



## **Innovative Grenzgänge oder oberflächliche Effekthascherei?**

Tendenzen der Transformation literarischer Welten in Kinderbuch-Apps

*Michael Ritter*

### **Buchkultur und digitale Medien: heute kein Widerspruch mehr?**

In ihrem 2006 im ‚Horn Book Magazine‘ erschienenen Beitrag „When books leave the Page“ hält die US-amerikanische Illustratorin Jean Gralley ein leidenschaftliches Plädoyer für den Ausbau des digitalisierten Kinderbuchangebots (vgl. Gralley 2006). „After centuries of thinking of books and paper simultaneously, picture book artists who work digitally are beginning to uncouple books from print. More pointedly, we’re becoming able to uncouple the idea of the book from ‚paper thinking‘“ (Gralley 2006, S. 36). In dieser Loslösung vom ‚Papierdenken‘ der analogen Bücher sieht sie ein enormes Potenzial für die Erweiterung der Spielräume visueller Inszenierung in Bildern und Texten. Die mehrdimensionale Vernetzung und Dynamisierung narrativer Elemente eröffnet neue Spielräume für die literarästhetische Gestaltung.

Was Gralley als künstlerisches Potenzial veränderter Präsentationstechnologien betrachtet, ist für Christian Dawidowski lesesozialisatorische Realität. Auf dem Leipziger Messesymposium des Arbeitskreises für Jugendliteratur (AKJ) 2013 „Lesen auf Knopfdruck“ referiert er auf Basis empirischer Untersuchungen, dass die veränderte Präsenz von digitalen Leseangeboten zu veränderten Lektürepraktiken führe. So passe sich das Leseverhalten – gerade der nachwachsenden Generationen – an das Lesen digitaler Angebote an. Lesen sei vielfach kein linearer Akt mehr, sondern ein diskontinuierliches Dekodieren. „Switthing, Zapping und Zooming prägen das zeitgenössische Lesen vor allem der Leser unter 30“ (Dawidowski 2013, S. 13). Grundlage dafür sind eine Vielzahl an digitalen Literaturmedien; neben den traditionellen Formaten analoges Buch und Film existiert ein vielfältiges Spektrum an unterschiedlichen Audio-Angeboten, interaktiven Spielgeschichten, Internettexen, Read alouds<sup>1</sup> etc. Und auch das analoge Buch ist davon nicht ausgenommen. Gerade im ‚neuen Bilderbuch‘ (Ritter 2011, 2013) ist eine deutliche Tendenz in der Erweiterung der medialen Aufbereitung zu spüren: bspw. durch interaktive Elemente in Spielbilderbüchern, Erweiterungen der räumlichen Darstellung in Pop-ups, diskontinuierliche narrative Strukturen und digitale Lesestifte. Zudem ist ein sprunghafter Anstieg in der Verbreitung und Nutzung von

---

<sup>1</sup> Online-Angebote zum Vorlesen auf Plattformen wie youtube.com

Anwendungssoftware für multifunktionale Smartphones und Tablet-Computer zu beobachten (vgl. Kocher/Tresch 2012, S. 1; Hauck 2013, S. 17). Und auch in diesem Marktsegment spielen literarische Angebote eine nicht unerhebliche Rolle.

Nicht alle Reaktionen auf diese Entwicklungen fallen so optimistisch aus, wie die von Galley. Neben den durchaus umstrittenen Potenzialen der Digitalisierung für die kinderliterarische Kultur (vgl. Dolle-Weinkauff 2000; Rank 2000) zeigen sich auch fachdidaktische Perspektiven ausgesprochen nachdenklich. So betont Dawidowski das ungebrochene Image des analogen Buches als Bildungsmedium (2013, S. 13). Traudl Büniger fragt mit Blick auf interaktive Spielgeschichten nach der Vergleichbarkeit der Rezeptionsmodi von analogen und digitalen Leseangeboten (vgl. 2003, S. 206). Colin Harrison weist darauf hin, dass digitales Lesen andere Anforderungen setze und damit ein neues Konzept von Literalität erfordere (Harrison 2009, S. 75). Damit bewegt sich die Fachdiskussion zwischen den Polen einer tendenziellen Trivialisierung<sup>2</sup> von Kinderliteratur in neuen Medien auf der einen Seite und einer veränderten Anforderungssituation an das Lesen in solchen Medien auf der anderen Seite. So ist auch zu erklären, dass neue Begriffe wie ‚visual literacy‘ (Salisbury/Styles 2012) und ‚digitale Literalität‘ (Harrison 2009) den wissenschaftlichen Diskurs der Literaturdidaktik erweitern.

Demgegenüber diskutiert die Lesesozialisationsforschung das Potenzial der digitalen Inszenierung von Literatur als Einstieg in die Buchkultur und im Kontext der Habitualisierung zum Leser. Unter Rückgriff auf den Hirnforscher Gerald Hüther argumentiert Stefan Hauck, Kinder würden zu digitalen Büchern eine deutlich geringere emotionale Beziehung aufbauen, als zu analogen (vgl. Hauck 2013, S. 21), worin vor dem Hintergrund aktueller Konzepte der Lesekompetenz (vgl. Rosebrock 2010, S. 329) ein ungünstiger Einfluss auf das lesebezogene Selbstkonzept vermutet werden kann. Demgegenüber sehen Andrea Bertschi-Kaufmann und Christine Tresch deutliche Vorteile digitaler Lesemedien in der Leseförderung, speziell von Jungen. Diese würden – so die Autorinnen – digitale Literaturangebote als Einstiegslektüre aufgreifen und den Weg vom Computer zum Buch durchaus erfolgreich nutzen (vgl. Bertschi-Kaufmann/Tresch 2003, S. 85). Erika Brinkmann betont allerdings, dass es einen pauschalen „Computereffekt“ nicht gebe (Brinkmann 2012, S. 17), was wiederum mit der Beobachtung einhergeht, dass eine produktive Nutzung des Computers maßgeblich von der Anleitung von Kindern im Umgang mit dem Computer abhängt (vgl. Wanning 2003, S. 192; Feil 2010, S. 21ff.). Auch bezogen auf elementare Lesesozialisationsprozesse ist die Bedeutung von lektürebegleitender Interaktion und Anschlusskommunikation schlüssig herausgearbeitet worden (vgl. Wieler 1997). Gerade vor diesem Hintergrund alarmiert eine

---

<sup>2</sup> Bernd Dolle-Weinkauff spricht bezüglich des interaktiven Erzählens von einem ‚Etikettenschwindel‘. „Die Hypertextualisierung kinderliterarischer Szenarien beschneidet die Erzählung sehr viel mehr, als dass sie diesen neue Dimensionen eröffnet.“ (Dolle-Weinkauff 2000, S. 195)

aktuelle Umfrage des Instituts für Lese- und Medienforschung und der Stiftung Lesen, die zeigt, dass Kinderbuch- und Bilderbuch-Apps in Familien mit den entsprechenden Abspielgeräten regelmäßig genutzt werden, dass 67% dieser Eltern aber als Grund für die App-Nutzung angeben, die Kinder könnten sich die Apps auch allein anschauen.<sup>3</sup>

Insofern stellt sich die Diskussion um digitale Formen kinderliterarischer Angebote ausgesprochen diffus und heterogen dar. Der folgende Beitrag fokussiert aus dem weiten Spektrum der digitalen Angebote die oben erwähnte Anwendungssoftware für Mobilgeräte wie Smartphones und Tablet-Computer – kurz bezeichnet als Apps. Am Beispiel ausgewählter Bilderbuch-Apps werden folgende Fragen diskutiert:

- Was ist eine Bilderbuch-App? Inwiefern erweitern Bilderbuch-Apps das literarische Angebot analoger Bilderbücher?
- Wie unterscheiden sich Bilderbuch-Apps von anderen digitalen Literaturreinszenierungen wie den interaktiven Spielgeschichten?
- Wodurch knüpfen Bilderbuch-Apps an literarästhetische Entwicklungstendenzen im ‚neuen Bilderbuch‘ an?
- Welche medienspezifischen Lektürepotenziale eröffnen Bilderbuch-Apps Kindern? Welche literaturdidaktischen Potenziale sind erkennbar?

Damit versucht der Beitrag eine Diskussion in enger Verflechtung literaturwissenschaftlicher und literaturdidaktischer Perspektiven. Im Hintergrund interessiert dabei auch, inwiefern in diesem Kontext mit Colin Lankshear und Michele Knobel von Bilderbuch-Apps als von „post-typographic forms of textual practice“ (Lankshear/Knobel 2003, zit. nach Wood 2006, S. 16) zu sprechen ist, oder ob es sich nicht doch um ein multimedial und interaktiv additiv ergänztes, ansonsten aber im ‚Papierdenken‘ („paper thinking“, vgl. Gralley 2006) verhaftetes Angebot traditioneller analoger Buchkultur handelt. So kann sich auch der mediensoziologischen Frage angenähert werden, ob es sich bei diesem Angebot prinzipiell eher um die Weiterentwicklung literarischer Formate mit Rudimenten buchkultureller Strukturen handelt – ganz im Sinne der Gutenberg-Evolution – oder doch eher um einen medialen Umweg der Hinführung zur klassischen, analogen Buchkultur.

### **Was ist eine Bilderbuch-App? Inwiefern erweitern Bilderbuch-Apps das literarische Angebot analoger Bilderbücher?**

„At the moment, picture book apps are still an untamed wilderness, waiting to be explored“ (Bird 2011, S. 26). Der metaphorische Bezug mag angesichts des aktuellen Bilderbuchmarktes etwas übertrieben erscheinen, tatsächlich richtig ist aber, dass literarische Apps bislang

---

<sup>3</sup> vgl. <http://www.stiftunglesen.de/vorlesestudie-2012> [Stand: 18.08.2013]

noch kaum wissenschaftliche Aufmerksamkeit erfahren haben. Das liegt sicherlich auch an der Tatsache, dass es sich hier um ein ziemlich junges Segment des Literaturmarktes handelt. Als erste Bilderbuch-App auf dem deutschen Markt erschien eine Adaption der aus analogen Bilderbuchproduktionen bekannten „Olchis aus Schmuddelfing“ (Dietl 2004) – mit beachtlichem Verkaufserfolg. Im Moment generiert der Suchbegriff ‚Bilderbuch‘ im Apple-App-Store 168 Ergebnisse; wobei der Markt im englischsprachigen Bereich deutlich größer ist.<sup>4</sup> Es handelt sich aber – gemessen am analogen Bilderbuchmarkt – nach wie vor um ein überschaubares Angebot.

Bilderbuch-Apps sind – versucht man eine Schärfung der typologischen Konturen – digitale Bild-Text-Erzählungen im Format der Anwendungssoftware für Mobilgeräte, wobei idealtypisch eine dominante und explizite Erzählung erkennbar ist. Damit folgen sie grundsätzlich dem Erzählkonzept analoger Bilderbücher.

Die digitale Verarbeitung verändert jedoch nicht nur die technologische Präsentation des Bilderbuchs, sondern damit einhergehend auch die Konstruktionsmöglichkeiten der literarischen Substanz und die Interaktionsmöglichkeiten auf der Rezeptionsebene. Einige Beispiele können das veranschaulichen:

**Janosch: Komm, wie finden einen Schatz (Janosch 2011)**



Abb. 1: Die digitale Bilderbuchseite

<sup>4</sup> vgl. <http://www.taz.de/184269/> [Stand: 13.06.2013]

Nach einem eingblendeten Buchcover und einem kurzen animierten Clip, in dem Günter Kastenfrosch und die Tigerente dem dreidimensional inszenierten Namen des Autors auf die Bühne verhelfen, erfolgt eine kurze Einführung in die Benutzung der unterschiedlichen Elemente der App. Die gesamte Anfangssequenz wird durch eine einfache Titelmelodie unterlegt. Daraufhin folgt die Geschichte, noch einmal eingeleitet durch eine an einen Schmutztitel erinnernde Startseite mit den zentralen bibliografischen Angaben. Alle Seiten der Geschichte präsentieren sich wie auf ein langes Bilderband aufgereiht. Mit einer schlichten Handbewegung (Wischen über den Bildschirm) werden sie in Richtung der Geschichte von rechts nach links, oder in gegenläufiger Richtung beim Zurückspringen in der Geschichte ‚verschoben‘. Auf den einzelnen Seiten finden sich die aus dem Bilderbuch bekannten Bilder und Texte, die lediglich – dem veränderten Format angepasst – in ihrem Satzlayout verändert wurden. Dort wo der Textumfang den verbliebenen Platz übersteigt, deutet eine Angel an, dass zum weiteren Text der Seite mit dem Finger nach unten gescrollt werden kann (vgl. Abb. 1).

Die Bilder zeigen sich weitgehend in statischer Manier, wie aus dem Bilderbuch bekannt. Lediglich minimale Animationen deuten Dynamisierungen an. Beim Aufrufen der in Abb. 1 abgebildeten Seite wird zum Beispiel die spartanische Deckenbeleuchtung ins Bild abgesenkt. Zwei graue Punkte in der linken oberen Ecke deuten an, dass zwei weitere Animationsanimationen im Bild versteckt sind, die durch Antippen selbst aufgefunden werden sollen. So ertönen beim Berühren des Tellers situationstypische Schmatz- und Klappergeräusche. Beim Berühren der Maus in der rechten unteren Bildecke plantscht diese genüsslich mit den Beinen in der Badeschüssel, wobei diese animierten Bewegungen ebenfalls durch die passenden Geräusche begleitet werden. Weitere Nutzungsoptionen finden sich auf einer Menüleiste am unteren Bildschirmrand. Zum Vorlesen der Seite durch einen elektronischen Erzähler reicht ein Tippen auf das Männerportrait links, der Hase führt zu zwei einfachen Spielangeboten – einem Puzzle und einer Müllbereinigung des Meeres – die beide von jeder Seite der App erreichbar sind. Das Haus verlinkt zum Anfang der Geschichte (Schmutztitel) und das Fragezeichen zur Seite mit der Erläuterung der Bedienung. Grundsätzlich bleibt das App-Angebot hier nahe am Buch, wobei einige wenige Erweiterungen im Vergleich zur analogen Buchlektüre vielfältigere Lektüroptionen (Vorleser, ergänzende Spiele, Navigationsunterstützung) eröffnen.

### ***Dr. Seuss: The Cat in the Hat (Dr. Seuss 2010)***

Während bei „Komm, wir finden einen Schatz“ animierte Bildelemente den statischen Charakter der Bilderbuchillustration minimal ergänzen, verzichtet die englischsprachige App „The Cat in the Hat“ gänzlich auf eine Veränderung des adaptierten Bildmaterials. Nach einer Startseite, bei der zu entscheiden ist, ob man das Buch vorgelesen bekommen oder es

selbst lesen möchte, oder ob das Buch automatisch abgespielt werden soll, beginnt die sprachspielerische Unsinnserzählung im bekannten Stil. Die Seiten werden hier als hintereinanderliegende Papierimitationen gezeigt, die durch Wischbewegungen von unten nach oben ‚geblättert‘ werden. Eine Erzählerstimme liest den Text vor, wobei wie bei einer Karaoke-Maschine durch farbliche Hervorhebungen der Wörter die Aufmerksamkeit auch auf die Schrift gelenkt wird (Highlight-Funktion). Akustisch wird der Text durch die passenden Geräusche wie den strömenden Regen oder die Spielgeräusche der kuriosen Protagonisten zurückhaltend unterlegt.

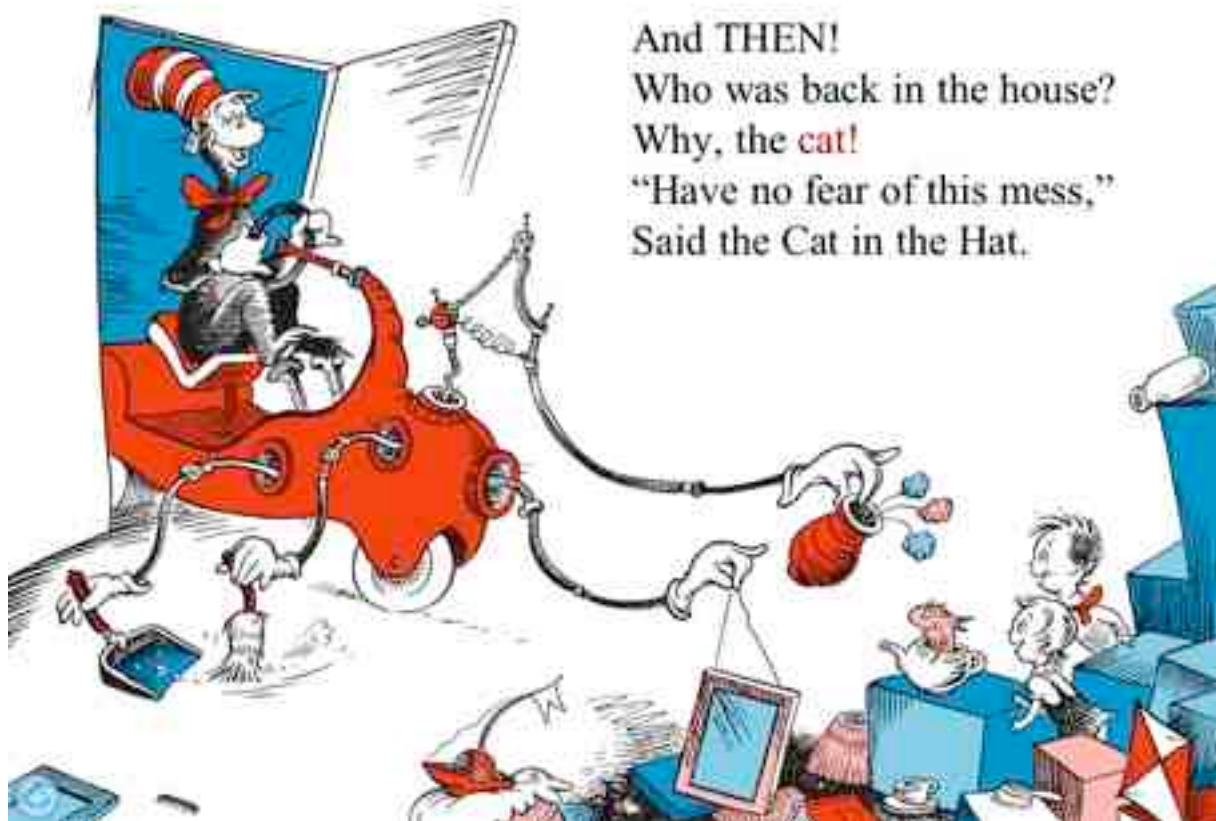


Abb. 2: Fokussierung als dynamisches Prinzip

Der statische Charakter wird in dieser App aber auf andere Art und Weise aufgebrochen. Zwar werden die einzelnen Bildelemente nicht animiert, jedoch werden die Bildausschnitte durch Zoombewegungen verkleinert und vergrößert, was zu Fokussierungen auf einzelne, für die Erzählung relevante Bildelemente führt oder – beim scheinbaren Entfernen des Betrachters – zur nur schrittweise sich vervollständigenden Übersicht über das Gesamtszenario (vgl. Abb. 2).

Auf interaktive Elemente wird in dieser App weitgehend verzichtet. Allerdings können einige Elemente der Bilder mit dem Finger berührt werden. Daraufhin erscheinen Wörter im Bild, die von der Erzählerstimme auch vorgelesen werden. Es handelt sich dabei um die Bezeich-

nungen der berührten Personen oder Gegenstände, aber auch um Adjektive zur Charakterisierung der Situation, passende Verben und bewertende Kommentare zum Geschehen.

Navigationselemente können bei dieser App durch das Antippen des blauen Pfeils in der linken unteren Bildschirmecke eingeblendet werden. Hier bietet sich die Möglichkeit, zur Startseite zurückzukehren, ein lineares Storyboard aller Bilder zu öffnen und damit zu einem beliebigen Teil der Geschichte zu springen, den integrierten Erzähler an- oder auszustellen, selbst eine eigene Audioaufnahme des Erzähltextes vorzunehmen oder die Begleitgeräusche zu deaktivieren.

### ***Tobias Bungter: Piet und das Geheimnis des Fliegens (Bungter 2011)***

Während die beiden oben vorgestellten Apps Adaptionen klassischer, analoger Bilderbücher darstellen, handelt es sich bei „Piet und das Geheimnis des Fliegens“ um eine Primärproduktion für den App-Markt. Die Bilderbuch-App erzählt die Geschichte des kleinen Vogels Piet, der zu einer Zeit, als die Vögel noch nicht fliegen konnten, den Traum vom Fliegen entwickelte und dann zum Wohle der gesamten Vogelheit auch Realität werden ließ. Auch wenn hier keine bereits bestehenden Vorlagen in Bild und Text aufgegriffen werden können, bleiben die klassischen Buchkonstituenten offenkundig erhalten. Durch das Antippen blauer Pfeile am Seitenrand navigiert man linear durch die Geschichte, die sequentiell in Bild und Text erzählt wird. Animierte Seiten erzeugen die Illusion eines zu blätternden Buches. Der Text ist auf jeder Seite zu sehen, wird aber auch von einem Sprecher vorgelesen. Passende Geräusche vervollkommen die Stimmungsbilder.

Die Illustrationen hingegen zeigen sich als Szenenbilder (vgl. Abb. 3), in denen einzelne Elemente – in der Regel die handelnden Vögel, aber auch Gegenstände – filmähnlich in Bewegung versetzt werden. Viele dieser Bewegungen werden bereits beim Aufrufen der Seite automatisch in Gang gesetzt; andere durch Antippen der Gegenstände ausgelöst. So kann Piet zum Hüpfen gebracht werden, oder er macht einen Looping in der Luft. Auch hier existieren Navigationselemente: Wahlweise können die Stimme des Erzählers und/oder der Text ausgeblendet werden, eine automatische Abspielfunktion ist ebenfalls gegeben.





Abb. 3: Buchartige Szenenbilder



### **William Joyce: *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* (Joyce 2011)**

Eine andere Herkunftsgeschichte hat die folgende App aufzuweisen. Sie ist als App-Adaption des Oscar-prämierten Kurzfilms gleichen Titels erschienen und liegt mittlerweile auch als analoges Bilderbuch vor (Joyce 2013). Die App erzählt die Geschichte des introvertierten Buchliebhabers Morris Lessmore, der durch einen Wirbelsturm an einen geheimnisvollen Ort gebracht wird – hier deuten sich bereits literarische Zitate an – und dort ein Leben im Kreis lebender Büchern führt. Anders als im Film gibt es einen Erzähler, der einen – wahlweise auch auszublendenden – Text vorliest. Während die gesprochene Variante nur englischsprachig vorliegt, kann der schriftliche Text aus 8 Sprachen ausgewählt werden. Die Bilder der App zeigen Szenen aus dem Film, die allerdings nicht automatisch abgespielt werden, sondern anzutippen sind.



*Abb. 4: Intertextuelle Metamorphosen – der Mann wird zum verrückten Hutmacher*

So treibt die Interaktion mit dem Bild die im Text erzählte Geschichte auch visuell voran. Weiterhin bieten die Bilder vielfältige Möglichkeiten der Manipulation des Geschehens, zum Beispiel wenn die Drehbewegungen des vom Wirbelsturm erfassten Hauses beeinflusst werden können. Diese eröffnen allerdings keine eigenen Handlungsoptionen, sondern sie bewegen sich in einem engen Raster der jeweils dargestellten Handlung. Faszinierend sind hier aber auch die vielfältigen visuellen und gegenständlichen intertextuellen Bezüge zu

klassischen Werken der Literatur: beispielsweise das Spiel mit schwarz-weißen und farbigen Welten wie in der Verfilmung des Zauberers von Oz, Humpty Dumpty aus dem Kinderreim und die Verwandlung von Figuren in die Protagonisten der abgebildeten Literaturklassiker, die vom App-Nutzer ausgelöst werden kann. Spätestens hier wird nun die Figur des Lesers selbst, verwoben mit den fiktionalen Welten der Lektüre, auf der Handlungsebene der Geschichte explizit inszeniert; eine metafiktionale Darstellung des Identifizierungsaktes beim Lesen (vgl. Abb. 4).

Während sich die bildnerische Darstellung weit vom statischen Charakter des Buches entfernt, zeigt sich die mediale Präsentation ansonsten ausgesprochen buchähnlich. Neben dem eingblendeten Text zum Mitlesen zeigen sich auch die Szenenübergänge als die bereits oben erwähnten Imitationen des Blätterns, die nicht nur optisch angedeutet werden, sondern auch akustisch originalgetreu als Papierrascheln wahrzunehmen sind. Auch die Startseite zeigt ein Buch, dessen Aufschlagen die App startet. Neben der Wahl der Schrifttextsprache können in der seitlich einzublendenden Menüleiste separat der Erzähler, die Begleitmusik, die Naturgeräusche oder der Schrifttext ausgeblendet werden. Weiterhin erlaubt auch hier ein Storyboard den Wechsel zu beliebigen Szenen der App.

Diese vier Beispiele deuten das große Spektrum an, in dem sich aktuelle Produktionen von Bilderbuch-Apps bewegen. Bei aller Vielfalt der Erscheinungsformen sind doch Gemeinsamkeiten erkennbar, die sich durch weite Teile des Angebots ziehen. So kann grundsätzlich festgestellt werden, dass sich Bilderbuch-Apps als digitale Inszenierungen von Bild-Text-Erzählungen durch eine explizite Rückgebundenheit an ihren medialen Ursprung, das Buch charakterisieren lassen. Das betrifft insbesondere die Apps, die als Sekundärverarbeitungen eines literarischen Werkes fungieren, aber auch jene, denen keine schon bestehende analoge Buchvariante zugrunde liegt. Auch diese Apps suchen den Bezug zum Buch, der z.B. durch die sequentielle Szenenlogik hervortritt, die Abbildung des Buchtextes, auch wenn der gleichzeitig vorgelesen wird, die Sprechgestaltung in Analogie zum Hörbuch, statt einer stärkeren Dramaturgisierung im Sinne des Hörspiels, den bis in die Blätterbewegung der Leser authentisch nachgestalteten Akt des Buchlesens, etc. Auch die lineare Logik der Buchlektüre bleibt in den allermeisten Fällen weitgehend bestehen. Insofern grenzen sich Bilderbuch-Apps hier tendenziell von ganz wesentlichen Kennzeichen der digitalen Medien wie Interaktivität, Virtualität, Vernetzung, Multimedialität und Nichtlinearität (vgl. Bertschi-Kaufmann 2007) ab; bspw. indem von den technologisch bestehenden Möglichkeiten der Entlinearisierung und Vernetzung nur marginaler Gebrauch gemacht wird. Während die Erzählung in eng geführter ‚hard-rail‘-Struktur<sup>5</sup> (vgl. Kocher 2004, S. 60) nachvollzogen

---

<sup>5</sup> Zu verstehen ist darunter eine eng geführte Lektüreraster mit nur minimalen Handlungs- und Gestaltungsspielräumen seitens der RezipientInnen. Demgegenüber bieten viele Adventure-Spiele und Real-Simulationen am Computer weitere Räume der individuellen Ausgestaltung und Nutzung, was als ‚soft-rail‘ bezeichnet wird (vgl. Kocher 2004, S. 60).

werden kann, eröffnen ergänzende Animationen, integrierte oder separate Spielelemente oder sprachliche Bezeichnungen Möglichkeiten der partiellen Wiederholung, Vertiefung und Ergänzung der Lektüre. In diesem Kontext zeigen sich Bilderbuch-Apps tatsächlich tendenziell interaktiver, als das von Bilderbüchern gesagt werden kann.<sup>6</sup> Multimedialität<sup>7</sup> ist hingegen als Charakteristikum zu begreifen, das auch für analoge Bilderbücher in ähnlicher Weise zutrifft und hier bestenfalls graduell Varianzen erlebt. Insofern ist zu konstatieren, dass von einer grundlegenden Veränderung der literarischen Substanz, gerade bei den Sekundärverarbeitungen, nicht gesprochen werden kann.

Dennoch versuchen Bilderbuch-Apps nicht nur die Illusion eines analogen Bilderbuchs zu erzeugen und graduelle Veränderungen der Bild-Text-Erzählung umzusetzen. Subtil oder offensiv schaffen sie eine Ergänzung des literarischen Angebots durch die starke Optionalisierung des Lektüreerlebnisses<sup>8</sup> und die Kombination mit interaktiven spielerischen oder sachbezogenen Elementen. In diesem Kontext stehen sie in der Tradition der digitalen CD-ROM-Literaturreinszenierungen, die unter Schlagworten wie ‚interaktive Spielgeschichten‘ (vgl. Ammann/Hermann 2004), ‚interactive‘ (Bertschi-Kaufmann 2004), ‚talking‘ (vgl. Wood 2006) oder ‚living books‘ (vgl. Schulz 2005) bereits breite Aufmerksamkeit erfahren haben.

### **Wie unterscheiden sich Bilderbuch-Apps von anderen digitalen Literaturreinszenierungen wie den interaktiven Spielgeschichten?**

Greift man hier auf die gängige Typologie der digitalen Spielgeschichten von Bernd Dolle-Weinkauff zurück (2000, S. 190ff.), lassen sich besonders auf technologischer Ebene deutliche Parallelen erkennen. Von den vier bei Dolle-Weinkauff herausgearbeiteten Kategorien interaktiver Spielgeschichten scheinen besonders die ‚verlinkten Erzählungen‘ und die ‚parallelisierten Erzählungen‘ anschlussfähig zu sein.

Unter ‚verlinkten Erzählungen‘ werden solche literarischen Angebote verstanden, die „eine in der Aufeinanderfolge ihrer Teile festgelegte Erzählhandlung bieten, deren Nachvollzug der Spieler zu leisten hat [...]. Die einzelnen Episoden sind mit ‚hot points‘ angereichert“ (ebd., S. 190). Alle oben genannten Apps sind strukturell diesem Grundmuster der Kombination von Spiel und Erzählung zuzuordnen, auch wenn die Verlinkung der einzelnen Episoden expliziter ist als in den meisten Spielgeschichten, wo die Weiterentwicklung der Geschichte über ein einfaches ‚Umblättern‘ hinaus mit bestimmten Anforderungen in Form von Suchaufgaben, Rätseln oder Spielen verbunden ist. In den Apps sind diese Elemente eher fakultative Angebote, auf die bei der Lektüre auch verzichtet werden kann.

---

<sup>6</sup> Wobei gerade viele neue Bilderbücher auch interaktive Elemente aufgreifen und verarbeiten.

<sup>7</sup> Beobachtbar ist eine graduell stärkere Nähe zum Film in den Bilderbuch-Apps, die als Primärproduktionen keine direkte literarische Vorlage in analoger Buchform haben. Hier finden sich beispielsweise stärkere Animationstendenzen (vgl. z.B. Bungter 2011) bis hin zur Handlungspräsentation als Filmsequenz (Willems 2011; Stone 2011).

<sup>8</sup> z.B. Möglichkeiten der Ein-/Ausblendung des Textes, des Vorlesers, etc.; eigene Tonspuren können aufgenommen werden; Auswahl zwischen interaktivem und automatischem Abspielen

Es gibt allerdings auch Apps, die strukturell eher dem Typus der ‚parallelisierten Erzählung‘ entsprechen. Ein Beispiel dafür ist die App zu Kirsten Boies und Silke Brix‘ Bilderbuch „Der kleine Pirat“ (Boie 1992).

**Kirsten Boie/Silke Brix: Der kleine Pirat (2011)**

Auch wenn die Geschichte grundsätzlich ähnlich funktioniert wie die oben vorgestellten Apps – die einzelnen Bilderbuchseiten sind in Bild und Text auf dem Bildschirm zu sehen, in linearer Abfolge nacheinander anzuklicken und durch kleine akustische und visuelle Animationen ergänzt – tragen doch die spielerischen Einschübe nicht unerheblich zur Vollendung der Geschichte bei. Zwischen den 30 Seitensequenzen finden sich in unregelmäßigen Abständen fünf Spielsequenzen – Geschicklichkeits- und Denkspiele – die gespielt werden können, aber nicht müssen.



Abb. 5: Der kleine Pirat beim Aufräumen

Allerdings sammelt der kleine Pirat in diesen Spielen Muscheln, die am Ende für die Muschelketten gebraucht werden, ohne die das Fest des kleinen Piraten nicht stattfinden kann. So stehen narrative und ludische Elemente zwar zuerst unverbunden nebeneinander, werden aber am Ende des Buches ineinander verwoben. Für die Narration bedeuten die Spieleinlagen eine jeweilige Unterbrechung der Erzählhandlung. Dem soll dadurch begegnet

werden, dass sich die Spielinhalte unmittelbar auf die Handlungen beziehen; in Abb. 5 bspw. muss der kleine Pirat seine erbeuteten Schätze aufräumen.

Insofern unterscheidet sich die Kombination von Erzähl- und Spielelementen durchaus von Dolle-Weinkauffs Darstellung, der den Zusammenhalt dieser Kombination in dieser Kategorie als einen ausschließlich räumlich-visuellen begreift (vgl. ebd.). Jedoch ist im Verlauf der Narration die erzählerische Verbindung derart marginal, dass ein offensichtlicher Bezug zum Typus der ‚parallelisierten Erzählung‘ naheliegt.

In technologischer Perspektive kann also von deutlichen Parallelen der Bilderbuch-Apps zu interaktiven Spielgeschichten wie den living-books gesprochen werden. Diese Parallelität verliert jedoch ihre Konturen, fokussiert man auf andere Beschreibungsebenen wie die fiktionale, die literarische oder die rezeptionsästhetische. Dazu wiederum ein Beispiel:

***Jacob und Wilhelm Grimm/ Jaroslaw Kaschtalinski/ Jeremy Bishop: Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich (2011)***

Das Märchen aus der Sammlung der Brüder Grimm (KHM 1) findet sich in Form einer App des S. Fischer Verlages. Untersetzt mit dem Text der 7. Auflage ‚letzter Hand‘ aus dem Jahr 1857 zeigt es sich in den Bildern des Illustrators Jaroslaw Kaschtalinski. Während die Navigation in der Geschichte hier mit Hilfe eines Lesebändchens am oberen Bildrand veranschaulicht wird, finden sich am seitlichen und unteren Bildrand unterschiedliche Instrumente, mit deren Hilfe das interaktive Potenzial der App genutzt werden kann (vgl. Abb. 6). Am unteren Bildrand wird der Text angezeigt, der wahlweise durch Antippen durch eine Lochscheibe ersetzt wird, die einen historischen Tondatenträger andeutet und zu deren Rotation eine Sprecherin den Text liest. Links und rechts befinden sich einfache Drehscheiben, die durch fingergesteuerte Zug- und Schwungmechanismen in Bewegung gesetzt werden und die einfachen visuellen Animationen des ansonsten statischen Bildes auslösen: Die Bewegung der Kugel, das Kauen des Frosches, das Schimpfen des Königs etc. Auch durch das Drehen und Schütteln des Abspielgerätes werden Animationen in Gang gesetzt. In jedem Bild findet sich zudem eine kleine Maus versteckt. Deren Berührung öffnet ein Fenster mit sachlichen Informationen – zum Beispiel zur Lebensweise von Fröschen in Binnengewässern – oder einfachen Spielen.







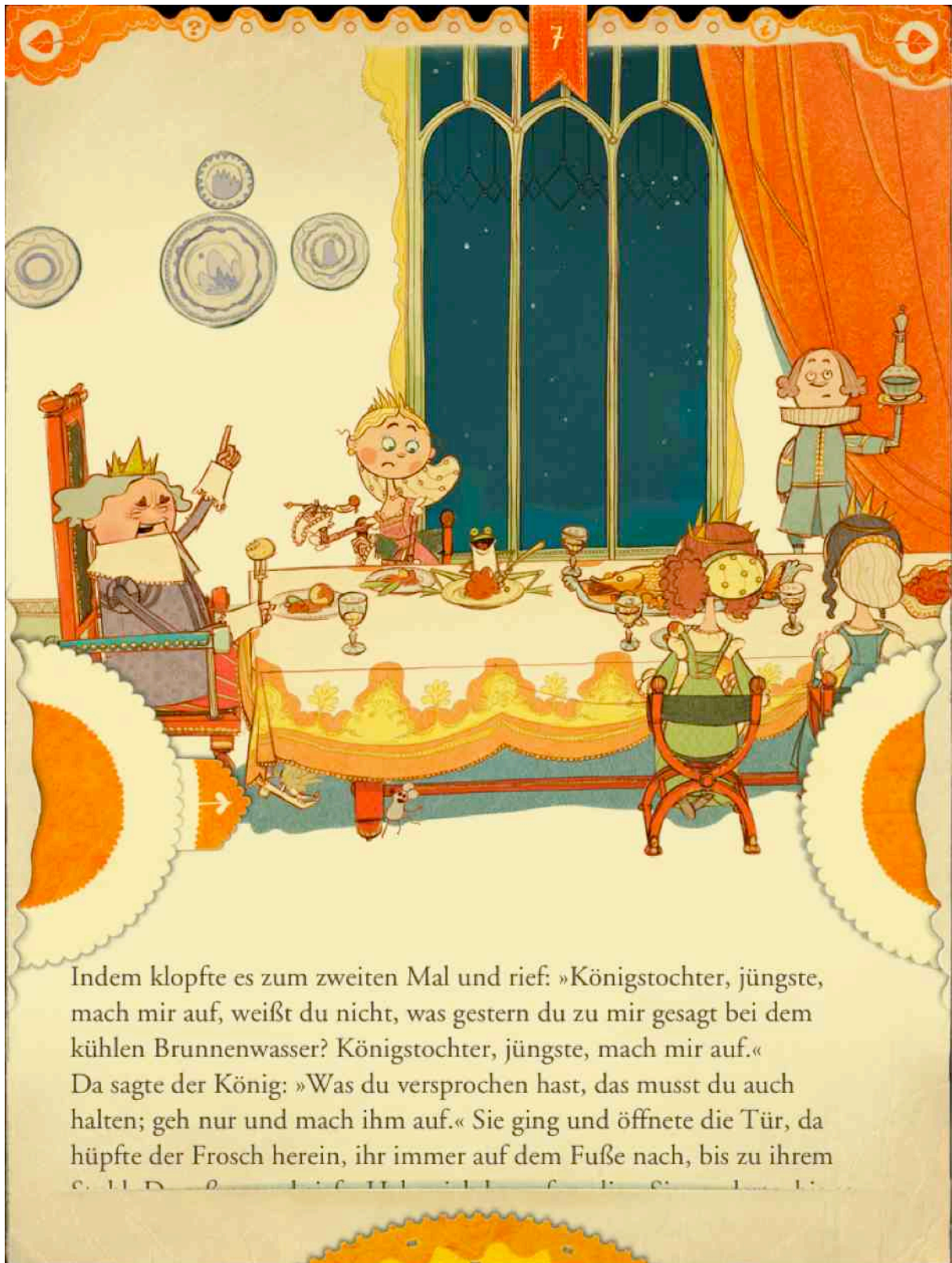


Abb. 6: Explizite Fiktionalität statt Wirklichkeitsillusion

Dieses Beispiel zeigt besonders prägnant, dass die Inszenierung von Fiktionalität in Bilderbuch-Apps einer anderen Logik folgt, als das in interaktiven Spielgeschichten üblicherweise der Fall ist. Während dort auf der Ebene der Bildschirmdarstellung eine Wirklichkeitsillusion erzeugt werden soll, und der explizite Fiktionalitätscharakter primär auf die mediale Präsen-

tation beschränkt wird, zeigen sich die meisten Bilderbuch-Apps auch auf Ebene der Bildschirmdarstellung explizit als fiktionale Konstruktionen. Die Illusion typischer Buchartefakte wie z.B. Seiten und Lesebänder, der im Kern in der Regel statische Charakter der Bilder mit nur minimalen animierten Elementen, der sichtbare Erzähltext und der weitgehende Verzicht auf unterschiedliche Sprecher in dialogischen Situationen lassen keinen Zweifel daran, dass es sich hier um ein literarisches Spielzeug handelt, das von einem Leser und Betrachter benutzt wird (vgl. Abb. 6).

Auch rezeptionsästhetisch muss differenziert werden. Auf die viel stärkere Dominanz der printmedientypischen Linearität im Gegensatz zum Hypertextcharakter vieler interaktiver Spielgeschichten war bereits oben eingegangen worden. Diese Spezifik ist aber nicht nur für die literarische Darstellung interessant, sondern hat gravierende Auswirkungen auf die Sinn(re)konstruktion seitens der RezipientInnen. Während in den meisten interaktiven Spielgeschichten zwar eine vorgegebene Handlung als roter Faden der interaktiven Lektüre- und Spielhandlungen zu erkennen ist, führt die Pluralität der Handlungsoptionen zu deutlichen höheren Anforderungen an die Konstruktion einer kohärenten Narration. Eindrücklich beschreiben das Bertschi-Kaufmann und Tresch: „Was sie [die SchülerInnen, M.R.] aus der interaktiven Anlage, den Bildern, Tönen und den wenigen schriftlichen Hinweisen entnommen haben, verdichtet sich im geschichtenlogischen Konstrukt, von dem Teile schließlich beim eigenen Wiedererzählen wiedergegeben werden“ (2003, S. 76). Der Benutzer kreiert dabei eine – in den Grenzen der abgesteckten Rahmenvorgaben – eigene Handlungsabfolge und wird aktiv auch in den Prozess der Geschichtenkonstruktion eingebunden. Demgegenüber sind die hard-rail-Strukturen der meisten Bilderbuch-Apps so dominant, dass die Lektüre der linearen Bild-Text-Angebote bestenfalls Unterbrechungen erfährt, nicht aber eine generelle Pluralität der Handlungsprogression möglich wird.<sup>9</sup> Was einerseits als Einschränkung der polyvalenten Struktur des literarischen Angebots erscheint, kann vor dem Hintergrund von Dolle-Weinkauffs Kritik an der Hypertextualisierung von linearer Narration in Spielgeschichten (vgl. Fußnote 2) durchaus als Moment des Entgegenwirkens gegen medientypische Tendenzen der Trivialisierung von literarischen Stoffen begriffen werden.

Und auch auf literarischer Ebene muss eindeutig zwischen interaktiven Spielgeschichten und Bilderbuch-Apps unterschieden werden, denn letztere stehen offensichtlich stärker in der Tradition der in den letzten Jahren verstärkten postmodernen Tendenzen im neuen Bilderbuch (vgl. Sipe/Pantaleo 2008); diesen Bezug thematisiert der nächste Abschnitt.

An dieser Stelle kann jedoch bereits zusammengefasst werden, dass eine große Ähnlichkeit zwischen unterschiedlichen Varianten der interaktiven Spielgeschichten und Bilderbuch-Apps besteht. Diese betrifft die Ebene der inhaltlichen Substanz – beide greifen auf literari-

---

<sup>9</sup> In diesem Kontext ist auch die Variationsvielfalt der Geschichtenstrukturen deutlich geringer einzuschätzen, als das z.B. Berbeli Wanning bezüglich kinderliterarischer Onlineangebote tut (Wanning 2003, S. 181ff.).

sche Formen der Narration zurück, häufig auch in intertextuellem Bezug auf konkrete Vorlagen der Kinder- und Jugendliteratur – als auch die technologische Struktur. Jedoch zeigen auch systematische Unterschiede – besonders auf fiktionstheoretischer, rezeptionsästhetischer und literarischer Ebene – deutliche Unterschiede zwischen diesen beiden Formen der digitalen Literaturreinszenierung.

### **Wodurch knüpfen Bilderbuch-Apps an literarästhetische Entwicklungstendenzen im ‚neuen Bilderbuch‘ an?**

Das Bilderbuch als Untergattung der Kinder- und Jugendliteratur zeigt sich aktuell als ausgesprochen innovatives Medium. In klar erkennbaren Tendenzen literarästhetischer Emanzipation tritt es aus den eher traditionellen Ansprüchen seiner primär pädagogischen Instrumentalisierung heraus. Damit einher geht die literarische Aufwertung und Erweiterung des Darstellungsangebots in Bild und Text (vgl. Thiele 2011, Ritter 2013). Besonders der englischsprachige Diskurs sucht dabei immer wieder Bezüge zum kunsttheoretischen Konzept der Postmoderne. Literarische Konkretisierungen in Bilderbüchern werden in unterschiedlichen Darstellungskategorien erkannt, z.B. „multiple viewpoints, intertextuality, indeterminacy, breaking of genre boundaries, eclecticism, collage, [...] deliberate revealing of their constructedness (metafictive techniques) and a delight in game [...] parody, pastiche, surrealism, and there is a pervasive use of metafiction“ (Watson 2004, S. 55; zit. nach Pantaleo/Sipe 2008, S. 3).

Intertextualität als literarisches Prinzip ist Bilderbuch-Apps selbstverständlich per Definition immanent. Deutlich werden die postmodernen Spielräume aber auch anhand anderer Kategorien. In Abgrenzung zu den interaktiven Spielgeschichten spielen besonders Selbstreferentialität und Metafiktion eine große Rolle. Die Inszenierung der App als Buch ist oben bereits diskutiert worden. Viele Apps gehen jedoch weit über diesen Punkt hinaus. Hier wird das Buch selbst zum Handlungsobjekt (vgl. z.B. Joyce 2011) oder gar zum Handlungsort, wobei sich die Protagonisten der Geschichte ihrer Fiktionalität nicht selten sogar bewusst sind. Dazu zwei Beispiele.

#### ***Nick Bland: Das falsche Buch (2012)***

Der Junge Nikolas Winz versucht sich im Laufe der Bilderbuch-App „Das falsche Buch“ selbst als Protagonist der Geschichte zu präsentieren, wird dabei aber immer wieder von auftretenden Geschöpfen aller Art unterbrochen, die dieses Unterfangen gänzlich zunichtemachen (vgl. Abb. 7). Die Geschichte spielt sich auf den Seiten eines Buches ab, das auf einer braunen Holztischplatte liegt. Auch Nikolas Winz ist sich bewusst, dass er in einem Buch agiert.

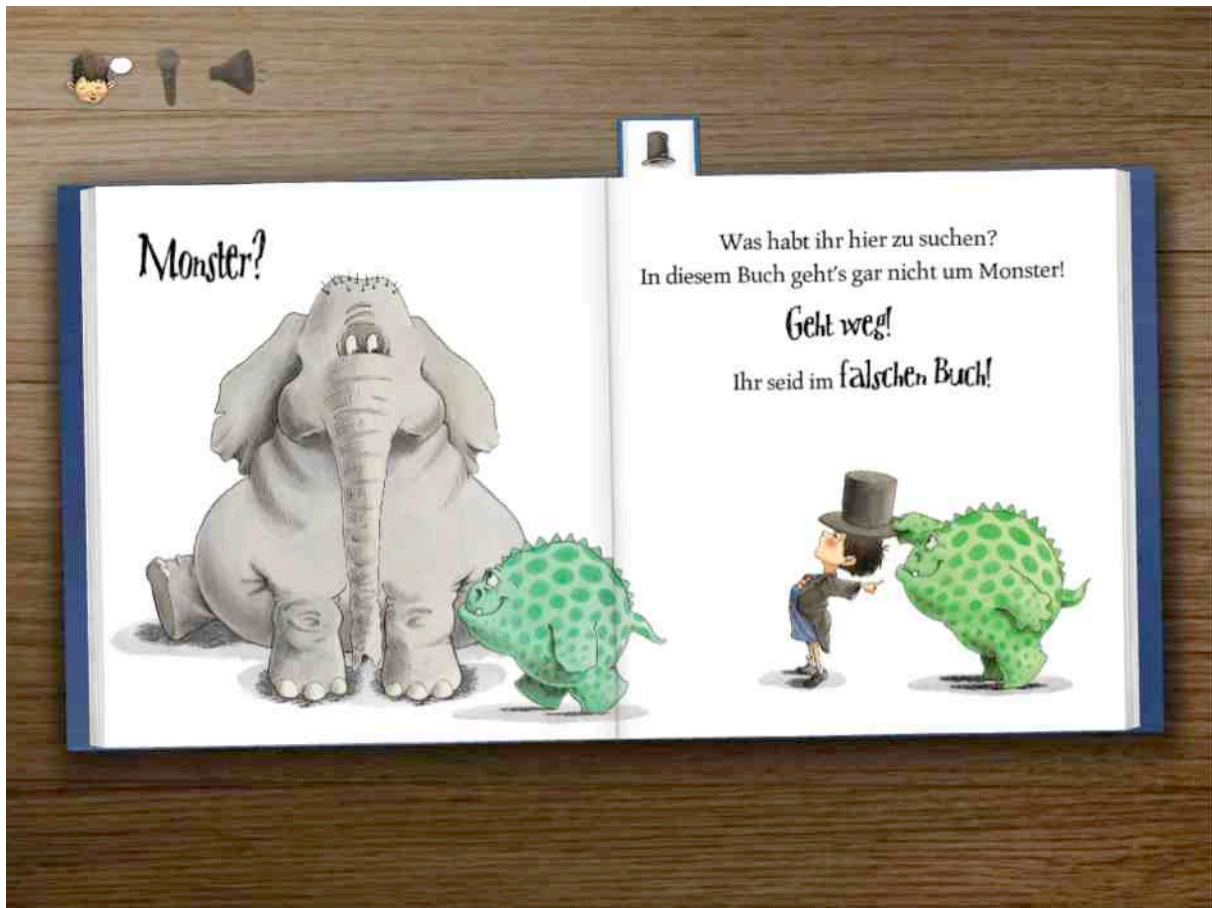


Abb. 7: Metafiktion: Der selbst ernannte Held

Sich seiner eigenen Fiktionalität bewusst, spielt er auch mit der immanenten Geschichtengrammatik, die einen Protagonisten voraussetzt, zu dem er sich explizit machen möchte, nicht wissend, dass er es durch die konstante, dominante und sich wiederholende Aktivität in den Szenen der Geschichte implizit bereits geworden ist.

**Jon Stone: *Another Monster at the End of This Book* (2011)**

Ebenfalls mit den verwischenden Ebenen fiktionaler Inszenierung spielt die englischsprachige Bilderbuch-App „Another Monster at the End of This Book“. Hier sind es die aus der Sesamstraße bekannten Helden Grobi und Elmo, die sich durch ein Buch arbeiten, an dessen Ende ein Monster lauern soll. Grobi, ehrlich besorgt um sich und seinen Freund, versucht Elmo durch vielfältige Maßnahmen davon abzuhalten, an das Ende des Buches zu gelangen. Mit der Hilfe der App-Nutzer wird das natürlich vereitelt. Am Ende begegnen sich Grobi und Elmo selbst am Ende des Buches und erkennen, dass sie ja die Monster sind.

Auch hier wird mit dem Buch als Handlungsort gespielt, das noch dazu explizit auch seiner räumlich-gliedernden Funktion wegen in den Blick gerät (vgl. Abb.8). Das Ende als der Höhepunkt ist den Protagonisten bekannt, doch erkennen sie erst im Laufe der Geschichte, dass das angekündigte Monster keine Gefahr darstellt, sondern nur sie selbst meint. Das



heißt aber auch, dass das Monster tatsächlich erst am Ende des Buches ist, wenn ein Monster das Buch erkundet, was im Verlauf der App tatsächlich passiert.

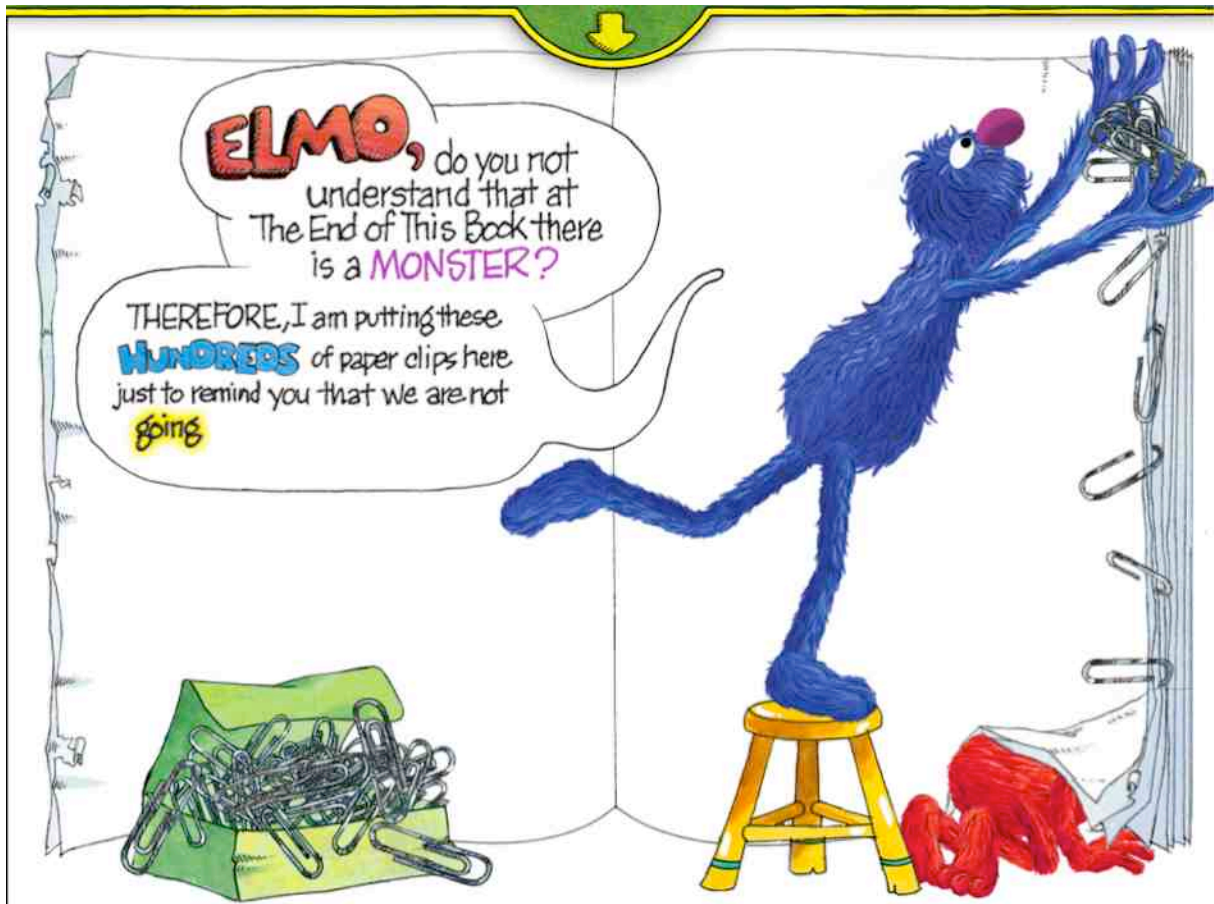


Abb. 8.: Wenn der Held zur Bedrohung wird

Das Buch ist hier nicht mehr statisches Objekt, sondern prozesshaft ausgestaltetes Handlungsmedium mit durchaus konstruktivistischem Anspruch. Die Frage nach Realität und Fiktion wird hier im buchkulturellen Kontext neu akzentuiert.

Diese beiden Beispiele zeigen prägnant Phänomene, die als Tendenzen in vielen Bilderbuch-Apps aufgefunden werden können. Gerade die Transformation eines kulturell so stark verankerten Artefakts wie dem Buch in ein digitales Medium erzeugt offensichtlich so starke Irritationen, dass diese produktiv zu Gestaltungselementen werden können. Dabei ergeben sich hier Anknüpfungspunkte an Tendenzen im analogen Bilderbuch, die zum Teil wiederum auch auf starke Einflüsse der digitalen Medien zurückgeführt werden können. Im Gegensatz dazu zeigen sich Erzählkonzepte in interaktiven Spielgeschichten, gerade mit Blick auf das Erzählen mit Bild und Text eher konservativ.

## **Welche medienspezifischen Lektürepotenziale eröffnen Bilderbuch-Apps Kindern? Welche literaturdidaktischen Potenziale sind erkennbar?**

Über den lese- und literaturdidaktischen Wert digitaler Literaturreinszenierungen ist bereits in der Vergangenheit viel gestritten worden. Den bereits erwähnten nachdenklich-kritischen Positionen (vgl. z.B. Dolle-Weinkauff 2000, Rank 2000) stehen Ansätze gegenüber, die in digitalen Bearbeitungen einen höheren Aufforderungscharakter und die Anpassung an zeitgemäße Lektüremodi sehen (vgl. Leverkus 2011, S. 50; Cavanaugh 2005, S. 73). Besonders in der Funktion als zwischengeschalteter Hinführung zum Buch bei der Leseförderung, speziell von Jungen sehen viele DidaktikerInnen ein enormes Potenzial digitaler Literatur (vgl. Hermann 2004, S. 36; Bertschi-Kaufmann 2003, S. 76). Auch hier werden allerdings regelmäßig kritische Stimmen laut, ob es sich dabei nicht doch eher um eine Ablenkung vom Text handele (vgl. Hauck 2013, S. 21). Beobachtbar scheint auf jeden Fall zu sein, dass sich das Leseverhalten in den letzten Jahren den Lektürebedingungen von digitalen Texten annähert (vgl. Dawidowski 2013, S. 7). Ob diese Tendenzen durch digitale Kinderbuchangebote unterstützt werden, oder ob Kinderliteratur nicht eher einen Kontrapunkt dazu setzen sollte, bleibt weitgehend unklar. Im Sinne einer anthropologischen Sicht auf die Schriftlichkeit als kulturtechnikübergreifendes Format der Linearisierung und Disziplinierung des Denkens (vgl. Duncker 1994, S. 117ff.) und Grundlage des logischen Denkens (vgl. Flusser 1992, S. 33) scheint vorschnelle Euphorie nicht angebracht. Doch zeigen empirische Untersuchungen auch, dass die These des Verlustes von Sprachkompetenz durch die fortschreitende Digitalisierung nicht gerechtfertigt erscheint. So verweist zum Beispiel Harrison auf eine Studie zur Fremdsprachendidaktik, die zu belegen scheint, dass selbst bei vorrangigem Spiel mit interaktiven Spielgeschichten ohne deutlich erkennbare Aufmerksamkeit für die (schrift-)sprachlichen Momente ein signifikanter Zuwachs am dort vorfindlichen Wortschatz erkennbar sein kann (vgl. Harrison 2009, S. 77). Auch der These des Aufmerksamkeitsverlustes bei digitalen Lektüreangeboten, wie sie Klöpffer (2011) stark macht, stehen persönliche Beobachtungen (vgl. Hauck 2013, S. 21) und empirische Daten gegenüber (vgl. Collen 2006, S. 11), die das Gegenteil zu erkennen behaupten. Dass auch hier aber noch keine endgültigen Schlüsse zu ziehen sind, zeigt ein Blick auf Untersuchungen zum Leseverständnis bei digitalen Textangeboten: Studien, die auf eine Verbesserung des Textverstehens hindeuten (vgl. Leverkus 2011; Wood 2006), stehen solche gegenüber, die eher ein heterogenes Bild mit durchaus auch negativen Tendenzen zu erkennen glauben (vgl. Collen 2006, S. 9). Weiterhin ist die Frage noch nicht geklärt, inwiefern das digitale Lesen unterschiedliche Auswirkungen auf Textverarbeitung und Interpretationsfähigkeiten hat.

Gerade mit Blick auf ästhetische Momente der literarischen Rezeption scheinen hier allerdings noch einmal andere Perspektiven notwendig zu sein. Gedacht als Bildungsaufga-



be in einem weiten Spannungsfeld von Individuierung und Enkulturation (vgl. Dunker 1994, S. 9) und damit immer zurückgebunden an kulturelle Formen einerseits und subjektive Deutungen andererseits, geht es hier auch darum, einen persönlichen Zugriff und Umgang mit den literarischen Zeichensystemen zu ermöglichen. Literarische Rezeption setzt damit auf eine kreative Verbindung text- und weltwissensbasierter Textanalyse und persönlicher Beteiligung. Produktiven Ansätzen wie dem handlungs- und produktionsorientierten Literaturunterricht (vgl. Haas/Menzel/Spinner 1994) wird in diesem Kontext einige Bedeutung zugemessen. In diesem Sinne scheinen digitale Leseangebote gerade durch ihre verstärkt interaktive Struktur und die Verbindung von Spiel und Erzählung einiges Potenzial für die literarische Lektüre aufzuweisen. So sprechen Andrea Bertschi-Kaufmann und Christine Tresch vom konkreativen Charakter interaktiver Spielgeschichten (vgl. Bertschi-Kaufmann/Tresch 2004, S. 182; auch Leverkus 2011) und Martin Leubner betont, dass Interaktion Räume der Partizipation eröffne (Leubner 2003, S. 194). Dennoch wirft auch die Substanz dieser Partizipationsspielräume Fragen auf. Handelt es sich dabei tatsächlich um Anlässe für aktives Handeln im Spannungsfeld von Individuierung und Enkulturation oder sind die Aktivitäten aufgrund der festgelegten Handlungsoptionen nicht doch eher primär reaktiv zu beschreiben (Wanning 2003, S. 182)?

Mit speziellem Blick auf die hier bearbeiteten Bilderbuch-Apps steht eine Diskussion noch aus, doch zeigen sich Anknüpfungspunkte an die genannten Positionen. Grundsätzlich erscheint die oben herausgestellte Beobachtung wichtig, dass Bilderbuch-Apps weit weniger als interaktive Spielgeschichten auf Entlinearisierung, Interaktivität und Vernetzung setzen, und damit natürlich auch die Spielräume für die konkreative Ausgestaltung einer individuellen Variante des Textrasters einengen. Ist daraus die Konsequenz abzuleiten, Bilderbuch-Apps seien zu eng für literarästhetisch produktive Lektüreprozesse? Solche Schlüsse verbieten sich auf jeden Fall schon wegen der prinzipiellen individuellen Konstruktivität, die literarische Texte in einer ästhetischen Situation aufweisen. Im Verständnis der Rezeptionsästhetik (vgl. Iser 1975) kann hier immer ein ästhetisch intensiver Prozess vermutet werden. Dennoch lassen sich auch in der Struktur aktueller Bilderbuch-Apps interessante Anschlussstellen auffinden. Dazu ein weiteres App-Beispiel.

### ***Mo Willems: Don't Let the Pigeon Run This App (2011)***

Diese App-Primärproduktion des amerikanischen Autors und Illustrators Mo Willems versteht sich als interaktives Mitgestaltungsangebot. Abrufbar ist eine vorgefertigte Nonsens-Geschichte in vielen Varianten, in denen eine filmisch animierte Taube um die Erlaubnis für irgendeine unsinnige Tätigkeit bittet – z.B. ein Katapult bedienen, einen Pullover anziehen etc. – die ihr eine nicht sichtbare Kindergruppe durch ein lautes „Nein!“ verweigert (vgl. Abb. 9). Die Taube bittet daraufhin nach festgelegtem Muster um die Erfüllung des Wunsches,

dabei schlägt sie vor als Gegenleistung ein Spiel zu spielen, sie versucht die Berechtigung ihres Wunsches darzustellen und zwischendurch über emotionale Beeinflussungen die Kinder umzustimmen. Doch es hilft nichts, der Wunsch wird nicht erfüllt.

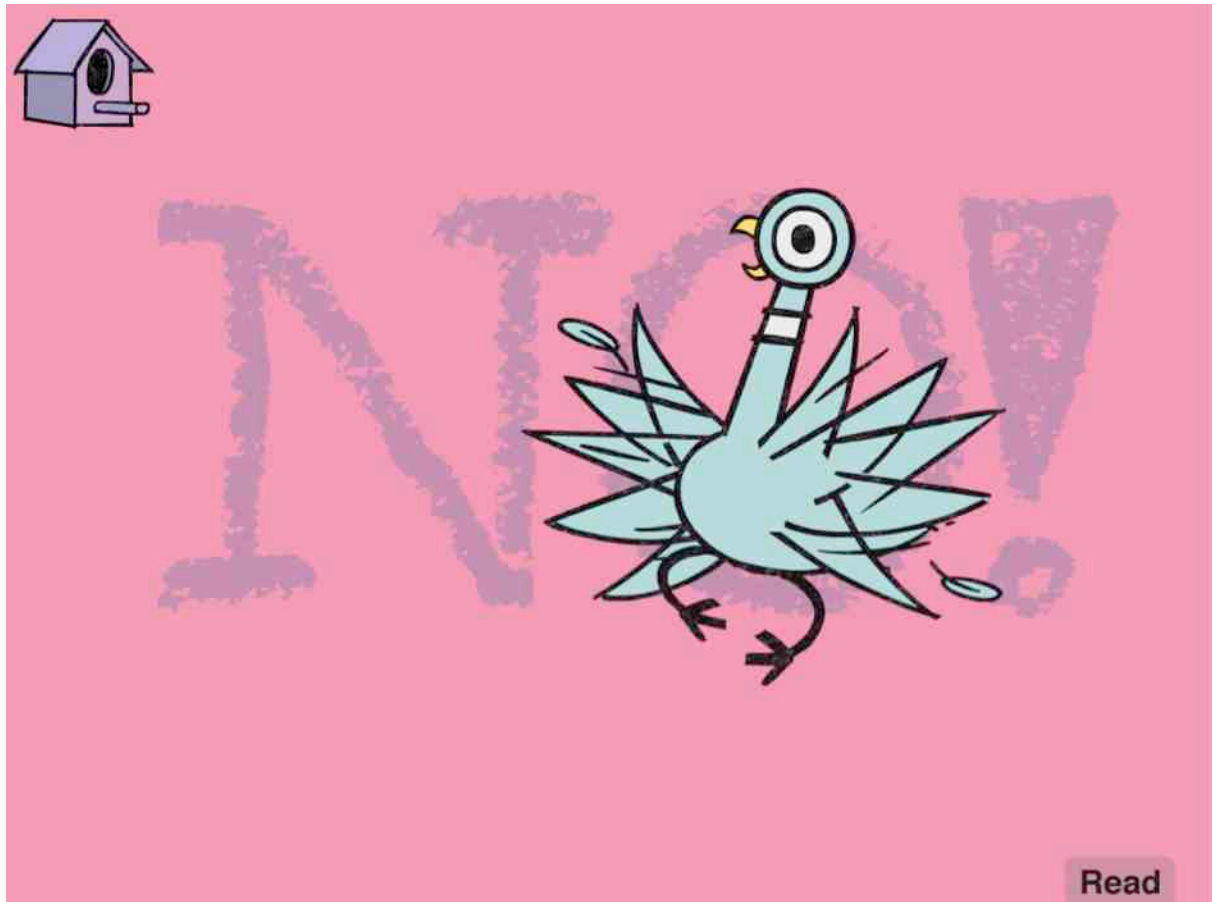


Abb. 9: Absage nach Vorlage – die Geschichte als Baumuster

Neben dieser einfachen Abspieľfunktion bietet die App aber auch die Möglichkeit, eine eigene Geschichte nach dem gleichen Muster zu entwickeln. Dazu führt ein Gespräch mit einem virtuellen Busfahrer, der dem Benutzer Fragen stellt. Diese werden mit Hilfe einer einfachen Aufnahmetechnik als Audiodateien gespeichert und an die entsprechende Stelle in der Geschichte eingespielt. Auch der Name des Nutzers wird gespeichert, so dass die Geschichte als Koproduktion von Mo Willems und dem Nutzer der App abgespielt werden kann.

Was auf den ersten Blick als einfaches Frage-Antwort-Spiel erscheint, trägt durchaus einiges kreatives Potenzial in sich. Die Individualisierung des Geschichtenbaumusters durch die imitierend-variierende Anverwandlung (vgl. Spinner 2004, S. 191) unter Verwendung der intertextuellen Bezüge der Vorlage kann von den Nutzern der App in origineller Weise genutzt werden. Bei mehrmaliger Nutzung kann das Baumuster durchschaut, abstrahiert und gezielt ausgestaltet werden – mit beachtlicher Wirkung auf der Darstellungsebene. Dabei verbinden sich die literarisch-sprachlichen Muster mit persönlichen Vorstellungen, und bieten

in der genannten Adaption wesentliche Voraussetzungen für ästhetische Lernprozesse. Voraussetzung dafür wie auch Folge dessen ist ein zunehmend vertieftes Verstehen des Textaufbaus und seines inneren Zusammenhangs, wobei hier auch Prozesse globaler Kohärenzbildung (vgl. Bertschi-Kaufmann 2007, S. 111; Rosebrock 2010) unterstützt werden.

Dieses Beispiel deutet an, dass Bilderbuch-Apps ihrer engen Gestaltungsgrenzen wegen literaturdidaktisch nicht unterschätzt werden sollten. Sicherlich stehen hier fundierte empirische Aussagen noch weitgehend aus, aber die Engführung des Nutzers im Gegensatz zur interaktiven Spielgeschichte trägt auch das Potenzial in sich, bei Vermeidung der verschiedentlich beobachteten Trivialisierungstendenzen in den digitalen Medien Räume für die interaktive und konkreative Ausgestaltung literarischer Spielräume zu eröffnen.

## Resümee

Die vorangegangenen Überlegungen zeigen, dass Bilderbuch-Apps ein literarisches Format mit Potenzial darstellen. Wie alle solchen Formate finden sich in ihrem Variantenspektrum gänzlich unterschiedliche Konkretisierungen; gerade auch mit erheblichen literarästhetischen Qualitätsunterschieden. Es finden sich auf dem Bilderbuch-App-Markt mittlerweile eine ganze Reihe interessanter Produktionen, wobei der englischsprachige Markt hier einigen Vorsprung zu haben scheint.

Bilderbuch-Apps zeigen sich dabei als ein literarisches Format, das bewusst auf die beiden medialen Ebenen der analogen Bücher und der digitalen Medien rekurriert, oft auch indem Strukturen und Potenziale der einen oder anderen künstlich inszeniert, mitunter sogar illusioniert werden. Gerade diese beiderseitige Bezugnahme macht die hybride Charakteristik von Bilderbuch-Apps aus. Insofern kann resümiert werden, dass hier sowohl die anfangs angedeuteten ‚post-typographic tendencies in textual practice‘ erkennbar werden, als auch eine enge Anbindung an traditionelle buchkulturelle Strukturen. Diese schaffen mitunter ein faszinierendes intertextuelles und selbstreferentielles literarisches Feld, in dem Spiel und Erzählung auch in vertikaler Durchdringung Realität und Fiktion verbinden. Zu erkennen sind selbstverständlich auch die anfangs bereits angedeuteten Rudimente des Buchartigen, die mitunter kurios wirken, wenn sie nicht ins Konzept der App eingebunden sind; so z.B. bei der App „Fünf Meter Zeit“ (Hesse/Winterberg 2007), bei der die manuelle Zuschaltung eines Schattenwurfs der Falzkante in der Mitte der Doppelseite möglich ist. Hier ist Jean Gralley zuzustimmen: „It’s ridiculous to make a monitor do what paper does better“ (Gralley 2006, S. 36). In diesem Sinne ist das Potenzial der Bilderbuch-Apps zu betonen, in denen neue Wege das Spektrum literarischer Kunst erweitern und damit kulturelle Entwicklungen ermöglicht werden.

## Literatur

### Primärliteratur:

Bland, Nick (2012): Das falsche Buch. Hamburg.

Boie, Kirsten/Brix, Silke (1992): Der kleine Pirat. Hamburg. (Bilderbuch)

Boie, Kirsten/Brix, Silke (2011): Der kleine Pirat. Hamburg.

Bungter, Tobias (2011): Piet und das Geheimnis des Fliegens. Berlin.

Dietl, Erhard (2004): Die Olchis aus Schmuddelfing. Hamburg.

Dr. Seuss (2010): The Cat in the Hat. Encinitas.

Grimm, Jacob und Wilhelm/Kaschtalinki, Jaroslaw/Bishop, Jeremy (2011): Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich. Frankfurt/Main.

Hesse, Lina/Winterberg, Philipp (2007): Fünf Meter Zeit. Münster.

Janosch (2011): Komm, wir finden einen Schatz. Berlin.

Joyce, William (2011): Die Fliegenden Bücher des Mister Morris Lessmore. Shreveport.

Joyce, William (2013): Die Fliegenden Bücher des Mister Morris Lessmore. Köln. (Bilderbuch)

Stone, Jon (2011): Another Monster at the End of This Book. New York.

Willems, Mo (2011): Don't Let the Pigeon Run This App. New York.

### Sekundärliteratur:

Ammann, Daniel/Hermann, Thomas (2004): Einleitung. In: Ammann, Daniel/Hermann, Thomas (Hrsg.): Klicken, lesen und spielend lernen. Interaktive Spielgeschichten für Kinder. Zürich, S. 5-7.

Bertschi-Kaufmann, Andrea/Tresch, Christine (2003): „Cool, heute gingen wir wieder an den Computer!“ Interactive Books und ihre Effekte auf das Geschichtenverstehen und das Schreiben. In: Hurrelmann, Bettina/ Becker, Susanne (Hrsg.): Kindermedien nutzen. Medienkompetenz als Herausforderung für Erziehung und Unterricht. Weinheim und Basel, S. 74-86.

Bertschi-Kaufmann, Andrea (2004): Lese- und Schreibaktivitäten in multimedialen Umgebungen: Langzeitbeobachtungen. In: Bertschi-Kaufmann, Andrea/Kassis, Wassilis/Sieber, Peter (Hrsg.): Mediennutzung und Schriftlernen. Analysen und Ergebnisse zur literalen und medialen Sozialisation. Weinheim und Basel, S. 75-96.

Bertschi-Kaufmann, Andrea/Tresch, Christine (2004): Mediennutzung im Spannungsfeld von Buch und Multimedia: Rezeptionsbasis und Leseverhalten. In: Bertschi-Kaufmann, Andrea/Kassis, Wassilis/Sieber, Peter (Hrsg.): Mediennutzung und Schriftlernen. Analysen und Ergebnisse zur literalen und medialen Sozialisation. Weinheim und Basel, S. 175-198.

Bertschi-Kaufmann, Andrea (2007): Lesekompetenz - Leseleistung - Leseförderung: Grundlagen, Modelle und Materialien. Seelze.

Bird, Elizabeth (2011): Planet App. In: School Library Journal, Heft 1, S. 21-36.

Brinkmann, Erika (2012): Lesen- und Schreibenlernen mit Hilfe des Computers: Können Programme den eigenaktiven Schriftspracherwerb unterstützen? In: Brinkmann, Erika/Valtin, Renate (Hrsg.): Lesen- und Schreibenlernen mit digitalen Medien. Berlin, S. 16-30

Bünger, Traudl (2003): Emotionale Rezeption von Spielgeschichten am Beispiel von „Ronja Räubertochter“. In: Hurrelmann, Bettina/ Becker, Susanne (Hrsg.): Kindermedien nutzen. Medienkompetenz als Herausforderung für Erziehung und Unterricht. Weinheim und Basel, S. 206-221.

Cavanaugh, Terence W. (2005): The Digital Reader: Using E-Books in K-12 Education. In: International Society for Technology in Education, S.73-85.

Collen, Lauren (2006): The Digital and Traditional Storytimes Research Project. In: Children & Libraries: The Journal of the Association for Library Service to Children. Heft 3, S. 8-18.

Dawidowski, Christian (2013): Lesen Digital Natives anders? Über die Wirkung der aktuellen Medienrevolution. In: Julit, Heft 2, S. 7-15

Dolle-Weinkauff, Bernd (2000): Erzählung und Interaktion. Zur Aufbereitung kinderliterarischer Szenarien als PC-Software. In: Richter, Karin/Riemann, Sabine (Hrsg.): Kinder. Literatur. „neue“ Medien. Baltmannsweiler, S. 186-197.

Duncker, Ludwig (1994): Lernen als Kulturaneignung. Schultheoretische Grundlagen des Elementarunterrichts. Weinheim und Basel.

Feil, Christine (2010): „Ohne instrumentelle Fertigkeiten scheitert der Unterricht“. In: Kreibich, Heinrich/Ehmig, Simone C. (Hrsg.): Leseförderung in der digitalen Welt. Spiel- und Lernmodule zwischen Anspruch und Wirklichkeit. o.O., S. 21-23.

Flusser, Vilem (1992): Die Schrift. Frankfurt/Main

Gralley, Jean (2006): When Books Leave the Page. In: Horn Book Magazine. Heft 1, S. 35-39.

Haas, Gerhard/Menzel, Wolfgang/Spinner, Kaspar H. (1994): Handlungs- und produktionsorientierter Literaturunterricht. In: Praxis Deutsch, Heft 123, S. 17-25.

Hauck, Stefan (2013): Drüberwischen und weg? Digitale Angebote für Kinder und Jugendliche. In: JuLit, Heft 2, S. 16-21.

Harrison, Colin (2009): Digitale Literalität. Lesen, Schreiben, Wissen und Kommunikation durch Computer und Internet unterstützen. In: Bertschi-Kaufmann/Rosebrock, Cornelia (Hrsg.): Literalität. Bildungsaufgabe und Forschungsfeld. München und Weinheim, S. 73-90.

Hermann, Thomas (2004): Wie Kinder Spielgeschichten nutzen. In: Ammann, Daniel/Hermann, Thomas (Hrsg.): Klicken, lesen und spielend lernen. Interaktive Spielgeschichten für Kinder. Zürich, S. 24-37.

Iser, Wolfgang (1975): Der Lesevorgang. In: Warning, Rainer (Hrsg.): Rezeptionsästhetik. München, S. 253-276.

Klöpffer, Anna (2011): Jeder Satz ein Erlebnis. Bilderbuch-Apps für Kinder. In: taz 23.12.2011. URL: <http://www.taz.de/!84269/> [Stand: 15.06.2013].

Kocher, Mela (2004): Poiesis und Techne – Computerspiele und ihre Erzählweisen. In: Ammann, Daniel/Hermann, Thomas (Hrsg.): Klicken, lesen und spielend lernen. Interaktive Spielgeschichten für Kinder. Zürich, S. 50-63.

Kocher, Mela/Tresch, Christine (2012): Apps unter der (Lese-)Lupe. Qualitätskriterien für Buchadaptionen. Vortragsmanuskript: Zürich.

Lankshear, Colin/Knobel, Michele (2003): New Literacies. Changing Knowledge and Classroom Learning. Buckingham.

Leubner, Martin (2003): „Bestehe die Abenteuer“. Interaktive Spielgeschichten zwischen Geschichte und Spiel. In: Hurrelmann, Bettina/ Becker, Susanne (Hrsg.): Kindermedien nutzen. Medienkompetenz als Herausforderung für Erziehung und Unterricht. Weinheim und Basel, S. 194-205.

Leverkus, Cathy (2011): Book App Mania. In: Library Media Connection. Heft 2, S. 50-51.

Spinner, Kaspar H. (2004): Literarästhetische Interpretation von Kindertexten. In: Mattenklott, Gundel/Rora, Constanze (Hrsg.): Ästhetische Erfahrung in der Kinderheit. Theoretische Grundlagen und empirische Forschung. Weinheim und Basel, S. 185-194.

Rank, Bernhard (2000): Formen und Veränderungen des Erzählens in Bearbeitungen kinderliterarischer Szenarien auf CD-ROM. In: Richter, Karin/Riemann, Sabine (Hrsg.): Kinder. Literatur. „neue“ Medien. Baltmannsweiler, S. 198-217.

Ritter, Alexandra (2011): Kindliche Lesarten von Bilderbüchern. In: Kohl, Eva Maria; Ritter, Michael (Hg.): Die Stimmen der Kinder - Kindertexte in Forschungsperspektiven. Baltmannsweiler, S. 61-72.



- Ritter, Alexandra (2013): Bilderbuchlesarten von Kindern. Neue Erzählformen im Spannungsfeld von kindlicher Rezeption und Produktion. Dissertation (eingereichtes Manuskript).
- Rosebrock, Cornelia (2010): Leseförderung. In: Frederking, Volker/ Huneke, Hans-Werner/ Krommer, Axel/ Meier, Christel (Hrsg.): Taschenbuch des Deutschunterrichts, Bd.- 2: Literatur- und Mediendidaktik. Baltmannsweiler, S. 326-339.
- Salisbury, Martin/Styles, Morag (2012): Children's Picturebooks. The art of visual storytelling. London.
- Schulz, Norbert (2005): Les-Arten. Leseanreize durch living books? In: Grundschulunterricht 1/2005, S. 18-24.
- Sipe, Laurence R./Pantaleo, Sylvia (ed.) (2008): Postmodern Picturebooks. Play, Parody, and Self-Referentiality. New York: Routledge.
- Thiele, Jens (2011): Das Bilderbuch. In: Lange, Günter (Hrsg.): Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Grundlagen, Gattungen, Medien, Lesesozialisation und Didaktik. Ein Handbuch. Baltmannsweiler, S. 217-230.
- Wanning, Berbeli (2003): Das kinderliterarische Angebot im Internet. Neue Wege der Rezeption von Literatur. In: Hurrelmann, Bettina/ Becker, Susanne (Hrsg.): Kindermedien nutzen. Medienkompetenz als Herausforderung für Erziehung und Unterricht. Weinheim und Basel, S. 179-193.
- Watson, Ken (2004): The Postmodern Picturebook in the Secondary Classroom. In: English in Australia. H. 140, S. 55-57.
- Wieler, Petra (1997): Vorlesen in der Familie. Fallstudien zur literarisch-kulturellen Sozialisation von Vierjährigen. Weinheim, München.
- Wood, Ruth (2006): The Design and Development of a Multimedia Text for Children. In: International Journal of Learning. Heft 4, S. 15-22.

*Michael Ritter, Dr. phil., Juniorprofessor für Germanistische Literaturdidaktik an der Universität Bielefeld, Fakultät für Linguistik und Literaturwissenschaft.*

*Arbeitsschwerpunkte: Schreibdidaktik, kreatives Schreiben in heterogenen Lerngruppen: Inszenierung und Beurteilung, Bilderbuchtheorie und -didaktik, Bilderbuchrezeptionsforschung und literarisches Lernen, Deutschdidaktik und Inklusion.*

*Kontakt: michael.ritter@uni-bielefeld.de*