusszene charakteristisch ist³⁸, wird diesem Kinderbuch von Kühn die Form des Rondo verliehen, indem die zu Beginn der Geschichte angekündigte Harmonie wiedergewonnen wird und sich die e's letztendlich dem demokratischen Zusammenleben in der Buchstaben-Gemeinschaft anschließen. Auf der letzten Seite des Werkes werden die realistische und fantastische Ebene zu einer Einheit, indem der Leser jene vom Schriftsteller ausgedachte Geschichte von der Geisterhand, dank der Harmonie auf der fantastischen Ebene, lesen kann: „»Sie setzte sich beim Schulweg auf die rechte Schulter des Jungen, wie ein Vogel, handgroß. Es war ein regnerischer Morgen, und so tat die Geisterhand unaufgefordert, was der Junge sich immer schon gewünscht hatte: sie wischte die Regentropfen von den Brillengläsern, wie ein Scheibenwischer«³⁹. *Die Geisterhand* von Kühn lässt sich hier als ein Kinderbuch interpretieren, das die von Ewers formulierte These von der Kinderliteratur im Sinne einer „Kindheitsautonomie“⁴⁰ bestätigt. Darunter verstehe ich nicht nur, so Helmers, die „einfache Losgelassenheit, spielerische Entbindung“ und jene Abwehrstrategien der Erwachsenenwelt gegenüber, sondern in erster Linie „immer nur eine punktuelle Aufhebung derselben, der die Rückkehr zur gesicherten Ordnung auf dem Fuße folgt“⁴¹.

Literatur

Primärliteratur

Dieter Kühn: *Die Geisterhand*. Frankfurt am Main 1978.

Sekundärliteratur

Brigitte Eggelte (Hrsg.): *Dieter Kühn. Ein Treffen mit dem Schriftsteller über sein Werk*. Bern 2001.

³⁸ Karlheinz Stierle: *Komik der Handlung, Komik der Sprachhandlung, Komik der Komödie*. In: Wolfgang Preisendanz/Rainer Warning (Hg.): *Das Komische*. München 1976, S. 260.

³⁹ Dieter Kühn: *Die Geisterhand*. Frankfurt am Main 1978, S. 69.

⁴⁰ „Das Komische bzw. der Humor bilden einen wesentlichen Grundzug der Kinderliteratur dieser Epoche, wird doch die als autonom aufgefasste Kindheit als heitere Daseinsform vom Ernst der Erwachsenenexistenz abgesetzt“ (Hans-Heino Ewers (Hrsg.): *Komik im Kinderbuch. Erscheinungsformen des Komischen in der Kinder- und Jugendliteratur*. Weinheim/München 1992, S. 7).

⁴¹ Hermann Helmers: *Sprache und Humor des Kindes*. Stuttgart 1965, S. 130.

- Hans-Heino Ewers (Hrsg.): *Komik im Kinderbuch. Erscheinungsformen des Komischen in der Kinder- und Jugendliteratur*. Weinheim/München 1992.
- Carsten Gansel: *Moderne Kinder- und Jugendliteratur. Ein Praxishandbuch für den Unterricht*. Berlin 1999.
- Carsten Gansel: *Moderne Kinder- und Jugendliteratur. Vorschläge für einen kompetenzorientierten Unterricht*. Berlin 2010.
- Hermann Helmers: *Sprache und Humor des Kindes*. Stuttgart 1965.
- Stephanie Hüncken: *Dieter Kühn und die Biographik. Modernes Erzählen zwischen Kunst und Wissenschaft*. Siegen 2003.
- Werner Klüppelholz/Helmut Scheuer (Hg.): *Dieter Kühn*. Frankfurt am Main 1992.
- Karlheinz Stierle: *Komik der Handlung, Komik der Sprachhandlung, Komik der Komödie*. In: Wolfgang Preisendanz/Rainer Warning (Hg.): *Das Komische*. München 1976, S. 237-268.
- Tzvetan Todorov: *Einführung in die fantastische Literatur (1970)*. Frankfurt am Main 1992.

Schlüsselwörter

Komik, Fantastik, Utopie, Gesellschaft, Anarchie

Abstract

Correlation between fantasy and humor in *Die Geisterhand* by Dieter Kühn

This article aims to analyze the concepts of fantasy and humor in a fantasy novel for children *Die Geisterhand* (1978) by Dieter Kühn. Analytical part is preceded by a brief theoretical introduction (thesis of Gansel, Todorov and Heinrich). Dieter Kühn science-fiction novel in the light of the typology of Gansel can be classified as a dystopia, which takes the issue of personality disorders and the crisis of human identity of 70s of the last century. Humor of liberation remains in this work in close relation to term fantasy and primarily pursues a therapeutic function, since presented episodes on the fantastic plane are deprived of their overwhelming significance. Thus the criticism of imperfect social mechanisms and faulty relationships in the 70s is significantly eased thanks to a comical potential of the book.

Keywords

humor, fiction, utopia, society, anarchy