



**University of  
Zurich**<sup>UZH</sup>

**Zurich Open Repository and  
Archive**

University of Zurich  
University Library  
Strickhofstrasse 39  
CH-8057 Zurich  
[www.zora.uzh.ch](http://www.zora.uzh.ch)

---

Year: 2019

---

**Märchenwunderland und Fratze des Kapitals: von Kreiseln und anderen  
überdrehten Spielzeugen bei Hans Christian Andersen**

Müller-Wille, Klaus

DOI: <https://doi.org/10.54717/kidsmedia.9.2.2019.1>

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-178439>

Journal Article

Published Version

Originally published at:

Müller-Wille, Klaus (2019). Märchenwunderland und Fratze des Kapitals: von Kreiseln und anderen überdrehten Spielzeugen bei Hans Christian Andersen. *Kids+media*, 9(2):2-21.

DOI: <https://doi.org/10.54717/kidsmedia.9.2.2019.1>

# Kids + media

Zeitschrift für Kinder- und Jugendmedienforschung

**2/19** 9. Jahrgang  
ISSN 2235-1248, [www.kids-media.uzh.ch](http://www.kids-media.uzh.ch)

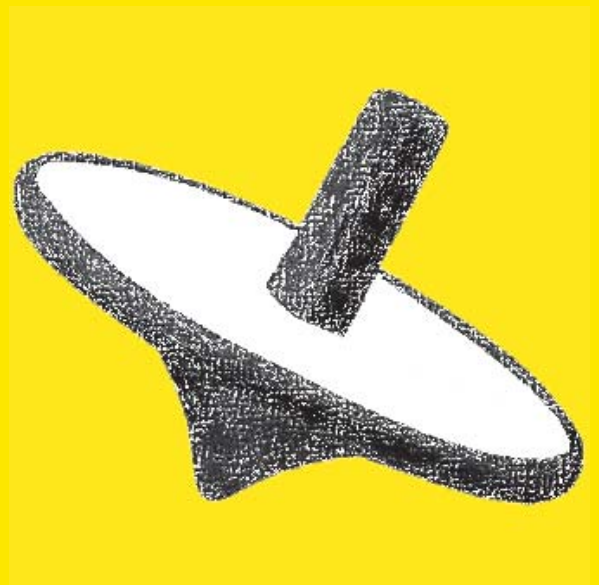
## Spielzeug

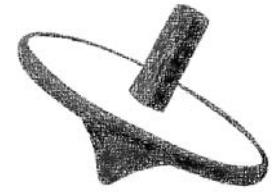
–  
Märchenwunderland und Fratze des Kapitals  
Von Kreiseln und anderen überdrehten Spielzeugen bei Hans Christian Andersen

–  
*Die Puppeninsel* (1879) – Ein Bilderbuch des Kaiserreichs zwischen Kinderliteratur  
und Kinderspielkultur

–  
Playmobil: Zur Narrativität des Spielzeugs und seiner Adaption in animierten  
Kurzfilmen

–  
Erzählende Steine  
LEGO BATMAN MOVIE und das Seriengedächtnis





# Märchenwunderland und Fratze des Kapitals

## Von Kreiseln und anderen überdrehten Spielzeugen bei Hans Christian Andersen

Von Klaus Müller-Wille

### E.T.A. Hoffmanns und Hans Christian Andersens Spielzeug-Märchen

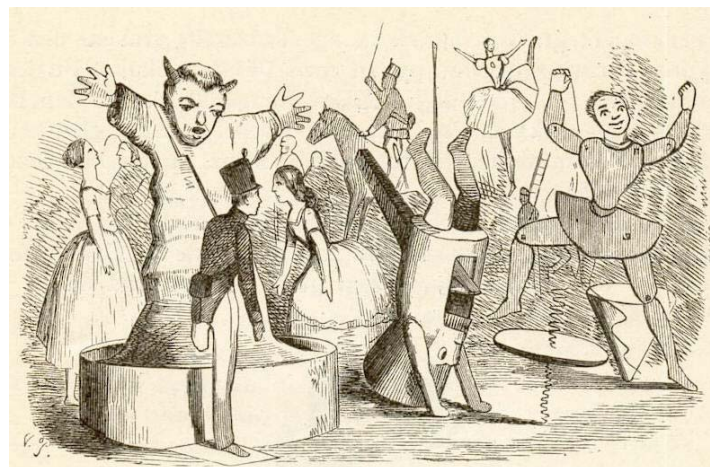


Abb. 1: Illustration zu Hans Christian Andersens *Den standhaftige Tinsoldat* von Vilhelm Pedersen

Da det blev ud paa Aftenen, kom alle de andre Tinsoldater i deres Æske og Folkene i Huset gik til Sengs. Nu begyndte Legetøiet at lege, baade at komme Fremmede, føre Krig og holde Bal; Tinsoldaterne raslede i Æsken, for de vilde være med, men de kunde ikke faae Laaget af. Nøddeknækkeren slog Kaalbøtter, og Griffelen gjorde Commers paa Tavlen; det var et Spektakel saa Kanarifuglen vaagnede, og begyndte at snakke med, og det paa Vers. De to eneste, som ikke rørte sig af Stedet, var Tinsoldaten og den lille Dandserinde; hun holdt sig saa rank paa Taaspidsen og begge Armene udad; han var ligesaa standhaftig paa sit ene Been, hans Øine kom ikke et Øieblik fra hende. (ASV 1, 189)<sup>1</sup>

Als es Abend wurde, kamen alle anderen Zinnsoldaten in ihre Schachtel, und die Leute im Haus gingen ins Bett. Nun begann das Spielzeug zu spielen, sie spielten Besuch haben, Krieg führen und Ball geben; die Zinnsoldaten rasselten in der Schachtel, denn sie wollten mit von der Partie sein, aber sie konnten den Deckel nicht aufkriegen. Der Nussknacker schlug Purzelbäume, und der Griffel machte

<sup>1</sup> Die Sigle ASV verweist hier und im Folgenden auf die von 2003–2007 von Klaus P. Mortensen besorgte Edition von *Andersens Samlede Værker*. Übersetzungen aus dem Dänischen stammen hier und im Folgenden von mir, KMW.

Unfug an der Tafel; es war ein Lärm, dass der Kanarienvogel wach wurde und mitzureden begann, und zwar in Versen. Die beiden einzigen, die sich nicht vom Fleck rührten, waren der Zinnsoldat und die kleine Tänzerin; sie hielt sich ganz kerzengerade auf der Zehenspitze, beide Arme nach den Seiten ausgestreckt; er war ebenso standhaft auf seinem einen Bein, seine Augen liessen überhaupt nicht von ihr.

Man könnte die Behauptung aufstellen, dass Hans Christian Andersen mit dieser Passage aus *Den standhaftige Tinsoldat* (1838; Der standhafte Zinnsoldat) nichts weniger begründet als eine eigenständige Textgattung. Zumindest nimmt das Märchen das beliebte Motiv der Spielzeuge vorweg, die in der Nacht ohne Zutun kindlicher Akteure lebendig werden (Abb. 1). Auch die grundlegende Handlungsstruktur einer aus dem begrenzten Raum des bürgerlichen Interieurs herausführenden Abenteuerreise, die den Spielzeughelden und die Leser\*innen aus einer ungewohnten Perspektive mit den Kehrseiten einer urbanen Lebenswelt konfrontieren, ist in dem Text, der bekanntlich in einer rasanten Fahrt durch die unterirdische Kanalisation gipfelt, auf mustergültige Art und Weise vorweggenommen. Neben *Den standhaftige Tinsoldat* wird Andersen mit *Kjærestefolkene* (1843; Das Liebespaar) und *Pengegrisen* (1853; Das Geldschwein) noch mindestens zwei weitere Märchen schreiben, in denen nahezu ausschliesslich Spielzeuge agieren.<sup>2</sup>

Schon die Erwähnung des Nusskackers in der eingangs zitierten Passage macht allerdings deutlich, dass Andersen in *Den standhaftige Tinsoldat* auf ein prominentes literarisches Vorbild zugreifen konnte, mit dem er in einen gezielten Dialog zu treten versucht. Bekanntlich veröffentlichte E.T.A. Hoffmann mit *Nussknacker und Mausekönig. Ein Weihnachtsabend* (1816) ebenfalls ein prominentes Kunstmärchen, das sich am Spielzeug abarbeitet. Dass und wie intensiv sich Andersen mit Hoffmanns Texten beschäftigte, wird schon in seinem Debutroman *Fodreisen fra Holmens Kanal til Ostpynten af Amager i Aarene 1828 og 1829* (1829; *Fussreise von Holmens Kanal zur Ostspitze von Amager in den Jahren 1828 und 1829*) deutlich. In diesem phantastischen Kurzroman lässt er seinen Erzähler unter anderem auf ein sprechendes Buch stossen, das von seinem Lebensweg von der Schreibstube des Autors über die Buchdrucker- und Buchbinderwerkstatt, den Buchhandel bis hin zur Leihbibliothek berichtet. Dabei gibt sich das Buch als *Die Elixiere des Teufels* von E.T.A. Hoffmann zu erkennen. Schon eine oberflächliche Lektüre der *Fussreise* genügt, um zu erkennen, dass tatsächlich verschiedene Texte von Hoffmann als Vorlagen für einzelne Abschnitte von Andersens erstem Roman dienen. Immerhin lehnt sich Andersen schon mit dem grundlegenden Sujet des in einer Neujahrsnacht spielenden Textes an *Die Abenteuer einer Sylvester-Nacht* an, die E.T.A. Hoffmann 1815 im Rahmen der *Fantasiestücke in Callot's Manier* veröffentlicht. Dabei versucht Andersen stets kreativ mit den Anspielungen umzugehen und Hoffmanns Texte entsprechend zu verdrehen. Dies gilt auch für den losen intertextuellen Bezug auf *Nussknacker und Mausekönig*, den der Erzähler gegen Ende des Buches einfügt. Im vorletzten Kapitel trifft der Erzähler auf den Tod, der ihn auffordert mit Hilfe der Brillen von Sankt Petrus einen kritischen Blick auf das irdische Geschehen zu werfen:

Uvilkaarligt stirrede jeg fremad gjennem *St. Peders* Briller. Det var forunderligt, hvor min Synskreds udvidede sig. Jeg saae ud over, næsten en halv Verden og det forekom mig, som stirrede jeg kun ind i

<sup>2</sup> Im weitesten Sinne zu den Spielzeug-Märchen gezählt werden könnte auch *Hyrdinden und Skorsteensfeieren* (1845; Die Hirtin und der Schornsteinfeger), in dem sich zwei Nippes-Figuren aus Porzellan auf Abenteuerreise begeben. In *Stoppenaalen* (1845; Die Stopfnadel) wird eine Nadel von Kindern in einem Spielzeugboot als Mast recycelt. Alle genannten Märchen zählen zur Gruppe der Dingmärchen bei Andersen, die aufgrund ihrer weitreichenden dingtheoretischen Implikationen in den letzten Jahrzehnten viel Aufmerksamkeit auf sich gezogen hat. Vgl. Lundbo Levy 1998, Gaffikin 2004; Hauberg 2006, Seiler 2008, Müller-Wille 2009, Sanders 2012, Felcht 2013, Barlby und Bøggild 2015, Sanders 2015, Sanders 2019 und Thomsen 2019.

*Blankensteiners* Boutik med al sin Nürnberger-Stads, hvor alle Marionetter og Gliedermänner ved en skjult Traad vare satte i en bestandig Bevægelse. Hver larmede paa sin Maneer; den Ene som den Anden. Hist stod en Helgen med en deilig Papirs-Glorie, her vare silkeklædte Pariser-Damer med fine Pap-Hoveder. I en stiv beskaaren Allee omfavnede to Personer hinanden; jeg tænkte paa *Chodowieckis* Tegning, og vidste da nok at det var Venskab. [...] Lystig gik Tidens store Mølle, „knæk, knæk,“ og styrtede alle Pyramider og stolte Babeltaarne. (ASV 9, 249)

Unwillkürlich starrte ich durch die Sankt Petrus' Brillen nach vorne. Es war verwunderlich, wie sich mein Gesichtskreis erweiterte. Ich überblickte fast eine halbe Welt, und es kam mir vor, als starrte ich nur in *Blankensteiners* Spielzeugladen mit all seinem Nürnberger Kram, wo alle Marionetten und Gliedermänner durch einen verborgenen Faden ständig in Bewegung gesetzt waren. Jeder lärmte nach seiner Manier, der eine wie der andere. Hier stand ein Heiliger mit einer schönen Papier-Glorie, hier befanden sich die in Seide gekleideten Pariser Damen mit feinen Pappköpfen. In einer akkurat geschnittenen Allee umarmten zwei Personen einander; ich dachte an *Chodowieckis* Zeichnung, und wusste da schon, dass es um Freundschaft ging. [...] Lustig ging die grosse Mühle der Zeit, „knack, knack,“ und stürzte alle Pyramiden und stolzen Babeltürme.

Während Hoffmann den Hinweis auf die Nürnberger Produktion von Spielzeug und Spielzeugautomaten nutzt, um über die komplexen Interaktionen zwischen Kindern und Medien der Kindheit zu reflektieren, verwendet Andersen das Motiv des Nürnberger Krams auf scheinbar einfachere Weise, um über die lärmende Substanzlosigkeit von modernen Lebensentwürfen und den vergänglichen Zustand alles Irdischen nachzudenken. Im Kontext des Buchs, in dem er sich eingehend mit den Effekten einer modernen Buchproduktion auseinandersetzt, lässt sich die Szene allerdings noch auf eine ganz andere Art lesen. Nicht von ungefähr wird das Spielzeug-Schaufenster vom Erzähler mit Arbeiten des Buchillustrators Chodowiecki in Verbindung gebracht. Mit dem Hinweis auf das Spielzeug wird auch auf die weitreichenden Auswirkungen einer Warenkultur aufmerksam gemacht, welche weder vor dem Spielzimmer noch vor der Buchproduktion haltmacht.<sup>3</sup>

Ich gehe hier so ausführlich auf die Szene aus *Fodreisen* an, weil ich die angedeuteten Akzentverschiebungen auch für Andersens spätere Auseinandersetzung mit Spielzeugen für symptomatisch halte. Andersen nutzt den Bezug auf die Spielsachen weniger, um über Kinder, deren Phantasie, Kreativität oder spielerisches Vermögen nachzudenken, sondern umgekehrt, um über die implikationsreichen Dingkulturen zu reflektieren, welche Erwachsene an Kinder herantragen. Entgegen der Meinung einer zähen Forschungstradition richten sich seine Spielzeugmärchen aus diesem Grund auch nicht allein an der Imaginationskraft kindlicher Leser\*innen aus. Wie E.T.A. Hoffmanns Text wenden sie sich auch an Erwachsene, die mit den Kehrseiten und Untiefen einer spezifisch bürgerlichen Spielkultur konfrontiert werden, die sie selbst etabliert haben. Die angedeutete Akzentverschiebung schlägt sich in einer ganzen Reihe von Aspekten nieder, welche Andersens Märchen von demjenigen E.T.A. Hoffmanns unterscheiden.

Im deutlichen Gegensatz zu Hoffmanns Märchen treten in Andersens Spielzeugtexten Kinder allenfalls am Rand auf.<sup>4</sup> Somit verzichtet er auch auf phantastische Erzählstrategien, welche die Leser\*innen bewusst im Ungewissen darüber lassen, ob sich die dargestellten Handlungen nur im Kopf der fiebernden und träumenden Held\*innen abspielen oder ob sie sich im binnenfiktionalen

<sup>3</sup> Ausführlich zu den waretheoretischen Implikationen dieser Passage: Bronfen 2009.

<sup>4</sup> Zur zentralen Stellung von Marie und deren Imaginationen in *Nussknacker und Mausekönig* vgl. Neumann 1997 und den Forschungsüberblick in Schmaus 2015, 100–103.



Rahmen der Diegese faktisch vollziehen.<sup>5</sup> Andersens Alltagsmärchen folgen dagegen einer Logik des Wunderbaren, die auch nicht dadurch eingeschränkt wird, dass die Erzählinstanz Elemente der Handlung pseudokausal aus der jeweils spezifischen Materialität und den entsprechenden Eigenschaften der Spielzeug-Held\*innen abzuleiten versucht. E.T.A. Hoffmanns Märchen ist durch diverse ‚Schauer‘-Effekte gekennzeichnet, die sich gleichermassen auf einer motivischen wie auf einer strukturellen Ebene der Narration neiderschlagen und entsprechend von grotesken Figurenschilderungen über die nächtliche Exotisierung der eigenen häuslichen Umgebung bis hin zum gezielten Einsatz von diversen Metalepsen reichen, welche die Ordnungen zwischen den ineinander geschachtelten Erzählungen auflösen. Andersen geht allenfalls ironisch mit dem Bildvokabular und den Erzählstrategien der *gothic fiction* um.<sup>6</sup> Wenn überhaupt, dann verschiebt sich die ‚unheimliche‘ Wahrnehmung des Fremden im Eigenen bei ihm noch mehr in Hinblick auf ein zunächst gänzlich unscheinbar wirkendes Alltägliches.<sup>7</sup>

Mit seinem grundlegenden Interesse, das Spielzeug eher für allgemeinere kulturtheoretische Betrachtungen als für Auseinandersetzungen mit dem kindlichen Seelenleben zu nutzen, nimmt Andersen eher die Interessen einer ganzen Reihe von modernen Denkern vorweg, als dass er sich rückblickend an den Arbeiten der Romantik orientiert. Genau aus diesem Grund werde ich im nächsten Abschnitt auf modernere Theoretiker Bezug nehmen, die sich direkt oder indirekt auf einen Essay berufen, den Charles Baudelaire dem Spielzeug in den 1850er Jahren widmete. Anschließend sollen Andersens Spielzeug-Märchen im Lichte dieser Ausführungen gelesen werden.

## Zur Archäologie der Kaufmannsläden und Puppenstuben – Baudelaire, Agamben und Benjamin über das Spielzeug

Am 17. April 1853 veröffentlicht Charles Baudelaire den kurzen Essay „Morale du joujou“ („Die Moral des Spielzeugs“) in *Le Monde littéraire*.<sup>8</sup> Der Essay wird mit einer persönlichen Erinnerung eingeleitet, in der der Erzähler von dem Besuch berichtet, den er einer Vertreterin des Pariser Grossbürgertums, Madame Panckoucke, in seiner frühesten Kindheit zusammen mit seiner Mutter abstatete. Da er sich offensichtlich gut benommen hat, führt die Gastgeberin ihn in ein „Schatzhaus der Kinder“<sup>9</sup>, bei dem ihn folgender erstaunlicher Anblick erwartet:

Sie nahm mich bei der Hand, und wir durchwanderten mehrere Zimmer; dann öffnete sie die Tür eines Raums, in dem ein wahres Märchenwunderland sich vor mir auftat. Man sah keine Wände, derart waren sie von oben bis unten mit Spielzeug verkleidet. Die Decke verschwand unter einer Überfülle von Spielsachen, die wie wunderbare Stalaktiten herunterhingen. Über den Fußboden führte kaum

<sup>5</sup> Zu *Nusknacker und Mausekönig* als Vorläufer der kinderliterarischen Phantastik vgl. stellvertretend Ewers 1987 und Pietzker 2004.

<sup>6</sup> Dies bemerkt schon Freud in seinem Essay zum Unheimlichen: „Wir haben gehört, dass es in hohem Grade unheimlich wirkt, wenn leblose Dinge, Bilder, Puppen, sich beleben, aber in Andersens Märchen leben die Hausgeräte, die Möbel, der Zinnsoldat, und nichts ist vielleicht vom Unheimlichen entfernter.“ (Freud 1993, 165f.).

<sup>7</sup> Zu Andersens ironischer Auseinandersetzung mit E.T.A. Hoffmanns Schauerromantik vgl. Sanders 2012.

<sup>8</sup> Der Artikel wird im Folgenden zitiert nach der von Friedhelm Kemp, Claude Pichois und Wolfgang Drost besorgten deutschen Ausgabe der *Sämtlichen Werke/Briefe*. Vgl. Baudelaire 1987.

<sup>9</sup> Ebd., 196.

ein schmaler Pfad, auf den man die Füße setzen konnte. Es gab da eine Welt von Spielzeug jeglicher Art, vom kostspieligsten bis zum bescheidensten, vom einfachsten bis zum kompliziertesten.<sup>10</sup>

Mit der gesamten Rahmung der Szene, bei der der Erzähler an der Hand der Dame mit dem auffälligen Namen in eine Schatzhöhle geführt wird, wo er sich eine Rarität seiner Wahl aussuchen kann, spielt Baudelaire natürlich bewusst auf das Märchenmotiv der Schatzhöhle an, wodurch der Status einer Kindheitserinnerung unterstrichen wird. Schaut man jedoch auf die konkrete Beschreibung des Zimmers, so wird man sich eher an zeitgenössische Spielzeuggläden erinnert fühlen, welche den Flaneur Baudelaire auf seinen Gängen durch die Hauptstadt des 19. Jahrhunderts in den Bann gezogen haben dürften. Man braucht in diesem Fall nicht zu spekulieren: Der Erzähler des Essays stellt den Bezug zu den zeitgenössischen Spielzeuggläden selbst her, deren Ausstellungsflächen er in einer ebenfalls opulenten Beschreibung in Szene setzt:

Dieses Abenteuer ist auch der Grund, warum es mir unmöglich ist, vor einem Spielzeuggladen stehen zu bleiben und meine Blicke über das unentwirrbare Durcheinander seiner seltsamen Formen und wilden Farben schweifen zu lassen, ohne an die Dame in Samt und Pelzwerk zu denken, die mir wie die Spielzeugfee vorkommt.

Übrigens habe ich niemals meine Zuneigung und Bewunderung [...] für diese seltsamen Gebilde verloren, die in ihrer blanken Sauberkeit, ihrer blitzenden Buntheit, durch die gewaltsamen Gebärden, die Entschiedenheit ihres Umrisses den Vorstellungen der Kindheit von dem, was schön ist, so sehr entsprechen. In einem großen Spielzeuggladen herrscht eine ungewöhnliche Fröhlichkeit, um derentwillen er jeder schönen bürgerlichen Wohnung vorzuziehen ist. Findet man dort nicht das ganze Leben in Miniatur, nur sehr viel farbiger, sauberer und funkelnder als das wirkliche Leben? Man erblickte dort Gärten, Theater, schöne Toiletten, Augen rein wie der Diamant, Backen, auf denen die Schminke glüht, reizende Spitzen, Kutschen, Pferde- und Viehställe, Trunkenbolde, Charlatane, Bankiers, Komödianten, Polichinellen, blitzend wie ein Feuerwerk, ganze Küchen, und ganze Armeen in Reih und Glied, mit Reiterei und Geschützen.<sup>11</sup>

Im weiteren Verlauf seiner assoziativen Argumentation wird Baudelaire dieser Faszination für das Spielzeug Ausdruck verleihen, indem er unterschiedlichen Spielzeugarten (primitiven und komplizierten) und vor allem unterschiedlichen Arten des Umgangs mit dem Spielzeug nachgeht. Dabei lässt er den Artikel in eine merkwürdige Gegenüberstellung münden. So berichtet er von einer (wohl auch heute noch aktiven) Gruppe von Eltern, welche die zu Beginn des Artikels vorgeführten Ausstellungsprinzipien von Schatzkammer und Spielzeuggladen in den bürgerlichen Lebensalltag zu integrieren versuchen. Sie halten Spielsachen für „Gegenstände der stummen Anbetung“, welche den Kindern unmittelbar entzogen werden müssen.<sup>12</sup> Der Erzähler wundert sich darüber, dass es auch Kinder gibt, „die von sich aus das gleiche tun“<sup>13</sup>:

---

<sup>10</sup> Ebd., 196.

<sup>11</sup> Ebd., 197.

<sup>12</sup> Ebd., 202.

<sup>13</sup> Ebd.

[S]ie benutzen ihre Spielsachen nicht, sie schonen sie, stellen sie ordentlich auf, machen Bibliotheken und Museen daraus, und zeigen sie von Zeit zu Zeit ihren kleinen Freunden, mit der Bitte, *sie nicht zu berühren*. Es fiel mir schwer, solchen *frühen Erwachsenen* nicht zu misstrauen.<sup>14</sup>

Grösseres Verständnis legt der Erzähler dagegen gegenüber den destruktiven Praktiken an den Tag, mit denen Kinder ihren Spielsachen auf den Leib rücken:

Die meisten Kleinen wollen vor allem *die Seele sehen*, die einen nach einiger Zeit des Spielens, die anderen *auf der Stelle*. Von dem früheren oder späteren Auftreten dieses Verlangens hängt die mehr oder weniger große Langlebigkeit des Spielzeugs ab. Ich habe nicht das Herz, diese Manie der Kinder zu tadeln: sie ist eine erste metaphysische Regung. Sobald dieses Verlangen sich des kindlichen Hirnmarks bemächtigt hat, verleiht es den Fingern und Nägeln eine seltsame Behendigkeit und Stärke. Das Kind dreht und wendet sein Spielzeug, kratzt daran, stößt es gegen die Wände, wirft es auf den Fußboden. [...]

Es gibt andere, die ihr Spielzeug gleich zerbrechen, kaum dass man es ihnen in die Hände gelegt hat, kaum dass sie es eines Blickes gewürdigt haben; was diese betrifft, so gestehe ich, dass ich nicht ahne, welche geheimnisvolle Regung sie dazu treibt.<sup>15</sup>

In seiner frühen Studie *Stanze. La parola e il fantasma nella cultura occidentale* (1977) hat Giorgio Agamben Baudelaires Essay verwendet, um eine eigenwillige Theorie des Spielzeugs zu entfalten.<sup>16</sup> Dabei rahmt er seine Ausführungen zu „Madame Panckoucke oder die Spielzeugfee“ durch Überlegungen zum Begriff des Fetischs und dessen unterschiedliche Verwendungsweise in Theorieentwürfen der Ethnologie, Ökonomie und Psychoanalyse. In einer überraschenden dingtheoretischen Wendung lässt er sich – wohlgermerkt schon Ende der 1970er Jahre – auf eine Reflexion über die Insubordination von Objekten ein, die sich einem bestimmten Gebrauchszweck entziehen:

Für de Brosses handelt es sich um die Überführung eines stofflich greifbaren Gegenstandes in den unfasslichen Bereich des Göttlichen; für Marx um die Verletzung des Gebrauchswerts; für Binet und Freud um ein Abweichen des Begehrens von seinem eigentlichen Objekt. Eine Karte der Wanderungen des Fetischismusbegriffs bildet auf diese Weise [...] das System von Regeln ab, die eine Art von Unterdrückung kodifizieren, derer sich die Befreiungstheoretiker bislang noch nicht angenommen haben: jene Unterdrückung, die auf Objekte ausgeübt wird, wenn ihre Gebrauchsnormen festgelegt werden.<sup>17</sup>

Genau an dieser Stelle kommt Agamben auf das Spielzeug zu sprechen, das gleichermassen eine Bestätigung wie eine Ausnahme des skizzierten Systems von Regeln darstellt:

Es gibt indessen Gegenstände, die seit jeher für einen so besonderen Gebrauch bestimmt sind, dass man sagen kann, sie seien in Wirklichkeit jeder Gebrauchsregel entzogen. Es handelt sich um die

<sup>14</sup> Ebd.

<sup>15</sup> Ebd., 202–203.

<sup>16</sup> Agamben 2005, 99–105.

<sup>17</sup> Ebd., 99–100.



Spielzeuge. Es war, ein weiteres Mal, Baudelaire, dem aufging, dass ein verständiger Künstler im Spielzeug ein Gebiet vorfand, das es lohnte, eingehender betrachtet zu werden.<sup>18</sup>

In jüngeren Spielzeugtheorien ist genau dieser Punkt aufgegriffen worden, um die Besonderheit des Spielzeugs im Kontext der Dingkulturen zu umreißen.<sup>19</sup> Agamben versucht die Behauptung, dass das Spielzeug keinen Gebrauchsregeln folge, mit der These zu verbinden, dass es als eine besondere Art von Fetisch fungiere. Dabei orientiert er sich an Baudelaires Darstellung des „zwischen unergründlicher Freude und verblüffter Enttäuschung pendelnden Umgangs“, der die Interaktion zwischen Kindern und ihren Spielzeugen präge.<sup>20</sup> Die Spielzeuge, die keinen einfachen Gebrauchsregeln folgen, bewegen sich scheinbar ausserhalb des Regelsystems, das den Umgang mit den Objekten reguliert, und lösen ein unruhiges Begehren aus, das die Kinder nicht stillstellen können. Wie andere Spielzeugtheoretiker nach ihm versucht Agamben, die Spielzeuge entsprechend als ‚Dinge‘ zu definieren, die sich im Gegensatz zu den allein über ihren Gebrauchswert definierten Objekten in einer dritten Zone des Zwischen befinden, in der Objekte und Subjekte sich in einem dynamischen Wechselverhältnis zueinander definieren:

Wie der Fetisch, wie das Spielzeug, sind die Dinge eigentlich nirgendwo, denn ihr Ort liegt diesseits von den Objekten und jenseits vom Menschen, in einer Zone, die nicht mehr objektiv oder subjektiv, weder persönlich noch unpersönlich, weder gegenständlich noch ungegenständlich ist, in der uns vielmehr mit einem Schlag dieses scheinbar so einfache  $x$  gegenübersteht: der Mensch, das Ding.<sup>21</sup>

Offensichtlich begnügt sich Agamben nicht mit der einfachen Feststellung, dass Kinder Spielzeugen im Spiel eine Seele zuschreiben und sie entsprechend anthropomorphisieren. Ganz im Gegenteil interessiert er sich für Spielzeuge als in sich zutiefst widersprüchliche Dinge, mit deren Hilfe es dem Subjekt überhaupt erst gelingt, sich als Subjekt zu konstituieren. Als faszinierende Objekte des Verlangens und der Phantasien setzen Spielzeuge ein subjektkonstituierendes Begehren frei, dass sie selbst nie einlösen können.

Auf den ersten Blick verliert sich Agamben mit diesen Zuschreibungen in eine sehr allgemeine anthropologische Betrachtung, welche den fetischisierenden Umgang mit dem Spielzeug auf eine ‚ursprünglichere‘ magische Weltsicht zurückführt, die Kinder mit Primitiven und Wahnsinnigen teilen. Im Kontext seiner Abhandlung *Stanzien. Das Wort und das Phantasma in der abendländischen Kultur* wird allerdings deutlich, dass er sich weniger für solche Verallgemeinerungen als für die besondere Ausprägung bürgerlicher Spielzeugwelten aus der Mitte des 19. Jahrhunderts interessiert, die selbstverständlich auch im Zentrum von Baudelaires Ausführungen stehen. Der Abschnitt zu Madame Panckoucke findet sich in dem Kapitel „In Odradeks Welt. Das Kunstwerk in Ansehung der Ware“, in dem Agamben ausführlich auf Freuds Fetischmusbegriff und Marx' Warenanalyse eingeht. So nimmt er etwa in seiner eigenwilligen Definition des Marx'schen Warenfetischs schon die Enttäuschung der Kinder vorweg, die hoffen, das verführerische Geheimnis der Spiel-Waren zu ergründen, indem sie sie zerschlagen:

---

<sup>18</sup> Ebd., 100.

<sup>19</sup> Vgl. insbesondere Ebeling 2016. In Anlehnung an Bill Browns *Thing Theory* könnte man vielleicht behaupten, dass die Funktion des Spielzeugs auf paradoxe Art und Weise darin liegt, ein Objekt zu sein, dessen blosses Funktionieren stets erneut in Frage gestellt wird und das somit stets erneut zu einem Ding mutiert. Vgl. Brown 2001.

<sup>20</sup> Agamben 2005, 101.

<sup>21</sup> Ebd., 105.

Ebenso wie der Fetischist seinen Fetisch niemals ganz zu besitzen vermag, weil dieser das Zeichen zweier widersprüchlicher Wirklichkeiten ist, genauso kann auch der Besitzer der Ware sich an dieser niemals gleichzeitig als Gebrauchsgegenstand und als Wert erfreuen. Mag er den stofflichen Körper, in dem sie sich zeigt, auch auf alle erdenklichen Weisen handhaben, mag er ihn physisch bis zur Zerstörung verändern: selbst in diesem Hinschwinden wird die Ware einmal mehr ihre Ungreifbarkeit bestätigen.<sup>22</sup>

Ausgehend von dieser Definition versucht Agamben weiterhin, den waretheoretischen Überlegungen nachzugehen, die Baudelaire vor dem Hintergrund der Weltausstellung 1855 entwickelt. Dabei konstatiert er zum einen, dass Baudelaire zu den ersten Künstlern gehört, welche radikale poetologische Konsequenzen aus der veränderten Dingkultur des 19. Jahrhunderts abzuleiten versuchen: „Baudelaires Größe angesichts des Vordringens der Ware war die, dass er auf dieses Vordringen antwortete, indem er das Kunstwerk selbst zur Ware und zum Fetisch machte.“<sup>23</sup> Der springende Punkt von Agambens Ausführungen über Baudelaires Warentheorie besteht allerdings in einer Schlusswendung, in der er behauptet, dass Baudelaire die fetischisierende Logik der Ware so weit treibt, dass sie sich in ihr Gegenteil verkehrt:

Aber was Baudelaires Entdeckung den eigentlichen revolutionären Zug verleiht, ist das Faktum, dass [...] er darauf aus war, eine Ware zu erschaffen, deren Wertform sich mit dem Gebrauchswert gänzlich decken würde, eine *absolute* Ware gewissermaßen, in welcher der Prozess der Fetischisierung derart vorwärtsgetrieben würde, dass die Realität der Ware als solcher sich auflöste. Eine Ware, in der Gebrauchswert und Tauschwert sich gegenseitig abschaffen und deren Wert mithin in ihrer Nutzlosigkeit läge und deren Nutzen in ihrer Ungreifbarkeit bestünde, ist keine Ware mehr.<sup>24</sup>

Ich gehe so ausführlich auf diesen Kontext des Spielzeug-Kapitels in Agambens *Stanzen* ein, da er den konkreten historischen Hintergrund verdeutlicht, vor dem Baudelaire seine Überlegungen zum Spielzeug entwickelt.<sup>25</sup> Ich denke, dass schon seine oben zitierte ausführliche Beschreibung der Spielzeugläden deutlich macht, dass er Spielzeuge nicht nur als Teil, sondern als Sinnbild einer dezidiert bürgerlichen Warenökonomie behandelt.

In diesem Sinne nimmt Baudelaire mit seinem Essay eine Sichtweise auf das Spielzeug vorweg, die der Baudelaire-Kenner Walter Benjamin am 9. April 1928 in der in der *Literarischen Welt* publizierten Rezension zu Karl Grübers Studie *Kinderspielzeug aus alter Zeit* noch konsequenter ausbuchstabieren wird. Dabei wendet sich Benjamin in erster Linie gegen romantische Konzepte, in denen das Spielzeug auf naive Weise verwendet wird, um auf das unschuldige Seelenleben des Kindes rückzuschliessen. Spielzeuge – so Benjamin – verraten in diesem Sinne weniger über Kinder selbst als über die ausgeprägten Projektionen von Erwachsenen:

Wie nämlich die Merkwelt des Kindes überall von Spuren der älteren Generation durchzogen ist und mit ihnen sich auseinandersetzt, so auch in seinen Spielen. Unmöglich, sie in einem Phantasiebereiche, im Feenlande einer reinen Kindheit oder Kunst zu konstruieren. Das Spielzeug ist, auch wo es dem

---

<sup>22</sup> Ebd., 69.

<sup>23</sup> Ebd., 77.

<sup>24</sup> Ebd.

<sup>25</sup> Grundlegend zum konstitutiven Zusammenhang zwischen Fetischismustheorien des 19. Jahrhunderts und der zeitgenössischen Warenökonomie vgl. auch Böhme 2006.

Gerät der Erwachsenen nachgeahmt ist, Auseinandersetzung, und zwar weniger des Kindes mit den Erwachsenen, als der Erwachsenen mit ihm.<sup>26</sup>

In seiner eingehenden Lektüre von Benjamins Rezension fasst Knut Ebeling entsprechend zusammen:

Im Spielzeug lässt sich weder das Wesen des Kindes noch sein Bedürfnis erblicken. Selbst das primitivste Spielzeug lässt diesen naiven Schluss nicht zu. Wir wissen nicht, was dem Kind entspricht, dem Kind ‚entspricht‘ im Zweifelsfall nichts. Aus diesem Grund holt Benjamin zu einer generellen Repräsentationskritik aus, die jeglichen deduktiven, metaphysischen Schluss vom Spielzeug auf das Kind verbietet.<sup>27</sup>

Stattdessen – so Ebeling – nehme Benjamin das Spielzeug als Wissensgegenstand ernst, der kulturanalytisch fruchtbar gemacht werden soll. Tatsächlich spricht Benjamin explizit von einer „Archäologie der Kaufmannsläden und Puppenstuben“<sup>28</sup>, die nicht zuletzt Aufklärung über die Auswirkungen einer bürgerlichen Dingkultur und den „Klassencharakter dieses Spielzeugs“<sup>29</sup> zu geben verspricht: „Wer Lust hat, dem Warenkapital in die Fratze zu sehen, braucht nur an eine Spielzeughandlung zu denken, wie sie bis vor fünf Jahren typisch gewesen und in kleinen Städten noch heute die Regel ist.“<sup>30</sup> Neben solchen im weitesten Sinne kultursoziologischen Überlegungen nutzt Benjamin den Bezug zur Psychoanalyse, um erste Überlegungen über einen gleichermassen durch Lust und Aggressionen geprägten Umgang mit dem Spielzeug als latent sexuell besetzten Gegenstand zu entwickeln.<sup>31</sup> In beiden Fällen scheinen auch seine ‚spielzeug-theoretischen‘ Reflexionen durch die unterschiedlichen Waren- und Fetischtheorien von Marx, Baudelaire und Freud inspiriert gewesen zu sein, was auch dem Benjamin-Kenner Agamben nicht entgangen sein dürfte.

## Spektakel und unstillbares Begehren – Spielzeug als absolute Ware

Schon die zu Beginn skizzierte Passage aus *Den standhaftige Tinsoldat* hilft zu illustrieren, was die abgründigen Spielzeugtheorien Baudelaire und Benjamins mit den Märchen Hans Christian Andersens zu tun haben könnten. „Nu begyndte Legetøiet at lege“ (ASV 1, 189)<sup>32</sup> – mit seiner genialen Idee, das Spielzeug selbst spielen zu lassen, legt Andersen unmissverständlich die Tatsache bloss, dass den Spielzeugen kein wie auch immer gearteter Gebrauchswert innewohnt. Das aufrührerische Spielzeug definiert sich allein über „Commerz“ und „Spektakel“ (ASV 1, 189). Dagegen scheint die komplexe Begehrensstruktur, welche abgründigere Beziehungen zwischen Kind und Spielzeug offenlegt, in der Relation zwischen dem erstarrten Zinnsoldaten und der Papierprinzessin ihren Ausdruck zu finden. Der Zinnsoldat starrt die Eisprinzessin nicht von ungefähr an, scheint sie ihm doch Ersatz für seinen evidenten Mangel zu bieten, den sie ihm allerdings auch mit aller Deutlichkeit vor

<sup>26</sup> Benjamin 1988, 409.

<sup>27</sup> Ebeling 2008/09, nicht paginiert.

<sup>28</sup> Benjamin 1988, 407.

<sup>29</sup> Ebd., 410.

<sup>30</sup> Ebd.

<sup>31</sup> Zu entsprechend subversiven Spielzeugtheorien, die angeregt durch Johan Huizingas Studie *Homo ludens* (1938) im Umkreis des französischen Surrealismus entwickelt wurden, vgl. Ebeling 2014.

<sup>32</sup> „Nun begann das Spielzeug zu spielen“.

Augen führt. Die Szene wird dadurch eingeleitet, dass ein kleiner Junge, der die Zinnsoldaten zum Geburtstag geschenkt bekommen hat, seine frisch erworbenen Kostbarkeiten auf dem Tisch aufreht:

Den ene Soldat lignede livagtig den anden, kun en eneste var lidt forskjellig; han havde eet Been, thi han var blevet støbt sidst, og saa var der ikke Tin nok; dog stod han ligesaa fast paa sit ene, som de andre paa deres to, og det er just ham, som bliver mærkværdig.

Paa Bordet, hvor de bleve stillede op, stod meget andet Legetøi; men det, som faldt meest i Øinene, var et nydeligt Slot af Papir. Gjennem de smaa Vinduer kunde man see lige ind i Salene. Udenfor stode smaa Træer, rundtom et lille Speil, der skulde see ud som en Sø; Svaner af Vox svømmede derpaa og speilede sig. Det var altsammen nydeligt, men det Nydeligste blev dog en lille Jomfru, som stod midt i den aabne Slotsdør; hun var ogsaa klippet ud af Papir, men hun havde et Skjørt paa af det klarreste Linon og et lille smalt blaåt Baand over Skulderen ligesom et Gevandt; midt i det sad en skinrende Paillette, lige saa stor som hele hendes Ansigt. Den lille Jomfru strakte begge sine Arme ud, for hun var en Dandserinde, og saa løftede hun sit ene Been saa høit i Veiret, at Tinsoldaten slet ikke kunde finde det og troede, at hun kun havde eet Been ligesom han. (ASV 1, 188)

Der eine Soldat glich leibhaftig dem anderen, nur ein einziger war ein wenig verschieden; er besass nur ein Bein, denn er wurde zuletzt gegossen, und da gab es nicht mehr genügend Zinn; doch er stand fest auf seinem einen wie die Anderen auf ihren beiden, und es ist just er, der besonders wird.

Auf dem Tisch, auf dem sie aufgestellt wurden, standen viele andere Spielsachen; aber das, was am meistens ins Auge fiel, war ein niedliches Schloss aus Papier. Durch die kleinen Fenster konnte man direkt in die Säle hineinsehen. Draussen standen kleine Bäume, rundherum ein kleiner Spiegel, der wie ein See aussehen sollte, Schwäne aus Wachs schwammen darauf und spiegelten sich. Es war alles so niedlich, aber das Niedlichste war doch eine kleine Jungfrau, die mitten in der offenen Schlosstür stand; sie war auch aus Papier geschnitten, aber sie hatte einen Rock aus dem klarsten Linon und ein kleines schmales blaues Band über den Schultern wie ein Gewand; mitten darin sass eine leuchtende Paillette, genauso gross wie ihr ganzes Gesicht. Die kleine Jungfrau streckte ihre beiden Arme aus, denn sie war eine Tänzerin, und dann streckte sie ihr Bein so hoch in die Luft, dass der Zinnsoldat es gar nicht erkennen konnte und glaubte, dass sie nur ein Bein besass wie er auch.

Die Szene liefert eine nahezu mustergültige Illustration zum Fetischcharakter des Spielzeugs, das den Zinnsoldaten in ein durch und durch widersprüchliches Begehren verwickelt. Je mehr er das Bein der Prinzessin begehrt, desto deutlicher wird er mit seinem Mangel konfrontiert. Schon in dieser Passage fällt auf, mit welcher Akribie die Materialien beschrieben werden, die im Produkt zu Objekten des Begehrens mutieren.

Wie eingehend Andersen sich mit dem Fetischcharakter entsprechender Waren auseinandersetzt, lässt sich wohl am besten an dem Märchen *Flipperne* (1847; *Der Kragen*) illustrieren, in dem nicht von ungefähr ein Strumpfband eine der Hauptrollen spielt.<sup>33</sup> Aber auch ein weiteres Spielzeug-Märchen zeigt, wie genau der Autor dem abgründigen Beziehungsgeflecht nachzugehen versucht, über das ‚Menschen‘ und ‚Dinge‘ auf eine merkwürdige Weise verbunden sind. Die Rede ist von dem Märchen *Kjærestefolkene* (1844, *Liebesleute*), das Andersen zum ersten Mal im ersten Band der ersten Sammlung der *Nye Eventyr* veröffentlichte. Der Titel der Geschichte ist irreführend. Es tritt kein Liebespaar auf, auch von mehreren Liebesleuten kann keine Rede sein. Wenn überhaupt, so

<sup>33</sup> Ausführlich dazu vgl. Müller-Wille 2013.



werden die einseitigen Gefühle geschildert, die ein Kreisel für einen Ball hegt (Abb. 2). Doch auch in diesem Fall erscheint es nicht ganz angemessen von Liebe zu sprechen, denn der Kreisel begründet sein Interesse am Ball auf merkwürdig nüchterne Weise:

*Toppen og Bolden* laae i Skuffe sammen mellem andet Legetøi, og saa sagde *Toppen* til *Bolden*: „Skulle vi ikke være Kjærestefolk, siden vi dog ligge i Skuffe samme“. (ASV 1, 281)

Der *Kreisel* und das *Bällchen* lagen in einer Schublade zusammen mit anderem Spielzeug, und da sagte der *Kreisel* zum *Bällchen*: „Sollten wir nicht ein Liebespaar sein, da wir nun schon in einer Schublade zusammenliegen“.

Kein Wunder, dass das Bällchen auf diese Anfrage gar nicht reagiert. Erst nachdem der Kreisel von einem Jungen rot-golden angestrichen und mit einem Messingnagel versehen wird, ist das Bällchen überhaupt bereit, sich auf ein Gespräch einzulassen. Dabei kippt die ebenfalls unglückliche Liebeskommunikation in ein Verkaufsgespräch, in dem sich die beiden Spielzeuge in erster Linie über die Ausgesuchtheit der Materialien austauschen, aus denen sie fabriziert wurden. So antwortet das Bällchen auf den erneuten Vorstoss des Kreisels:

„Saa, troer De det!“ sagde *Bolden*, „De veed nok ikke, at min Fader og Moder have været Saffians-Tøfler, og at jeg har en Prop i Livet!“

„Ja, men jeg er af Mahognitræ!“ sagde *Toppen*, „og Byfogden har selv dreiet mig, han har sin egen Dreierbænk, og det var ham en stor Fornøjelse!“ (ASV 1, 281)

„So, glauben Sie!“ sagte das *Bällchen*, „Sie wissen wohl nicht, dass mein Vater und meine Mutter Saffians-Pantoffeln gewesen sind und dass ich einen Korken im Leib habe!“

„Ja, aber ich bin aus Mahagoniholz!“ sagte der *Kreisel*, „und der Stadtrichter hat mich selbst auf seiner eigenen Drechselbank gedrechselt und es war ihm ein grosses Vergnügen!“

Dem kann das Bällchen nur die Tatsache entgegensetzen, dass er so gut wie mit einer Schwalbe verlobt sei, die ihm jeden Morgen ein ‚Willst Du?‘ zuzwitschere, auf das es innerlich schon mit Ja geantwortet habe.

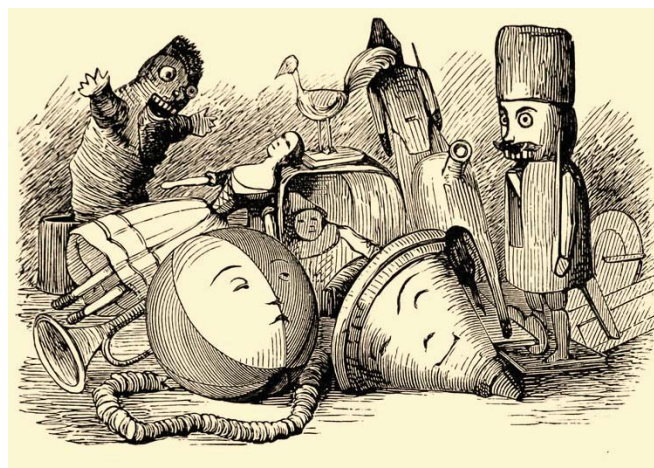


Abb. 2: Illustration zu Hans Christian Andersens *Kjærestefolkene* von Vilhelm Pedersen



Schon in der Figur des Dritten deutet sich an, dass das Bällchen für den Kreisel unerreichbar bleiben wird. Als das Bällchen eines Tages beim Spielen in der Dachrinne landet, muss der Kreisel davon ausgehen, dass er es für immer an die Schwalbe verloren hat. Erst diese Einsicht treibt sein Verlangen auf die Spitze:

Jo mere *Toppen* tænkte derpaa, desmere indtaget blev han i *Bolden*; just fordi han ikke kunde faae hende, derfor tog Kjærligheden til; at hun havde taget en Anden, det var det aparte ved det; og *Toppen* dandsede rundt og snurrede, men altid tænkte den paa *Bolden*, der i Tankerne blev kjønnere og kjønnere. (ASV 1, 282)

Je mehr der *Kreisel* daran dachte, desto mehr wurde er vom *Bällchen* eingenommen; gerade weil er es nicht bekommen konnte, nahm die Liebe zu; dass es einen anderen hatte, das war das Aparte daran; und der Kreisel tanzte rundherum und schnurrte, aber immer dachte er an das Bällchen, das in seinen Gedanken schöner und schöner wurde.

Selbstverständlich spielt Andersen hier mit bekannten Topoi des bürgerlichen Liebesdiskurses, bei dem die Figur des Dritten eine konstitutive Rolle spielt. Angesichts der Rahmung der Szene drängt sich allerdings die Vermutung auf, dass Andersen mit dem Verhältnis zwischen den beiden Dingen auch das komplexe Verhältnis zwischen Subjekten und den Dingen abbildet, die als Waren innerhalb einer komplexen Begehrensökonomie fungieren (immerhin wird mit dem metallischen Kern des Kreisels und seiner goldenen Farbe ja auch direkt auf das Geld als das selbstrekursive Zentrum dieser Begehrensökonomie angespielt). Das Begehren des Kreisels wird allein durch die Tatsache angetrieben, dass es nicht gestillt werden kann. Während der hin- und herspringende Ball die Momente einer anwesenden Abwesenheit oder einer abwesenden Anwesenheit verkörpert, die den Fetisch kennzeichnen, bringt der um sich selbst kreisende Kreisel ein durch den entsprechenden Widerstreit ausgelöstes, nicht zu stillendes Begehren zum Ausdruck.

Dieses Begehren kommt bezeichnenderweise erst dann zur Ruhe, als das Spielzeug-Bällchen endgültig seinen Status als Ware verliert und zu Müll mutiert. Tatsächlich begegnen sich die beiden Helden des Märchens im Kehricht wieder, in dem der erneut frisch vergoldete Kreisel eher zufällig landet und in dem er einem „merkwürdige[n] runde[n] Ding“ begegnet, „das wie ein alter Apfel aussah – aber es war kein Apfel“.<sup>34</sup> Bei dem Ding handelt es sich um das Bällchen, das in der Regenrinne über lange Zeit im Wasser gelegen hat.

Dingtheoretisch betrachtet verfügt das Ende der Geschichte über eine überraschende Pointe. Der zu einem merkwürdigen Ding mutierte Ball, der offensichtlich weder als Spielzeug noch als begehrtenswerte Ware fungieren kann und somit über keinen Wert zu verfügen scheint, bleibt als Erinnerungsgegenstand der gespenstischen Logik der anwesenden Abwesenheit beziehungsweise der abwesenden Anwesenheit verhaftet und könnte solchermassen ein nostalgisches Begehren nach dem Ball freisetzen, das in dem Ding, das wie ein Apfel aussah, aber kein Apfel war, gleichermassen präsent wie für immer entzogen ist. Ich weise auf diese Pointe hin, da viele der Dingmärchen Andersens in entsprechenden gedächtnistheoretischen Wendungen enden, in denen Dinge ihren Status als Waren verlieren, aber gleichzeitig zu singulären Gedächtnisträgern aufgewertet werden.<sup>35</sup> Zumindest deutet Andersen mit dem Ende seines Märchens auf einen kulturellen Rahmen hin, in dem

<sup>34</sup> „[E]n underlig rund Ting, der saae ud som et gammelt Æble; - men det var intet Æble“ (ASV 1, 282).

<sup>35</sup> Ausführlich zu den angedeuteten gedächtnistheoretischen Implikationen: Gaffikin 2004 und Seiler 2008. Zu den poetologischen und ethischen Implikationen von Andersens Vorliebe für den Müll vgl. darüber hinaus Sanders 2019.

Spielzeuge zu singulären nostalgischen Gedächtnisträgern für eine für immer verlorene Kindheit fetischisiert werden können.

## Kehrseiten des Spielzeugs – Andersens historische Anthropologie

In einer jüngeren Untersuchung haben Finn Barlby und Jacob Bøggild darauf aufmerksam gemacht, dass es sich bei *Kjærestefolkene* um einen in jedweder Hinsicht komplexen und in sich widersprüchlichen Text handelt, bei dessen Interpretation man leicht zu voreiligen Rückschlüssen verführt wird. Dies liegt vor allem daran, dass die Abgründigkeit einer Liebeskommunikation, bei der beide Gesprächspartner mit rhetorischen Finessen operieren, im Text mit aller Deutlichkeit in Szene gesetzt wird. Mit der irreführenden Überschrift des eben nicht von einem Liebespaar handelnden Märchens, so Barlby und Bøggild, werde schliesslich darauf aufmerksam gemacht, dass man auch der Erzählinstanz des Textes kein allzu grosses Vertrauen entgegenbringen sollte.<sup>36</sup>

Im Rahmen ihrer gründlichen Analyse der vertrackten Erzählhaltung des Textes machen Barlby und Bøggild auch auf einen Punkt aufmerksam, den ich für eine Lektüre von *Kjærestefolkene* und der anderen Spielzeugmärchen Andersens für besonders zentral halte. Ich hoffe, dass schon die Ausführungen im vorhergehenden Abschnitt deutlich gemacht haben, dass Andersen die Spielzeuge in seinen Märchen nicht einfach anthropomorphisiert. Die Vorstellung, dass Andersen schlicht eine vermeintlich kindliche Wahrnehmung imitiere, indem er die Dinge des Alltags beseele, hat sicherlich eine lange Tradition in der Forschung. Allerdings hält sie einer gründlichen Analyse nicht stand. Zurecht machen Barlby und Bøggild darauf aufmerksam, dass Andersen die Spielzeuge eher als gespenstische Phänomene in Szene, die gleichermassen lebendig wie tot erscheinen.<sup>37</sup> Genau dies schlägt sich auch in einer in sich widersprüchlichen Erzählstrategie nieder, in der die Dinge sowohl als aktive Handlungsträger wie als passive Gegenstände in Szene gesetzt werden. Besonders deutlich kommt diese Strategie in der Beschreibung der Abenteuerreise des standhaften Zinnsoldaten zum Ausdruck. Mit dem Versuch, den Heldenmut des Soldaten zu beschreiben, der „standhaft“ blieb und „keine Miene veränderte“, „stillschwieg und das Gewehr noch fester packte“ oder der „sich so steif hielt, dass keiner von ihm sagen konnte, dass er auch nur mit den Augen zwinkerte“, erzeugt die Erzählinstanz durchweg Ambivalenzeffekte, die es den Leser\*innen unmöglich machen zu entscheiden, ob die Hauptfigur des Märchens als lebendiges Subjekt oder als totes Objekt agiert.<sup>38</sup> Am Ende des Märchens wird diese Strategie nochmals gesteigert, indem der Erzähler das pure Schmelzen des Zinns als Liebesregung des Soldaten zu interpretieren versucht.<sup>39</sup>

[Han] følte en Hede, der var forfærdelig, men om det var af den virkelige Ild, eller af Kjærlighed, det vidste han ikke. [...] Han saae paa den lille Jomfru, hun saae paa ham, og han følte han smeltede, men endnu stod han standhaftig med Geværet i Armen. (ASV 1, 191)

<sup>36</sup> Barlby und Bøggild 2015, 230–232.

<sup>37</sup> Barlby und Bøggild 2015, 235–252.

<sup>38</sup> „[F]orandrede ikke en Mine“ (ASV 1, 189); „taug stille og holdt endnu fastere paa Geværet“ (ASV 1, 190); „holdt sig saa stiv han kunde, ingen skulde sige ham paa, at han blinkede med Øinene“ (ASV 1, 190).

<sup>39</sup> Auf Andersens überraschend konsequente Problematisierung der Anthropomorphisierung ist jüngst Torsten Bøgh Thomasen eingegangen, der auch die nachfolgende Passage Szene aus *Den standhaftige Tinsoldat* zitiert. Vgl. Thomsen 2019, 200–215.

[Er] fühlte eine Hitze, die schrecklich war, aber ob sie aus dem wirklichen Feuer oder aus Liebe entstand, das wusste er nicht. [...] Er sah zu der kleinen Jungfrau, sie sah zu ihm, und er fühlte, dass er schmolz, aber immer noch stand er standhaft mit dem Gewehr im Arm.

Schon die Tatsache, dass das Bällchen am Ende von *Kjærestefolkene* auf gespenstische Weise als Ding dargestellt wird, das einem Apfel – also einer organischen Lebensform – gleicht, ohne doch ein Apfel zu sein, illustriert, dass Andersen auch in diesem Märchen einer ähnlichen Strategie folgt. So scheint es mir kein Zufall zu sein, dass der Erzähler die Fiktion des Innenlebens der beiden Spielzeuge durch die Aufmerksamkeit für die konkrete Materialität ihres Kerns – Korken und Messingnagel – unterläuft. Das subtile Spiel mit der Subjekt-/Objekt-Position der Aktanten wird – so Barlby und Bøggild – bis in die ungewöhnliche Verwendung einzelner Verben fortgeführt.<sup>40</sup> So äussert das Bällchen im Schlussdialog mit dem Kreisel, dass es fünf Jahre in der Dachrinne gelegen und von Wasser durchweicht worden wäre: „[M]en saa faldt jeg i Tagrenden, og der har jeg ligget i fem Aar og sivet!“ (ASV 2, 282). Die Doppeldeutigkeit der Äusserung, die der Erzähler am Ende des Textes bezeichnenderweise wiederholt – „Kjæresten har ligget fem Aar i en Vandrende og sivet“ (ASV 2, 282) – lässt sich nicht ins Deutsche übersetzen. Das Verb „sive“ könnte bedeuten, dass der Ball „Luft verloren“ hat. In diesem Fall wäre die aktive Satzkonstruktion durchaus angemessen. Im Kontext des Märchens ist allerdings davon auszugehen, dass „sive“ eher auf ein „durchsickern“ oder „durchweichen“ mit Wasser verweist, was sich auch im Dänischen eigentlich nicht aktiv ausdrücken lässt. Im Deutschen müsste man wohl auf eine reflexive Konstruktion zurückgreifen, um die ungewöhnliche Verwendung des Verbs zu übersetzen: „Ich habe fünf Jahre gelegen und mich aufgeweicht“.

Kurz und gut: Das für Andersen durchaus typische subtile Spiel mit der leicht ungewöhnlichen Verwendung des Verbes „sive“ verdeutlicht erneut, wie bewusst er die Spielzeuge als gespenstische aktiv-passive Subjekt-Objekte in Szene zu setzen versucht. Angesichts der ausgefeilten waretheoretischen Implikationen seiner Märchen, die ich im letzten Abschnitt dargelegt habe, drängt sich die Vermutung auf, dass auch diese Erzählstrategie an dingtheoretische Überlegungen geknüpft ist, mit denen Andersen das Verhältnis zwischen Subjekten und Objekten, Menschen und Dingen auf andere Weise zu interpretieren versucht. Genau dies möchte ich zum Abschluss am Märchen *Pengegrisen* illustrieren, in dem Andersen das schwer zu fassende und abgründige Eigenleben der Spielzeuge in einer vielleicht noch gespenstischeren Art und Weise zu thematisieren versucht (Abb. 3).

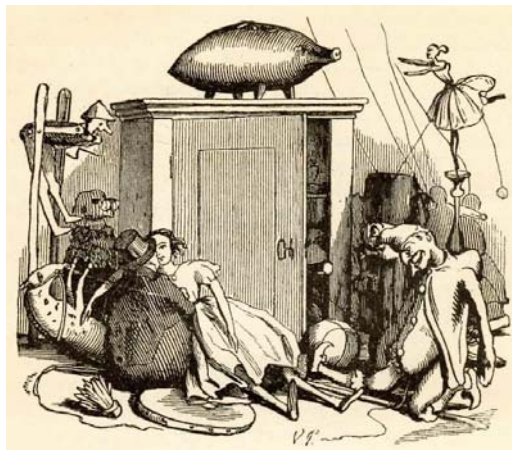


Abb. 3: Illustration zu Hans Christian Andersens *Pengegrisen* von Vilhelm Pedersen

<sup>40</sup> Barlby und Bøggild 2015, 251.

Die Komplexität dieses ebenfalls kurzen Märchens deutet sich schon in der Tatsache an, dass es sich eigentlich gar nicht paraphrasieren lässt. Der Beginn des Märchens lässt zunächst vermuten, dass das im Titel genannte Geldschwein die Hauptrolle im Text spielt:

Der var saa meget Legetøi i Børnenes Stue; øverst paa Skabet stod Sparebøssen, den var af Leertøi i Skikkelse af en Griis; den havde naturlig Sprække i Ryggen og Sprækken var med en Kniv gjort større, at der ogsaa kunde gaae Sølvdalere ind og der var gaaet to, foruden mange andre Skillinger. Pengegrisen var saa proppet, at han ikke længer kunde rasle, og det er det Høieste, en Pengegriis kan bringe det til. Der stod han nu øverst paa Hylden og saae ned paa Alt i Stuen, han vidste nok, at med hvad han havde i Maven kunde han kjøbe det Hele, og det er at have en god Bevidsthed! (ASV 2, 114)

Es gab so viel Spielzeug im Kinderzimmer; zuoberst auf dem Schrank stand die Sparbüchse, sie war aus Ton, in der Gestalt eines Schweins, sie hatte einen natürlichen Schlitz im Rücken und der Schlitz ist mit einem Messer vergrößert worden, damit auch Silbertaler hineingehen können und es sind auch zwei hineingegangen, neben vielen anderen Schillingen. Das Geldschwein war so voll, dass es nicht mehr rasseln konnte, und das ist das Höchste, wozu es ein Geldschwein bringen kann.

Im weiteren Verlauf des Märchens werden die in dieser Eingangssequenz bedienten Dichotomien von hoch und tief, reich und arm, voll und leer, natürlich und künstlich allerdings nicht ausgeschöpft. Im Zentrum des Textes steht vielmehr eine Unternehmung der anderen Spielzeuge, die sich auf Vorschlag einer Puppe einem durch und durch merkwürdigen Unterfangen widmen werden:

Comodeskuffen stod paa Klem; der reiste sig en stor Dukke, noget gammel var hun, og klinket i Halsen; hun saae ud, og sagde: „Skal vi nu lege Mennesker? Det er jo altid Noget!“ Og saa blev der et Røre! Selv Skilderierne vendte sig paa Væggen; de viiste, at de ogsaa havde Bagside, men det var ikke for at sige imod. (ASV 2, 114)

Die Kommodenschublade stand ein wenig offen; dort erhob sich eine grosse Puppe, etwas alt war sie und am Hals geklebt; sie sah hinaus und sagte: „Sollen wir nun Menschen spielen? Das ist doch immer etwas!“ Und da entstand ein Aufruhr! Selbst die Gemälde drehten sich an der Wand um; sie zeigten, dass sie auch über eine Rückseite verfügten, aber es ging nicht darum, eine Gegenrede zu führen.

Allein diese kurze Passage verdeutlicht, dass es sich bei *Pengegrisen* um eine Art Meta-Märchen handelt, in dem Andersen die Poetik seiner eigenen Spielzeugmärchen auf merkwürdige Weise in eine fiktive Diegese umzusetzen versucht. Der Versuch der Spielzeuge, die komplexe Relation zwischen Menschen und Dingen spielerisch zu umreissen, geht mit einer Bewegung der Bilder einher, die von der Metaphorik der verborgenen Kehrseite lebt.

Zunächst spielen die Spielzeuge in der Nacht eine Teegesellschaft nach, bei der die Dinge über die Themen reden, „die in ihr Fach fielen“. So äussert sich das Schaukelpferd über „Training und Vollblut“, der Kinderwagen redet „von Eisenbahnen und Dampfkraft“ und „die Wanduhr redet von Politik – tick – tick! Die wusste, was die Stunde geschlagen hatte“.<sup>41</sup> Das Geldschwein dagegen versucht, seiner ernstesten Rolle als Sparbüchse gerecht zu werden und redet über „Testament und Be-

<sup>41</sup> „Gyngehesten talte om Training og Fuldblod, Barnevognen om Jernbaner og Dampkraft; det var jo Noget, de forstode sig paa, og som de kunde tale om. Stueuhret talte Politik – tik – tik! det vidste, hvad Klokkeren var slaaet“ (ASV 2, 114).



gräbnis“.<sup>42</sup> Die Teegesellschaft wird durch eine Theatervorstellung abgelöst, in der eine Komödie aufgeführt wird. Dabei bedient sich der Erzähler wieder der Metaphorik der Kehrseite, die im Fall der – offensichtlich durch ein Papiertheater – aufgeführten Komödie jedoch mit der gegenteiligen Strategie einhergeht, nur die strahlende Schaufläche zu zeigen: „Alle Spieler wendeten natürlich ihre bemalte Seite nach aussen, sie waren nur aus einer Richtung zu sehen, nicht von der Kehrseite“.<sup>43</sup> Bezeichnenderweise aber scheitert der Versuch der Akteure, sich auf der Bühne als rein imaginäre Projektionsoberflächen zu präsentieren. Sie fallen nämlich buchstäblich aus dem Rahmen des Theaters. Die Papierfiguren spielen „komplett draussen vor der Bühne“, da „der Draht in ihnen zu lang“ war.<sup>44</sup> Auch mit dem Bild der vor der Bühne schwebenden Akteure wird also auf eine Kehrseite verwiesen, in diesem Fall auf die Kehrseite des Theaters selbst, das heisst die durch die Drähte symbolisierte Theatermaschinerie (Abb. 4).



Abb. 4: Illustration zu Hans Christian Andersens *Pengegrisen* von Vilhelm Pedersen

Nach dem Schauspiel wollen sich die Spielzeuge eigentlich wieder zum Tee treffen, um ihr Menschen-Spiel fortzusetzen und sich in Verstandesübungen zu kultivieren. An diesem Punkt werden die Leser\*innen mit dem überraschenden Ende der Geschichte konfrontiert, das gleichzeitig an ihren Anfang zurückführt:

Det var en sand Nydelse, saa at man opgav Theevandet og blev ved Forstandsøvelsen. Det kaldte de at lege Mennesker, og der var ingen Ondskab deri, for de legede kun; og hver tænkte paa sig og paa hvad Pengegrisen tænkte, og Pengegrisen tænkte længst, han tænkte jo paa Testament og Begravelse – og naar kom det istand –! Altid før man venter det. – Knak! der laae han fra Skabet, laae paa Gulvet, i Stumper og Stykker; men Skillingerne dandsede og sprang; de mindste snurrede, de store rullede, især den ene Sølvdaler, han vilde ordenlig ud i Verden, og det kom han og det kom de Allesammen; og Skaarene af Pengegrisen kom i Bøtten. – –

Men paa Skabet selv stod igjen næste Dag en ny Pengegris af Leertøi, der var endnu ikke en Skilling i den, derfor kunde den heller ikke rasle, deri lignede han den anden; det var altid en Begyndelse, – og med den vil vi ende! (ASV 2, 115)

<sup>42</sup> „Testament og Begravelse“ (ASV 2, 115).

<sup>43</sup> „[A]lle de Spillende vendte naturligtviis den malede Side udad, de vare kun til at see paa een Led, ikke paa Vrang“ (ASV 2, 115).

<sup>44</sup> „Alle spillede de udmærket, heelt forud af Theatret, Traaden var for lang i dem, men saa bleve de mere mærkbare“ (ASV 2, 115).



Das war ein wahrer Genuss, aus diesem Grund gab man das Teewasser auf und fuhr mit der Verstandesübung fort, dies nannten sie Menschen zu spielen und das war nicht als Bosheit gemeint, denn sie spielten ja nur – und jeder dachte an sich und daran, was das Geldschwein dachte, und das Geldschwein dachte am längsten, es dachte ja an Testament und Beerdigung – und wann traf dies ein – – immer, bevor man es erwartet. – Knack! Da lag es vom Schrank gestürzt – lag auf dem Boden in tausend Stücken, während die Schillinge tanzten und sprangen; die Kleinsten schnurrten, die Grossen rollten, besonders der eine Silbertaler, er wollte ordentlich hinaus in die Welt, und das kam er und dorthin kamen sie alle zusammen; und die Scherben des Geldschweins landeten im Eimer. – – Aber auf dem Schrank stand am nächsten Tag ein neues Geldschwein aus Ton, es war noch kein Schilling in ihm und deshalb konnte es auch nicht rasseln, darin glich es dem anderen; das ist doch immerhin ein Anfang, – und mit diesem wollen wir enden!

Natürlich drängt sich bei dem drastischen Schluss des Märchens die Vermutung auf, dass Andersen das durch das Geldschwein verkörperte ökonomische Prinzip bewusst gegen das anökonomische und anarchische Spiel der anderen Spielzeuge ausspielt.<sup>45</sup> Man sollte sich bei einem Märchen, das seine Leser\*innen so ausdrücklich vor vorschnellen Analogieschlüssen warnt, allerdings davor hüten, allzu voreilig zu interpretieren. Tatsächlich operiert der Text – wie die Theateraufführung, die beschrieben wird – mit doppelten Böden und Brüchen, mit der die Aufmerksamkeit der Leser\*innen immer wieder weg von repräsentierten Inhalten und hin zur Kehrseite der diese Inhalte produzierenden eigenen sprachlichen Performanz gelenkt wird. Eine der Schwierigkeiten der Interpretation besteht in der Tatsache, dass eigentlich gar kein kausaler Zusammenhang zwischen dem Sturz des Geldschweins und dem doppelbödigen Spiel der anderen Spielzeuge besteht. Allenfalls wird ein Kontrast zwischen zwei Arten angedeutet, die Funktionsweise von Spielzeugen zu beschreiben. Mit dem Geldschwein verortet Andersen seine Auseinandersetzung mit dem Spielzeug erneut vor dem Hintergrund einer modernen Ökonomie und Warenkultur.<sup>46</sup> In diesem Märchen werden die Spielzeuge jedoch auch in Relation zur Projektionsmaschinerie des Theaters gesetzt, wobei mit dem Motiv des posthumanen Menschen-Spiels offensichtlich erneut auf die schwer zu fassende Subjekt-konstituierende Funktion der Spielzeuge verwiesen wird.<sup>47</sup>

Mit dem fortdauernd bedienten Bild der Kehrseite verleiht Andersen auf jeden Fall erneut seinem analytischen Interesse Ausdruck, die normalerweise verborgenen und abgründigen Funktionsweisen von Spielzeugen auszuloten.<sup>48</sup> Gleichzeitig aber drängt sich die Vermutung auf, dass er mit dem Bild der Kehrseite auch augenzwinkernd auf die Grenzen dieses Unterfangens hinweist, das sich selbst immer wieder in bildreichen Projektionen und voreiligen Schlüssen über die Wirkungsmächtigkeit von Geldschweinen, Zinnsoldaten, Puppen, Kreiseln und überdrehten Spielzeugen verliert, welche die etablierten Beziehungen zwischen Menschen und Dingen auf den Kopf zu stellen versuchen.

---

<sup>45</sup> Hier böten sich Querverweise zu surrealistischen Spielzeugtheorien, insbesondere zu Roger Caillois' am Glücksspiel orientierter anti-ökonomischer Spielzeugtheorie an. Vgl. dazu Ebeling 2014.

<sup>46</sup> Ausführlich dazu siehe die schöne Analyse von Frederike Felcht, die den Text ebenfalls mit Rückgriff auf Benjamins Spielzeugtheorie liest. Vgl. Felcht 2013, 239–243.

<sup>47</sup> Dass und inwiefern Andersens Formulierung „Lass uns Menschen spielen“ für weitreichende posthumane Reflexionen genutzt werden kann, ist unlängst von Karin Sanders und Torsten Bøgh Thomsen gezeigt worden. Vgl. Sanders 2012 und Thomsen 2019.

<sup>48</sup> Ausführlich zu Andersens Poetik der Kehrseite, die gleichermaßen von seinem ausgeprägten Interesse für Vexierbilder und *trompe-l'œil*s wie von buchtheoretischen Überlegungen lebt: Müller-Wille 2015.

## Literatur

### Primärliteratur

H.C. Andersens Samlede Værker. Bd. 1–15. Hg. v. Klaus P. Mortensen. Kopenhagen: Gyldendal 2003–2007. (= ASV)

### Sekundärliteratur

Agamben, Giorgio: Stanzen. Das Wort und das Phantasma in der abendländischen Kultur. Zürich/Berlin 2005.

Barlby, Finn und Jacob Bøggild: Det euforiske spejl. Dialoger om H.C. Andersens tingseventyr. Charlottenlund: Dråben 2015.

Baudelaire, Charles: Moral des Spielzeugs. In: Ders.: Sämtliche Werke/Briefe Bd. 2. Vom Sozialismus zum Surpanaturalismus. Edgar Allen Poe. 1847-1857. Hg. v. Friedhelm Kemp, Claude Pichois und Wolfgang Drost. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1987, 196–203.

Benjamin, Walter: Spielzeug und Spielen. Randbemerkungen zu einem Monumentalwerk. In: Ders.: Angelus Novus. Ausgewählte Schriften 2. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1988, 408–412.

Böhme, Hartmut: Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne. Hamburg: Rowohlt 2006.

Bronfen, Elisabeth: Pop Nacht. Andersens Spaziergang in einer Sylvesternacht. In: Klaus Müller-Wille (Hg.): Hans Christian Andersen und die Heterogenität der Moderne. Basel und Tübingen: Francke 2009, 117–131.

Brown, Bill: Thing Theory. In: Critical Inquiry 28:1 (2001), 1–22.

Ebeling, Knut: Spiel/Zeug. Eine Archäologie des Homo ludens ([http://www.dgae.de/wp-content/uploads/2008/09/Knut\\_Ebeling.pdf](http://www.dgae.de/wp-content/uploads/2008/09/Knut_Ebeling.pdf)) [20.10. 2019].

Ebeling, Knut (Hg.): Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von Georges Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin. Mit einem Vor- und Nachwort von Knut Ebeling. Berlin: Matthes & Seitz 2014.

Ebeling, Knut: Dinge ohne Zweck: Steinbeile, Spielzeuge, Scrapes. In: David Keller und Maria Dillschnitter (Hg.): Zweckentfremdung. ‚Unsachgemässer‘ Gebrauch als kulturelle Praxis. München: Fink 2016, 29–42.

Ewers, Hans-Heino: Nachwort. In: Ders. (Hg.): Kinder-Märchen von C.W. Contessa. Friedrich Baron de la Motte Fouqué und E.T.A. Hoffmann. Mit 12 Vignetten von E.T.A. Hoffmann. Stuttgart: Reclam 1987, 327–350.

Felcht, Frederike: Grenzüberschreitende Geschichten. H.C. Andersens Texte aus globaler Perspektive. Basel und Tübingen: Francke 2013.

Freud, Sigmund: Das Unheimliche (1919). In: Ders.: Der Moses des Michelangelo. Schriften über Kunst und Künstler. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuchverlag 1993, 135–172.

Gaffikin, Brigid: Material Witnesses. Hans Christian Andersen’s Tingseventyr and the Memories of Things. In: Edda 2004:3, 186–200.

Hauberg Mortensen, Finn: Ting og eventyr. In: Nordica 23 (2006), 61–79.

Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel [1938]. Hamburg: Rowohlt 2006.

Lundbo Levy, Jette: Om ting der gå i stykker – Gunnar Ekelöf og H.C. Andersen. In: Edda 1998:3, 259–267.

- Müller-Wille, Klaus: Hans Christian Andersen und die Dinge. In: Ders. (Hg.): Hans Christian Andersen und die Heterogenität der Moderne. Basel und Tübingen: Francke 2009, 132–158.
- Müller-Wille, Klaus: At læse udenad og indeni – fikserbilledet og H.C. Andersens uhyggelige retorik. In: Jacob Bøggild, Ane Grum-Schwensen og Torsten Bøgh Thomsen (Hg.): H.C. Andersen og det uhyggelige. Odense: Syddansk Universitetsforlag 2015, 149–174.
- Neumann, Gerhard: Puppe und Automate. Inszenierte Kindheit in E.T.A. Hoffmanns Sozialisationsmärchen „Nussknacker und Mäusekönig“. In: Günter Oesterle (Hg.): Jugend – Ein romantisches Konzept? Würzburg: Königshausen & Neumann 1997, 135–160.
- Pietzker, Carl: „Nussknacker und Mäusekönig“. Gründungstext der Phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. In: Günter Sasse (Hg.): E.T.A. Hoffmann. Romane und Erzählungen. Interpretationen. Stuttgart: Reclam 2004, 182–198.
- Sanders, Karin: Let's be Human. On the Politics of the Inanimate. In: Romantik. Journal for the Study of Romanticisms 1:1 (2012), 29–50.
- Sanders, Karin: Kontrol over tingene. Fiktionsuhygge hos H.C. Andersen. In: Jacob Bøggild, Ane Grum Schwensen und Torsten Bøgh Thomsen (Hg.): H.C. Andersen og det uhyggelige. Odense: Syddansk Universitetsforlag 2015, 73–84.
- Sanders, Karin: Ethik des Verworfenen – Empathie für das Anorganische. Abfall, Müll und anderes Zeug im Werk Hans Christian Andersens. In: Inka Mülder-Bach, Jens Kersten und Martin Zimmermann (Hg.): Prosa schreiben. Paderborn: Fink/Brill 2019, 141–155.
- Schmaus, Marion: „Nussknacker und Mäusekönig. Ein Weihnachtsabend“. In: Christine Lubkoll und Harald Neumeyer (Hg.): E.T.A. Hoffmann Handbuch. Leben – Werk – Wirkung. Stuttgart: Metzler 2015, 100–103.
- Seiler, Thomas: ‚Gjemt [er ikke] glemt‘ – Erinnern und Vergessen in H.C. Andersens Dingmärchen. In: Anderseniana 2008, 5–25.
- Thomsen, Torsten Bøgh: Skyggepunkter. Menneske, natur og materialitet i H.C. Andersens forfatterskab. København: Spring 2019.

## Abbildungen

Abb. 1: Illustration zu Hans Christian Andersens *Den standhaftige Tinsoldat* von Vilhelm Pedersen.

Abb. 2: Illustration zu Hans Christian Andersens *Kjærestefolkene* von Vilhelm Pedersen.

Abb. 3: Illustration zu Hans Christian Andersens *Pengegrisen* von Vilhelm Pedersen.

Abb. 4: Illustration zu Hans Christian Andersens *Pengegrisen* von Vilhelm Pedersen.

## Zusammenfassung

Auf den ersten Blick mag es so scheinen, dass Hans Christian Andersen mit seinen drei Spielzeugmärchen *Den standhaftige Tinsoldat* (1838; Der standhafte Zinnsoldat), *Kjærestefolkene* (1843; Das Liebespaar) und *Pengegrisen* (1853; Das Geldschwein) biedermeierliche Fortsetzungen der in vielerlei Hinsicht *unheimlicheren* romantischen Vorlagen von E.T.A. Hoffmann schreibt. Im Artikel wird zunächst beleuchtet, wie kalkuliert sich Andersen von der Schreibweise Hoffmanns absetzt, um andere thematische Akzente zu setzen. So wird an einem *close reading* der drei Texte gezeigt, dass und in-

wiefern Andersen die Auseinandersetzung mit dem Spielzeug für weitreichende kulturanalytische Reflexionen nutzt, in denen er immer wieder auf die merkwürdigen Effekte einer Warenökonomie aufmerksam macht, in denen Dinge zu Objekten des Begehrens mutieren und damit auf gespenstische Art und Weise an der Subjektkonstitution teilhaben. Andersens entsprechend moderne Auseinandersetzung mit dem Spielzeug wird durch den Vergleich zu den Spielzeugtheorien von Charles Baudelaire und Walter Benjamin konturiert. Schliesslich wird an *Pengegrisen* aber auch demonstriert, dass sich Andersen sehr wohl darüber im Klaren war, dass auch seine eigenen Spielzeugmärchen an Projektionen geknüpft sind, welche die Faszinationskraft des Spielzeugs als grundlegend zweckloses Ding nur ungenügend beschreiben.