

Archäologische Relikte von Kinderspielen. Gedanken zu Erkenntnisstrategien vor dem Hintergrund von Pieter Bruegels Gemälde „Kinderspiele“ (1560)

Fabian BRENKER

Zusammenfassung

Das 1560 entstandene Gemälde „Kinderspiele“ des niederländischen Malers Pieter Bruegel zeigt einen architekturgerahmten Platz, auf dem rund 250 Kinder mit typischen Kinderspielen beschäftigt sind. Anhand des Gemäldes wurde eine „Materialliste“ der jeweiligen Tätigkeiten erstellt. So konnten 75 Spiele identifiziert werden, für welche 108 Objekte oder örtliche Begebenheiten genutzt werden. Als Verknüpfung zwischen materiellem Niederschlag und dessen Interpretation wurden verschiedenen Objektkategorien von Naturalien über Alltagsartefakte bis zu Spielzeug ausgearbeitet. Tatsächlich war die archäologische Forschung bisher in der Lage, etwa 29 der dargestellten Spielgeräte als Relikte von Kinderspielen zu erkennen. Diese teilen nahezu alle die Eigenschaft, dass sie speziell für diesen Zweck hergestellt wurden. Es sind also solche Ar-

tefakte, die man auch als Spielzeug bezeichnet. Viele Objekte aber wurden nur zu Spielzeug, weil sie ins Spiel einbezogen wurden. Die Nutzungsmöglichkeit eines Objekts als Spielgerät ist vom intendierten Gebrauchszweck jedoch unabhängig und situativ. Sie ist somit auch nur erkennbar, wenn sie in der Vorstellung der Auswerterin oder des Auswerters dominiert, was eben nur bei den oben genannten Objekten der Fall ist. Bei der Frage nach dem Einbezug von Artefakten ins kindliche Spiel ist somit die Herstellerintention zweitrangig, da sie der Lebenswelt nicht gerecht wird. Der tatsächliche und individuelle Einbezug eines Objekts ins Spiel ist nicht aus Analogien, sondern nur aus markanten Fundvergesellschaftungen oder Modifikationen am Einzelobjekt möglich.

Schlagworte: Spielzeug, Affördanz, Artefakt, Funktionszuweisung, Identifizierung

1. Einleitung

Dass jede Art von historischer Überlieferung einer Selektion unterworfen ist, die je nach Quellenart unterschiedlichen Gesetzmäßigkeiten folgt, gehört zum Grundverständnis historischer Forschung.¹ Am Übergang von der Überlieferung zur Interpretation findet im Falle der Archäologie das Erkennen der Überlieferung als solches statt, womit schon während der Ausgrabung entschieden wird, welche Strukturen dokumentiert und welche Funde aufbewahrt werden. Hier liegt bereits ein im wahrsten Sinne des Wortes entscheidender Punkt, an dem Information für immer verloren gehen kann. Spätestens aber mit der Aufarbeitung der Ausgrabung, des Erstellens des Fundkataloges oder einer Datenbank müssen Strukturen und Funde benannt und damit in ihren Deutungsmöglichkeiten

eingeschränkt werden. Im archäologischen Alltag erklären einmal Befunde oder Analogien die Funde und ein anderemal die Funde den Befund, wobei es zu Zirkelschlüssen kommen kann beziehungsweise das Feld der Deutungsmöglichkeiten sehr eng ist. Im Folgenden soll versucht werden, diesen zweiten Selektionsprozess der Funktions- oder Nutzungszuweisung am Beispiel des Einbezugs ins Kinderspiel nachzuvollziehen und Erkenntnisprozesse abzuleiten und abzuwägen. Dafür bedarf es eines Referenzwerkes, welches nicht den archäologischen Überlieferungs- und Bearbeitungsbedingungen folgt; eines Referenzwerkes, das als Kontrastfolie und Vergleich dienen kann. Es geht dabei methodisch nicht um eine morphologische Analogie, wenngleich diese vordergründig als Werkzeug dient, sondern um die Gegenüberstellung zweier unterschiedlicher Überlieferungswege für Information unter Berücksichtigung von Objektnutzung und Aktivitätszonen.² Statt eines schriftlichen Inventars sei hier eine Bildquelle als Vergleich herangezogen: Ein einzigartiges Beispiel bildlicher Vergesellschaftung von Objekten zum Spielzweck stellt das 1560

¹ Zum kulturellen und natürlichen „Formationsprozess“ archäologischer Funde vgl. EGGERS 1959, 262–264; SCHIFFER 1987; HAKELBERG 1996, 103–107; TAUBER 1996, 174; HUNDSBICHLER 1996, 19; BERNBECK 1997, 70–84; SCHREG 2016, 101–102. Für die kritische Durchsicht meines Manuskriptes, für wertvolle Fragen und Hinweise danke ich Thomas KÜHTREIBER (Universität Salzburg, Institut für Realienkunde des Mittelalters und der Neuzeit).

² Zum Vergleich als Methode in den historischen Archäologien siehe ANDRÉN 1998; SCHOLKMANN 2006.

WIECZOREK/HINZ 2000

Alfried WIECZOREK / Hans-Martin HINZ (Hrsg.), Europas Mitte um 1000. Katalog. Europarat-Ausstellung 27. Darmstadt 2000.

VON WILCKENS 1985

Leonie VON WILCKENS, Spiel – Spiele – Kinderspiel. Nürnberg 1985.

WILKIE 2000

Laurie WILKIE, Not merely child's play. Creating a historical archaeology of children and childhood. In: Joanna SOFAER DEREVENSKI (Hrsg.), Children and Material Culture. London/New York 2000, 100–113.

WILLEMSSEN 1970

Carl Arnold WILLEMSSEN, Kaiser Friedrich der Zweite, Über die Kunst, mit Vögeln zu jagen. Kommentar zur lateinischen und deutschen Ausgabe. Frankfurt am Main 1970.

WILLEMSSEN/ODENTHAL 1964

Carl Arnold WILLEMSSEN / Dagmar ODENTHAL (Hrsg.), Kaiser Friedrich der Zweite, Über die Kunst, mit Vögeln zu jagen 1. Frankfurt am Main 1964.

WILLEMSSEN 1997

Annemarieke WILLEMSSEN, Medieval Children's Toys in the Netherlands. Production, Sale, and Trade. In: Guy DE BOE / Frans VERHAEGHE (Hrsg.), Material Culture in Medieval Europe. Papers of the "Medieval Europe Brugge 1997" Conference 7. I.A.P. Rapporten 7. Zellik 1997, 405–412.

WILLEMSSEN 1998

Annemarieke WILLEMSSEN, Kinder delijt. Meiddeleeuws speelgoed in de Nederlanden. Nijmeegse Kunsthistorische Studies 6. Nijmegen 1998.

DE WITTE 2012

Hubert DE WITTE, Infancy and Adolescence, Education and

Recreation: An Archaeological Approach. In: Manfred GLÄSER (Hrsg.), Lübecker Kolloquium zur Stadtarchäologie im Hanseraum VIII. Kindheit und Jugend, Ausbildung und Freizeit. Lübeck 2012, 57–67.

WÜTHRICH 1981

Lucas WÜTHRICH, Windrädchenlanze und Steckenpferd. Kinderturnier und Kampfspielzeug um 1500. Zeitschrift für schweizerische Archäologie und Kunstgeschichte 38, 1981, 279–289.

ZINGERLE 1873

Ignaz Vinzenz ZINGERLE, Das deutsche Kinderspiel im Mittelalter.² Innsbruck 1873.

ŻOŁĄDŹ-STRZELCZYK 2010

Dorota ŻOŁĄDŹ-STRZELCZYK, Dawne zabawki dziecięce – opisane słowem i obrazem. [Antique toys – described with words and pictures.] In: Katarzyny KABACIŃSKIEJ / Doroty ŻOŁĄDŹ-STRZELCZYK (Hrsg.), Dawne i współczesne zabawki dziecięce. Poznań 2010, 91–102.

Abbildungsnachweis

Abb. 1: Kunsthistorisches Museum Wien, Invnr. GG 1017

Abb. 2: Fabian BRENKER auf Grundlage von Kunsthistorisches Museum Wien, Invnr. GG 1017

Abb. 3: aus LEWIS 2008, 98, Fig. 5

Abb. 4: Archäologisches Landesamt Schleswig-Holstein

Abb. 5, 6: Museen der Stadt Kempten (Allgäu)

Abb. 7, 8: Martin SCHUBERT

Abb. 9: Fabian BRENKER

Abb. 10: Landesamt für Kultur und Denkmalpflege Mecklenburg-Vorpommern, Landesarchäologie, Sabine SUHR

Abb. 11: aus GROSS 2001, 845 Abb. 881

Archaeological relics of children's games. Thoughts on the identification of objects based on Pieter Bruegel's painting "Children's games" (1560)

The painting "Children's Games" by the Dutch painter Pieter Bruegel, dated 1560, shows a square surrounded by buildings where around 250 children are busy with typical children's games. Based on the painting, a 'material list' of the respective activities was drawn up. In this way 75 games were identified for which 108 objects or settings were employed. Different object categories were worked out to link material remains and their interpretation. Archaeological research has so far been able to identify around 29 types of objects of the play equipment shown in the painting as relics from children's games. The most easily recognized are those that were made especially for this purpose, i.e. the artefacts called toys, but many objects only became

toys because they were included in the game. The possibility of using an object as a toy is independent of its intended purpose and situational. It is therefore only recognizable if it enters the imagination of the evaluator. In the question of the inclusion of artefacts in children's games, however, the manufacturer's intention is of secondary importance, as it does not correlate to the children's view. The actual and individual identification of an object included in play does not follow from analogies, but only through distinctive finds complexes or modifications of the individual object.

Keywords: toy, affordance, artefact, function assignment, identification

Dr. Fabian BRENKER
Germanisches Nationalmuseum
Kornmarkt 1
90402 Nürnberg
Deutschland
f.brenker@gnm.de