



SCHWERPUNKT:
Literatur in allen Medien

STANDPUNKT:
Wer soll Kinderbücher
beurteilen?

INTERVIEW MIT JENS RASMUS:
Vom Reiz der Unterwasserwelt

DIE ZEITSCHRIFT DES
SCHWEIZERISCHEN INSTITUTS FÜR
KINDER- UND JUGENDMEDIE

BUCH & MAUS

1/15

Liebe Leserinnen und Leser

Es ist Frühling – oder wenigstens fast – und das bedeutet, dass sich in meinem Büro täglich Pakete stapeln: Die Verlage schicken Rezensionsexemplare aus ihren neuen Programmen. Jeden Tag darf ich Bescherung feiern, Klebebänder durchtrennen und Kartons aufreißen. Um dann, vorsichtig, die neuen Bücher herauszuheben. Einige sind aus dicker Pappe, andere haben hunderte dünne Seiten, manchmal glitzert der Einband gar und sie riechen meist noch ganz frisch.

Bücher in den Händen fühlen: Ich tue es jeden Tag. Literatur ist aber nicht nur zwischen zwei Kartondeckeln versteckt. Sie kann auch auf einem Tablet genossen werden, auf einer Leinwand ablaufen oder in einem Game am Bildschirm durchwandert werden. In dieser Ausgabe von Buch&Maus schauen wir, was sich im Bereich der neuen Medien tut: Was die Kinder- und Jugendbuchverlage unternehmen, um im digitalen Geschäft mitzumischen, oder wie Jugendliche via Internet über Bücher kommunizieren. Wir fragen, was digitale Lesestifte bringen, was transmediales Erzählen eigentlich ist, und zeigen, wie der Nonsens in «Alice im Wunderland» in ein Computerspiel übersetzt wurde und wie Kinder mittels Tablet Gelerntes präsentieren.

Und wenn Ihnen ein richtiges Buch doch lieber ist: Im Interview stellen wir Ihnen den deutschen Autor und Illustrator Jens Rasmus vor und im Rezensionsteil natürlich wieder ganz viele neue Bücher. Ob Kinder und Jugendliche diese auf Papier oder digital genießen, spielt keine grosse Rolle: Eine gute Geschichte hält viele Medien aus.

Elisabeth Eggenberger
Redaktorin Buch&Maus



Schweizerisches Institut für
Kinder- und Jugendmedien

TITELBILD: ADRIENNE BARMAN. AUS: WALROSS, SPATZ UND BEUTELTEUFEL. DAS GROSSE SAMMELSURIUM DER TIERE. HAMBURG: ALADIN 2015. SIEHE S. 37.

INHALT

SCHWERPUNKT: LITERATUR IN ALLEN MEDIEN

Zögerliche Schritte in die digitale Erzählwelt ELISABETH EGGENBERGER	2
«Like» und «Comment» im Literatursalon 2.0 SONJA LOIDL	5
Tipp mich an! CHRISTINE TRESCH / KATHRIN AMREIN	8
Sinn- und sprachlos im Wunderland CHRISTINE LÖTSCHER	10
Transmediales Erzählen: vom Lesen zum Erleben VIOLA DUBACH	14
Mit dem Tablet filmen, zeichnen, präsentieren ESTHER WIESNER / CLAUDIA FISCHER	16
STANDPUNKT	
Wer soll Kinderbücher beurteilen? STEFANIE LEO / SIEGLINDE GEISEL	18
GESPRÄCH MIT JENS RASSMUS	
Tiefsinnige Geschichten vom Meeresgrund ELISABETH EGGENBERGER	20
PROJEKT RICOCHET	
Am Puls der Kinder- und Jugendliteratur VANESSA BORGHINI	23
KINDERTHEATER	
Kriegsbeil unter dem Kajütenbett KAA LINDER	25
NEUERSCHEINUNGEN	
Bilderbücher	26
Kinderbücher	29
Jugendbücher	33
Sachbuch / Comic	37
AUS DEM INSTITUT / INFOS	
KOLUMNE: AUF SCHATZSUCHE	38
VERZEICHNIS/IMPRESSUM/AGENDA	40

ZÖGERLICHE SCHRITTE IN DIE DIGITALE ERZÄHLWELT

Das digitale Lesen ist auf dem Vormarsch – auch bei Kindern und Jugendlichen. Mit welchen Herausforderungen sehen sich die Verlage dabei konfrontiert? Welche Versuche werden unternommen, um im digitalen Geschäft mitzumischen? Und wohin mag diese Reise gehen? Eine Bestandesaufnahme von ELISABETH EGGENBERGER.

«Darf ich noch lesen?», fragt der 8-Jährige im Bett. «Na gut, du darfst dir noch ein Erstlesebuch herunterladen. Aber nicht spielen, nur lesen! Und um halb neun schaltest du das Gerät aus!» Schöne neue Welt? Noch ist das digitale Lesen im Kinderzimmer nicht ganz so weit fortgeschritten, wie noch vor einigen Jahren erhofft oder befürchtet wurde. Zwar steigen in der Schweiz die Marktanteile der E-Books am Buchverkauf, sie betragen laut Schätzung des SBVV aber erst ca. 6%. Im Kinder- und Jugendliteraturbereich dürften sie noch tiefer liegen. Trotzdem: Die Möglichkeit des digitalen Lesens ist auch im Bewusstsein von Kindern und Jugendlichen angekommen. In der regionalen Digitalen Bibliothek Bern (www.dibibe.ch) werden pro Monat ca. 500 elektronische Jugendmedien ausgeliehen. Dies seien gute Zahlen, sagt Barbara Nabulon von den Kornhausbibliotheken. Verglichen mit den ca. 6500 Medien für Kinder und Jugendliche, die alleine in der Hauptstelle in Bern monatlich real ausgeliehen werden, ist es aber ein kleiner Anteil.

Eine Umfrage bei einigen deutschsprachigen Kinder- und Jugendbuchverlagen zeigt, dass mit den Herausforderungen des digitalen Wandels ganz unterschiedlich umgegangen wird. Die Branchenriesen wie Carlsen und Oetinger probieren alle möglichen digitalen Formate aus: Vom E-Pixi mit Vorlesefunktion über animierte Boardstories fürs Klassenzimmer bis zu Enhanced E-Books. Martin Kurzhals, bei Oetinger für die digitalen Projekte zuständig, erklärt dies so: «Das gedruckte Buch wird es auch in hundert Jahren noch geben. Aber ein immer grösser werdender Teil der Kundschaft möchte die Bücher auch digital lesen können. Wir wollen 100% der Kunden erreichen, also müssen wir ihnen alle Möglichkeiten zur Verfügung stellen.» Eine Vorgehensweise, die sich kleinere Verlage nicht leisten können. Andrea Deyerling-Baier vom Gerstenberg Verlag, der bisher ganz auf elektronische Versionen seiner Bücher verzichtet, spricht die Kosten-Nutzen-Rechnung an. E-Book-Rechte müssten separat erworben werden, das bedeutet Nachverhandlungen und Vertragsänderungen. Ein vor allem finanzieller Aufwand, der sich in ihren Augen bisher nicht lohnt. Insbesondere, weil der Schwerpunkt des Verlags eher im gebildeten Bereich und bei der jüngeren Ziel-

gruppe liege. Die höchsten Umsatzzahlen generieren E-Books jedoch im erzählenden Jugendbuch. Auch Gisela Klinkenberg vom Orell Füssli Verlag argumentiert ähnlich. Die elektronische Umsetzung von Bilderbüchern, auf die sich Orell Füssli und Atlantis spezialisiert haben, sei aufwändig. Bisher werden nur von den Globi-Büchern, garantierte Bestseller, statische E-Books angeboten. Zwar werde der Markt sehr genau beobachtet und man habe sich intensiv mit den Möglichkeiten befasst, aber: «Die Investitionen sind noch sehr hoch und die Nachfrage klein.» In einem ohnehin gebeutelten Buchmarkt ist hier kein grosser Raum für Versuche.

Animierte Bücher für die Allerkleinsten

Ganz anders sieht das der deutsche Mixtvision Verlag. Seit einigen Jahren setzt der kleine Verlag konsequent auf die digitale Umsetzung seiner Bücher in hoher Qualität. «Verteufeln hilft nichts, aber der Mut, sich Herausforderungen zu stellen schon», sagt Verleger Sebastian Zembol. Seit dem Frühling 2014 erhalten alle KäuferInnen eines gedruckten Mixtvision-Buches auch einen Code zum Download des E-Books. Ein Service, der laut Zembol bisher erst in kleinem Umfang genutzt wird: «Dafür sind die Vorbehalte gegenüber digitalen Bilderbüchern offensichtlich noch zu gross. Allerdings werden es Monat für Monat immer mehr, die diese zusätzliche Möglichkeit nutzen. Im Vergleich zu den ersten Monaten haben sich die Abrufzahlen bereits verdoppelt.»

Martin Kurzhals erzählt von ähnlichen Erfahrungen mit der Plattform tigerbooks. Diese App ist als ein verlagsübergreifender Online-Service für animierte Kinderbücher konzipiert. Anbieter verschiedener Verlage publizieren dort unter der Ägide des Oetinger Verlags Bilderbuchapps mit bekannten literarischen Kinderhelden. Auch Kurzhals schätzt zwar den Anteil der E-Books unter den Buchkäufen für die jüngste Altersgruppe noch sehr gering ein. Aber nach einer Kooperation mit McDonalds, bei der Gratis-Codes für tigerbooks vergeben wurden, gab es innerhalb von vier Wochen rund 100'000 Code-Einlesungen. «Das ist vielleicht ein Paradigmenwechsel. Die Technologie ist offensichtlich vorhanden. Aber die Eltern



FOTO: KATHRIN AMREIN, SIKJM.

Bilderbuchapps, digitale Pixi-Bücher oder E-Serials? Digitale Kinder- und Jugendliteratur gibt es in den unterschiedlichsten Formaten.

müssen Vertrauen in die Anbieter haben. Es braucht Regeln, Normen, Sicherheiten.» Kurzhals skizziert neue Pläne für die Plattform: Mittels Flat-Rate sollen Eltern nur einmal bezahlen müssen, und die Kinder dürfen daraufhin frei aus den Büchern wählen. Ein Sicherheitsbutton soll verhindern, dass Kinder, die alleine mit dem Tablet zugange sind, plötzlich auf YouTube oder Facebook landen. Bücher sollen unter den Usern ausgetauscht werden können und ein schlaues System soll den Kindern genau die Bücher vorschlagen, die ihnen gefallen könnten. Ein kindersicherer Buchladen – online.

Ein digital animiertes Bilderbuch bereitzustellen, ist kostspielig. Daher wird schon zu Beginn des Produktionsprozesses darüber beraten, welche Bücher sich dafür eignen könnten. Ein Bestseller wie «Lindbergh» aus dem NordSüd Verlag lohnt die Mühe: Aus dem Bilderbuch wird jetzt ein hochanimiertes digitales Buch. Dazu kommt, dass sich die Technologien stets ändern, und die Produkte daher immer in neuen Versionen zur Verfügung stehen müssen. Der Orell Füssli Verlag musste das mit seiner 2011 lancierten Spieleseite GlobiCity erfahren: Diese funktioniert auf einem PC zwar tadellos, doch mobile Geräte können die Flash-Animationen nicht mehr darstellen.

Kinderbücher schwierig umzusetzen

Jugendbücher lassen sich mit etwas weniger Aufwand in nicht-animierte E-Books verwandeln und ihre Verkaufszahlen können eher mit denen der Erwachsenenbelletristik mithalten. Saskia Heintz, Verlagsleiterin Kinder- und Jugendbuch bei Hanser, schätzt, dass bei einem gutlaufenden Jugendbuch etwa 10% des Umsatzes mit E-Books erzielt werden. Bei einem Bestseller oft auch mehr – so wurde «Das Schicksal ist ein mieser Verräter» rund 100'000-mal als E-Book heruntergeladen. Die Vermutung liegt allerdings nahe, dass solche Titel auch oft von Erwachsenen digital gelesen werden.

Kinder, die über das Betrachten von animierten Bilderbüchern herausgewachsen sind, aber noch keine langen textlastigen Jugendromane lesen, scheinen die im digitalen Bereich am schwierigsten zu bedienende Zielgruppe zu sein. Das

verdeutlicht auch das Angebot der Digitalen Bibliothek Bern. Einer Auswahl von über tausend Titeln für Jugendliche stehen nur gerade zwei Dutzend Kinderbücher gegenüber. Barbara Nabulon erklärt dies mit der Überlegung, dass Kinder in dem Alter seltener ein entsprechendes Gerät zur Verfügung hätten.

Hanser stellt zwar fast alle erzählenden Kinder- und Jugendbücher als E-Book zur Verfügung. Die Maulina-Trilogie von Finn-Ole Heinrich und Rán Flygenring gibt es aber zum Beispiel nicht digital. Als Grund nennt Saskia Heintz den fein abgestimmten Mix aus Text und Illustration, der sich nicht so einfach digital abbilden lässt. «Die Kosten für eine Anpassung rechtfertigen leider bei weitem nicht den zu erwartenden Absatz des Buches als E-Book.» Das trifft wohl auf viele künstlerische Kinderbücher zu.

Den Mehrwert der digitalen Medien nutzen

Die Verlage lassen sich Verschiedenes einfallen, um die digitalen Bücher attraktiver zu machen. So genannte Enhanced E-Books bieten einen Mehrwert zum gedruckten Buch, indem Links, Videos oder Hörbücher integriert sind. Cbj bietet unter dem Label «E-Book plus» solche zum Download an – in erster Linie Toptitel, die bereits mit Medienverbandsartikeln vermarktet werden. Das enhanced E-Book von «Eragon» gleicht einer Extended Version einer DVD: zusätzliche Kapitel – entsprechend den deleted scenes auf der DVD –, Videos mit Kommentaren des Autors und zusätzliche Illustrationen finden sich unter anderem als Bonusmaterial. Erweitert wird das E-Book in vielen Fällen auch um das Hörbuch, so dass nahtlos zwischen Lese- und Hörerlebnis gewechselt werden kann.

Neue Möglichkeiten der Verlinkung und der Vernetzung mit anderen Medien können auch eine neue Form von Narration ermöglichen. Ein Einzelbeispiel, das die Statik des Bilderbuchs mit der Dynamik des Films verknüpft, legt der Tulipan Verlag diesen Frühling mit «Was ist denn hier passiert?» von Julia Neuhaus und Till Penzek vor. Auf jeder Bilderbuchdoppelseite ist eine Szene abgebildet, über die

gerätselt werden kann: Was ist denn hier passiert? Für die Lösung kann mit Smartphone oder Tablet ein QR-Code eingescannt werden. Darauf erscheint ein animiertes Filmchen, das den Hergang erzählt. Noch ist es bloss ein Versuch, aber man könnte sich auch Erweiterungen wie beispielsweise eine parallele Erzählung aus anderer Perspektive vorstellen, die mittels QR-Code abgerufen werden kann. Beide Medien, das Bilderbuch und der Animationsfilm auf dem mobilen Gerät, tragen dann zum Lese- bzw. Betrachtungserlebnis bei und schaffen zusammen etwas Neues.

Erste Versuche mit digital-only

Eine andere Option, von den Möglichkeiten der digitalen Medien zu profitieren, sind so genannte digital-only-Projekte: Texte also, die nur digital erscheinen und speziell für diesen Markt aufbereitet werden. So erschien bei Mixtvision bisher eine Staffel des E-Serial «Abaton», die aber so erfolgreich war, dass jetzt eine zweite und dritte Staffel folgt. Carlsen beschränkt seine digital-only-Produkte auf Romantasy – ein Genre, das durch Social-Reading-Plattformen und Fanfiction sowieso stark in der digitalen Welt beheimatet ist.

Hanser hat im Herbst 2014 sein Projekt Hanser Box gestartet. Wöchentlich erscheinen in diesem Format kürzere Texte ausschliesslich in digitaler Form. Dabei waren bisher auch drei Texte von Jugendbuchautorinnen. Saskia Heintz bestätigt, dass die Hanser Box alters- und genreübergreifend

konzipiert ist. Fachbuchtexte und Essays finden hier genauso ihren Ort wie kürzere belletristische und jugendliterarische Texte. Damit erschliesst sich Hanser neue Textformate, die durch Bücher nicht abgedeckt werden: «In der Hanser Box werden weiterhin regelmässig interessante Jugendbuchtexte erscheinen, die aufgrund ihrer Aktualität, ihres besonderen Charakters, ihrer Länge oder der Relevanz des Autors hier eine geeignete Plattform finden – und als Buch ansonsten nicht publiziert werden können.» Gerade Abschnitte von Serien und kürzere Texte sind für die mobile Lektüre bestens geeignet und können so digital eine Marktlücke füllen.

Noch sind das alles Versuche von digitalen Textangeboten und die Schritte der Jugendbuchverlage oft noch zögerlich. Alle befragten Verlage bekunden, dass das gedruckte Buch für sie weiter an erster Stelle steht. Das bedeutet auch, dass die digitale Umsetzung in der Regel ein sekundärer Schritt ist. Einen ganz frühen Einfluss auf die Entstehung einer Geschichte und damit auf die Art der Narration hat die digitale Veröffentlichung kaum. Möglicherweise würde das zu einer ganz neuen Art von Lesen führen. Bis sich das digitale Kinder- oder Jugendbuch in seiner Bestimmungsform gefunden hat, werden die Verlage wohl noch einige Jahre so weitermachen: Mit Versuchen und Rückschlägen, Nullsummenspielen und hohen Investitionen, Verweigerung und Übereifer, neuen Formen und immer wieder wechselnden Technologien. Was daraus entsteht, teilen wir Ihnen dann vielleicht in Buch&Maus 1/2025 mit. In der digitalen Version, versteht sich.

INSERAT

The advertisement features a computer monitor on the left displaying the website www.Lehrmittelperlen.net. The website text includes: "Jahresbeitrag ab Euro 19,90 | Keine weiteren Kopien!". Below the URL are five bullet points: "Perlen für alle Lehrpersonen", "über tausend aktuelle Lehrmittel", "sofort einsetzbar", "täglich Neuigkeiten im Blog", and "komplett werbefreies Surfen". To the right of the monitor, the text "Lehrmittel PERLEN" is written in a large, white, hand-drawn font. In the background, two children are sitting on the floor, looking at a book together. A large, glowing sphere is visible on the right side of the image.

«LIKE» UND «COMMENT» IM LITERATURSALON 2.0

Der Diskurs über Jugendliteratur findet heute zu grossen Teilen im Web 2.0 statt – dort, wo LeserInnen Blogposts ihrer LieblingsautorInnen kommentieren, Rezensionen verfassen, Rezepte aus Büchern nachkochen oder neue Geschichten in literarischen Welten erfinden. Das Prinzip des «Sharing» sorgt für Sichtbarmachung und Verbreitung und gibt den LeserInnen eine aktive Rolle. VON SONJA LOIDL*

Wie viele Sterne würden Sie geben? Wer über Amazon Bücher beziehen möchte, wird nach Eingabe eines Suchbegriffs auf der Website sofort mit einer Bewertung in Form von maximal fünf Sternen empfangen. Der Diskurs über Literatur im öffentlichen Raum, den das Internet bereitstellt, beginnt bereits hier. Permanente Evaluierungen wie diese, sind Bestandteil von Alltagskultur, besonders jener von Jugendlichen, die als Digital Natives über diverse Plattformen und Netzwerke immer wieder zu «Likes» aufgefordert werden.

Die Verknüpfung mit ökonomischen Faktoren ist in diesem Fall eindeutig: Die LeserInnen werden auf Amazon und anderen Vertriebsplattformen zwar in erster Linie als KonsumentInnen betrachtet. Durch eine einfach zugängliche und klar deklarierte Wertung sollen ihre Kaufentscheidungen beeinflusst werden. Aber es wird ihnen auch ermöglicht, tiefer zu graben. Über den Klick auf das gewünschte Gut erhält man Zugriff auf «Kundenrezensionen»: Nach dem Lesen ist es möglich über diese Art von Kommentarfunktion vielschichtigere Eindrücke als ein Markieren auf einer Skala für andere bereitzustellen. Diese Form der Kommunikation über Texte ist alltäglich geworden und ihre VerfasserInnen gehen mit sehr unterschiedlichen Prioritäten und mit unterschiedlicher Motivation an die Lektüre heran. Kundenrezensionen können «von ihrem Ansatz her durchaus mit Kriterien und Fragestellungen der professionellen Rezensenten vergleichbar [sein], so z.B. in Bezug auf die Frage nach der Authentizität und Glaubwürdigkeit der Figurenkonstruktion(en)», schreibt Czesław Karolak, der sich mit Jugendbuchrezensionen im Netz beschäftigt hat.

«Sharing» ermöglicht Diskurs

Buchbesprechungen bei Onlineanbietern fallen, wie auch Fachbesprechungen, in den Bereich der einseitigen Kom-

munikation: Auch wenn ein Kommentieren des Kommentars durchaus möglich ist, beschränkt sich der Austausch oft auf ein lapidares «War diese Rezension für Sie hilfreich?» bzw. «Soundsoviele Kunden fanden diese Rezension hilfreich». Im Gegensatz zu dieser Tendenz zu rascher Evaluierung mit eindeutigen ökonomischen Interessen bietet das World Wide Web, besonders das Web 2.0 mit seinen sozialen Netzwerken, viele Möglichkeiten, Kommunikation über Literatur nicht mehr als Einbahnstrasse zu befahren. Über das Prinzip des Sharing kann auf Literatur- und Leseblogs sowie über soziale Netzwerke ein interaktiver Prozess in Gang gesetzt werden: Kommentare auf Vertriebsportalen können zwar Wertung und Information verbinden, Sharing sorgt aber zusätzlich für aktive Verbreitung und einen Austausch, der unabhängig vom Kauf eines Titels ist. Katharina Prohaska stellt in ihrem Dossier zu «Sharing in jugendlichen Lebenswelten» verschiedene Motivationen hinter dem Teilen bzw. Weitergeben von Gegenständen oder medialen Inhalten, wie es bei E-Books oder Filmen möglich ist, fest: das Ausreichen einer zeitlich begrenzten Nutzung, Mobilität, Kostenersparnis und Nachhaltigkeit. Während die ersten drei Faktoren hier wenig hilfreich sind, lässt sich der Punkt der Nachhaltigkeit durchaus überzeugend auf die Rezeption übertragen: Im Sinne kultureller Nachhaltigkeit sollen Inhalte nicht konsumiert und «weggeworfen», sondern durch ein Weitergeben von Rezeptionserfahrungen, Meinungen und Interpretation in einen Diskurs eingebracht werden.

Stärker noch als eine like-Funktion sorgt die Praxis des aktiven Teilens für Möglichkeiten der Sichtbarmachung und Verbreitung. Das ist natürlich ebenfalls über Facebook oder Blogs möglich. Genauso werden aber auch Twitter oder Tumblr für diese Zwecke benutzt. Die Zeichenbegrenzung auf Twitter sorgt dabei z.B. für sehr komprimierte Botschaften, die oft erst decodiert bzw. interpretiert werden müssen. Lektüererfahrungen, die über diese Wege verbreitet werden, beschränken sich aufgrund dieser Kürze vielfach auf emotionale Ersteindrücke. Grundsätzlich eröffnet Sharing einen potenziellen Kommunikationsraum bombastischer Grösse.

*DR. SONJA LOIDL ist Assistentin am Institut für Germanistik an der Universität Wien und freie Mitarbeiterin der österreichischen Studien- und Beratungsstelle für Kinder- und Jugendliteratur (STUBE).

Gleichzeitig lässt sich hier in Bezug auf Literaturrezeption eine ereignisorientierte Form der Kommunikation feststellen. Das Erscheinen eines neuen Buches einer Serie, des ersten Bandes einer neuen Trilogie oder bestimmte Stellungnahmen von AutorInnen können als Auslöser fungieren. Hier lohnt es sich wieder auf ökonomische Aspekte zurückzuverweisen: Webpräsenz von AutorInnen ist heutzutage ein nicht wegzudenkender Faktor im Buchmarketing. Paradebeispiele sind selbstverständlich VertreterInnen populärer Jugendliteratur wie Cornelia Funke, Stephenie Meyer, J.K. Rowling, Jonathan Stroud oder Cassandra Clare, die neben einer Website mit Fakten, Terminen und diversen Anekdoten oft auch Blogs

und/oder Twitter oder Tumblr-Konten betreiben. Cassandra Clare beispielsweise ist mehrmals wöchentlich auf Tumblr aktiv, wo sie Fragen ihrer LeserInnen beantwortet, Illustrationen oder Comic Strips der Illustratorin Cassandra Jean zu ihren Erzählungen teilt oder mit Passagen aus Texten, die teils erst 2016 oder später publiziert werden, Lust auf mehr macht.

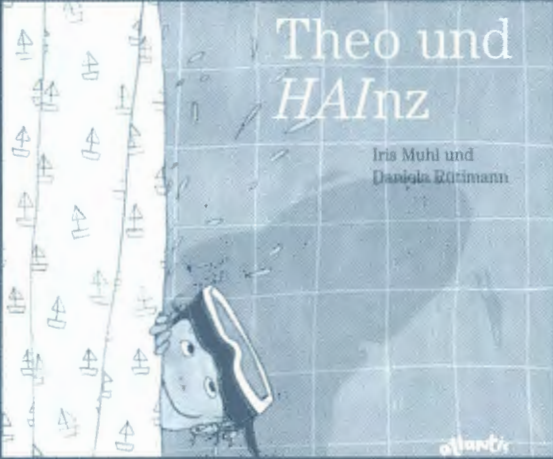
Kleine Häppchen verkürzen die Wartezeit

Diese Strategie dient der LeserInnenbindung beim Überbrücken von «Leerlauf» bei populären Buchserien. Diese Zeitspanne ist im literarischen Bereich meist länger als im Bereich audiovisueller Medien wie Fernsehserien. Neben den bereits publizierten Texten selbst werden Ereignisse in ihrem Umfeld als Impulse für Kommunikation über die Erzählungen generiert oder übliche Schritte im Entstehungsprozess eines gedruckten Werkes, wie Betitelung und Einbandgestaltung, zu Ereignissen stilisiert. Man denke an das Enthüllen der Coverillustration der US-Ausgabe von «Harry Potter und die Heiligtümer des Todes» in einer amerikanischen Nachrichtensendung.

Die zentrale intendierte Zielgruppe solcher «Neuigkeiten» sind unzweifelhaft Interessengemeinschaften, die sich um einen Text, eine Serie oder einen Medienverbund formieren. Innerhalb solcher «Fandoms» findet Dialog vor allem über Fansites statt, die immer mit einem Forum ausgestattet sind, das für konstante und anlassgesteuerte Diskussionen zu Erzählhalten Raum bietet. Die Grenze zwischen allgemeiner Rezeption und Fansein ist fließend: Interpretation sowie das Reden über das Gelesene, Gesehene oder Gehörte sind zwei von drei Arten von Produktivität, die aus der Auseinandersetzung mit Kulturangeboten hervorgehen können – unabhängig von Intensität und Intention dieser Auseinandersetzung. Diese beiden sind alltagsüblich und werden nicht primär mit Fandom in Verbindung gebracht. Der dritte Typus, den John Fiske, ein Kulturwissenschaftler, der im Rahmen der Fan Studies prägend war, anführt, ist die textuelle Produktivität. Gemeint ist damit das Schaffen neuer Produkte und Inhalte, inspiriert vom Rezipierten. Dabei spielen ökonomische Interessen keine Rolle. Ein Beispiel wäre das Schreiben von Fanfiction oder das Herstellen von Kleidung, Accessoires oder Lebensmitteln, die mit Texten in Verbindung stehen. Diese Herangehensweise an Literatur erfordert, genauso wie das

INSERAT

Mit HAIInz als Freund ist die Angst vor dem Wasser weg.



Theo und
HAIInz
Iris Muhl und
Daniela Rütimann

Iris Muhl (Text) / Daniela Rütimann (Bild)
Ab 4 Jahren, CHF 24.90
978-3-7152-0688-2

atlantis

Erhältlich im Buchhandel oder über www.atlantis-verlag.ch



SHARE THIS ARTICLE



14 Comments

Today, I got a few advanced review copies of Pip Bartlett's *Guide to Magical Creatures*, my joint project with my friend Jackson Pearce. And also: my first book illustration credit. *Lover* galloped into the room with the package and waved my drawings in front of me. It felt pretty marvelous to see it in person.

Die Jugendbuchautorin Maggie Stiefvater gewährt auf ihrem Blog Einblicke in unveröffentlichtes Material und hält so ihre LeserInnen bei der Stange.

Reden über Texte, ein Gegenüber: Warum Novemberkuchen backen, eine Süßigkeit in Maggie Stiefvaters «Rot wie das Meer» (Script5 2012), wenn niemand da wäre, der seine literarische Bedeutung kennt? Maggie Stiefvater stellt auf ihrem Blog ein entsprechendes Rezept zur Verfügung. Durch dieses Kommunikationsangebot und die freigeschaltete Kommentarfunktion des Blogs, schreibt sich die Autorin damit ausserhalb ihrer traditionellen Rolle der Textproduzierenden in die Kommunikation um ihren Text ein. Sie lädt ein zum Sharing, diesmal nicht nur der Lektüre, sondern auch der geschmacklichen Erfahrung.

Produktive digitale Literatursalons

Wenn man im Bereich der sprachlichen Produktivität bleiben möchte, ist das Internet als Medium des vervielfachenden Teilens nichtsdestotrotz unersetzlich. Hier ist ein Bezug zu einer spezifischen Form des Sharing, das Talentsharing, möglich: Auf Portalen wie Fanfiction.net wird Fanfiction geteilt und kommentiert. Die Erfahrungen und Kenntnisse anderer Schreibender werden dabei genutzt. Auch hier ist das Internet als Medium des Austauschs die Grundlage für einen Multiplikatoreffekt.

Auch ausserhalb spezifischer Fandoms können ProbeleserInnen bzw. Beta-Reader zum Einsatz kommen: «Mit der Entwicklung der besonders benutzerfreundlichen Anwendung des Internets, der Hypermedia-Technologie Word Wide Web, die neben Bildern, Animationen und Tönen vor allem auf der geschriebenen Sprache beruht, wurde jeder Benutzer zwangsläufig zum Leser und auch jeder schreibwillige User zum Schreiber», schreibt Alicja Wajs in ihrem Artikel über literarische Kommunikation im Internet.

Über Plattformen wie keinverlag.de oder schreibwerkstatt.de ist Austausch möglich. Im Zuge derartiger Angebote verschieben sich Positionen und Strukturen des Literatur-

betriebs: EmpfängerInnen können zu SenderInnen werden. Schreibforen werden so zu einer digitalen Form des Literatursalons, in denen durch Texte aus dem allgemeinen Literaturbetrieb, aber auch durch das Austauschen eigener Texte in einen Diskurs getreten werden kann, in dem auch Kinder und Jugendliche zu Wort kommen.

Im Internet als Kommunikationsraum sind alle eingeladen, sich an der produktiven Beschäftigung mit Literatur zu beteiligen: Die Welt ist ein Dorf, und Klatsch und Tratsch zu teilen, bedeutet, dass er sich verbreitet.

LITERATUR UND WEBSEITEN

KATHARINA PROHASKA

Sharing in jugendlichen Lebenswelten

Online-Dossier des Instituts für Jugendkulturforschung, Wien: Institut für Jugendkulturforschung 2015.

<http://jugendkultur.at/sharing-in-jugendlichen-lebenswelten>.

CARSTEN GANSEL UND PAWEŁ ZIMNIAK (HRSG.)

Zwischen didaktischem Auftrag und grenzüberschreitender Aufstörung? Zu aktuellen Entwicklungen in der deutschsprachigen Kinder- und Jugendliteratur.

Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2011. 410 S.

Darin:

Alicja Wajs: Literatur als Mittel, Internet als Raum der literarischen Kommunikation von jugendlichen Lesern und Schreibern
Czesław Karolak: Der Jugendroman im Zeitalter der neuen Medien. Literarische Wertung aus Sicht adoleszenter Leser (am Beispiel des Romans Einundzwanzigster Juli von Anne C. Voorhoeve)

JOHN FISKE

The Cultural Economy of Fandom

In: Lisa A. Lewis (Hrsg.): *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*. London: Routledge 1992. 245 S.

Tumblr Cassandra Clare

cassandraclare.tumblr.com

Blog Maggie Stiefvater

maggiestiefvater.blogspot.com

TIPP MICH AN!

Längst sind Bücher nicht nur mehr Bücher, sondern auch audiodigitale Lern- und Spielobjekte. Ravensburger hat mit seinem Tiptoi-System schon vor Jahren den Anfang gemacht, mit Ting und AnyBook sind ähnliche Produkte auf den Markt gekommen. Was können diese Bücher mit Stift? Was bringen sie für die Leseförderung?

VON KATHRIN AMREIN UND CHRISTINE TRESCH*

Das Ravensburger Tiptoi-Buch «Wir reisen durch Europa» aus der Reihe «Wieso? Weshalb? Warum?» kommt wie ein normales Buch daher: Hartkartoneinband, Pappseiten, thematische Wimmelbilder auf jeweils einer Doppelseite, ein kurzer, einfacher Text, der in die Szenerie einführt und auf einigen Seiten Vignetten, die in «normalen» Sachbüchern mit Klappenfunktion versehen wären. Einzig eine Leiste mit Symbolen unten rechts und ein Icon unten links, das von Computerspielen als Startknopf vertraut ist, verweisen darauf, dass sich hinter diesem Buch mehr versteckt. Dieses «Mehr» wird über einen Tiptoi-Stift, der aussieht wie eine elektronische Zahnbürste, aktiviert. Der Stift muss über ein USB-Kabel im Internet mit Inhalten geladen werden. Erst dann beginnen die Vignetten auf der ersten Doppelseite – einer Europakarte – zu «sprechen», ertönen beim Berühren von Landesflaggen die entsprechenden Nationalhymnen oder werden nationale Wahrzeichen in wenigen Sätzen vorgestellt.

Unterschiedliche Systeme

Tiptoi und Ting heissen die zwei am weitesten verbreiteten Lese-, Spiel- und Lernsysteme, die mit einem elektronischen Digitalstift funktionieren. Die Seiten der Bücher oder die Brettflächen der Spiele in diesen Produkten sind mit einem unsichtbaren Netzwerk aus 2-D-Barcodes bedruckt. Mit den Lesestiften lassen sich diese Codes in Audiodateien umwandeln. Die Erkennung erfolgt also rein visuell und die Bücher selbst beinhalten keine elektronischen Bestandteile.

Ting ist eine verlagsunabhängige Plattform, die von unterschiedlichen Verlagen (z.B. arsEdition, Bertelsmann, Brockhaus, Klett, Cornelsen oder Tessloff) genutzt wird. Die Inhalte eines Ting-Buches müssen über ein Aktivierungs-Logo auf der Buchrückseite verfügbar gemacht werden. Wird der Stift über den USB-Anschluss mit einem internetfähigen Computer verbunden, erkennt Ting den Buchtitel und die akustischen Extras zum Buch werden auf den Stift geladen.

Im Unterschied zu Ting können mit dem Tiptoi-Stift nur Produkte von Ravensburger genutzt werden. Diese werden über eine auf dem Computer zu installierende Tiptoi-Software heruntergeladen. Ravensburger brachte das System 2010 auf den Markt und verkauft mittlerweile jährlich Tiptoi-Sach(bilder)bücher, Lernspiele und Spiele in Millionenhöhe.

Schliesslich ist beim Carlsen-Verlag diesen Winter mit LeYo eine App (Apple Store und Android) auf den Markt gekommen, die über die Kamerafunktion eines Mobilgeräts Sach- und Bilderbücher in interaktive Geschichten verwandelt.

Bleibt das 4. Lesegerät im Bunde, der Lesestift AnyBook aus dem Hause Franklin, das vor allem Schulbedarfsartikel vertreibt. Er kann mit entsprechenden Stickern für jedes Buch, jedes Arbeitsblatt, aber auch andere Gegenstände genutzt werden, indem man die Aufkleber mit eigenen digitalen Audiodateien «bespielt» und sie dorthin klebt, wo sie abgehört werden sollen. AnyBook ist das teuerste Produkt auf dem Markt, seinen Einsatzmöglichkeiten sind aber keine Grenzen gesetzt.

All diesen Systemen ist gemeinsam, dass sich die Bücher auch ohne Stift, Smartphone oder Tablet nutzen lassen. Ihre Entwicklung ist für die Verlage weniger kostenintensiv als die Programmierung von Buch-Apps und sie können sie über die ihnen vertrauten Distributionswege bewerben und verkaufen.

TING und Tiptoi in Bibliotheken

Selbstverständlich stehen interaktive Bücher mit Ting- oder Tiptoi-System auch in öffentlichen Bibliotheken zur Ausleihe bereit. Dabei handhaben die Bibliotheken die Ausleihe unterschiedlich. In der Bibliothek Hegi in Winterthur etwa werden «nur» die Bücher verliehen. Die NutzerInnen müssen die Lesestifte also privat anschaffen. Die Tiptoi-Bücher sind bei den Vorschulkindern ein absoluter Renner, die entsprechenden Bücher stehen darum gleich mehrfach zur Ausleihe bereit. Ting-Bücher wurden in der Bibliothek Hegi erst neu erworben.

*KATHRIN AMREIN UND CHRISTINE TRESCH, literale Förderung SIKJM.



FOTO: KATHARINA ZINGG.

Mittels Stift das Buch entdecken: AnyBook kann für jedes Buch verwendet werden, sobald dieses mit speziellen Stickern präpariert worden ist.

Es gibt Bibliotheken, die auch die Lesestifte ausleihen. Das ermöglicht auch Kindern, die von zuhause aus keinen Zugang dazu haben, die Bücher zu erleben, ist aber ein grösserer Aufwand. Die BibliothekarInnen müssen in diesem Fall dafür sorgen, dass die Tiptoi-Stifte mit den richtigen Inhalten geladen und jeweils mit den passenden Büchern ausgeliehen werden. In den meisten Bibliotheken ist es möglich, die beiden Systeme auszuprobieren und sich zu entscheiden, welches mehr überzeugt.

Mit Tiptoi und Co. das Lesen fördern?

Tiptoi und Ting sind in Handhabung und Anwendungen vergleichbar: Man kann sich die Texte im Buch vorlesen lassen, erhält übers Antippen von Gegenständen, Situationen, Lebewesen weitere mündliche Informationen oder wird mit Spielen zu Verstehenskontrollen angeregt. Hier gilt es etwas anzutippen, was einem vorher erzählt wurde, dort einen Suchauftrag zu erfüllen oder Unterschiede zu entdecken. Die Rückmeldungen zu diesen Aufgaben sind knapp gehalten, Lob oder Hilfestellungen, wenn man etwas nicht richtig gemacht hat, gibt es keine. Auch Sprachwahloptionen oder Worterklärungen, zum Beispiel für Kinder mit Deutsch als Zweitsprache, fehlen – ausser bei Lexika.

Über die interaktiven Elemente in diesen Anwendungen werden die RezipientInnen nicht wirklich zu Co-KonstrukteurInnen der Geschichten. Ob all der Möglichkeiten, sich Geräusche, Musik, kleine Dialoge anzuhören, treten die Kerngeschichten oft in den Hintergrund. Die Kinder tippen mit dem Stift auf den Seiten herum auf der Suche nach witzigen Elementen – eine rasch vergehende Entdeckerfreude. Hat sich der Reiz des Neuen einmal erschöpft oder ist der Stift kaputt, steht aber durch die Buchform klassischen Vorlese- und Erzählsituationen nichts im Weg.

LeYo-Bücher haben den Vorteil, dass zusätzlich zum Buch nicht auch noch ein Lesestift erworben werden muss. Der

Nachteil des Systems: Zwischen NutzerIn und Buch befindet sich immer ein Smartphone oder Tablet, das die Inhalte abfilmt und dabei grosse Teile der Buchseiten verdeckt. Der Mehrwert über die App ist nicht grösser als mit den Lesestiften und wirklich interaktive Angebote – wie zum Beispiel das Herstellen von eigenen Produkten oder Aufnahmen – sind auch hier nicht möglich.

Im Unterschied zu Tiptoi, Ting und LeYo ist AnyBook eine Anwendung, die vor allem für die Schule gedacht ist. Dadurch, dass dieses Stift-System nicht an bestimmte Bücher gebunden ist, sind seine Einsatzmöglichkeiten unbeschränkt. Man kann Bücher selber «besprechen», Leseaufträge erteilen, Entlastungen vor der Lektüre bieten, Wortschatz erschliessen, Kinder Geschichten in ihrer Erstsprache für KollegInnen einlesen lassen, Kommentare abgeben ...

Mit Tiptoi, Ting, LeYo & Co. lässt sich nicht lesen lernen, das wissen auch die Verlage, die diese Systeme anbieten. Sie wollen mit ihnen die Lesemotivation steigern. Gut möglich, dass Kinder nach einem Tiptoi-Buch aus der «Wieso? Weshalb? Warum?»-Reihe auch zu einem Buch aus der gleichnamigen, analogen Reihe greifen. Das Vorlesen, das traute Zusammensein über einem Buch, Gespräche über Angesehenes und Gehörtes können diese Angebote aber nicht ersetzen.

HARDWARE

AnyBook DRP-5100

Feldkirchen: Franklin Electronic Publishers Deutschland GmbH, ca. Fr. 100.-

LeYo-App

Hamburg: Carlsen, iOS, Android, gratis

Ting-Stift

Nürnberg: Tessloff, Fr. 49.90

Tiptoi-Stift

Ravensburg: Ravensburger Verlag, Fr. 49.90

SINN- UND SPRACHLOS IM WUNDERLAND

American McGees Videospiel-Adaptionen von Lewis Carrolls «Alice im Wunderland» beweisen, dass bei Adaptionen über die Mediengrenze hinweg auch spezifische Erfahrungen aus der Lektüre in die Gesetze des neuen Mediums übermittelt werden können. Wie das Spiel das Gefühl von Unverständnis und sprachlicher Sinnlosigkeit in Raumerfahrungen überträgt, beschreibt CHRISTINE LÖTSCHER*.

Lewis Carrolls Alice-Bücher gehören zu den meistadaptierten Klassikern überhaupt. Es gibt zahllose Filme, ausserdem wurde die Geschichte des Mädchens aus dem viktorianischen England, das durch ein Kaninchenloch («Alice in Wonderland», 1865) und später durch einen Spiegel («Through the Looking Glass», 1871) ins Wunderland gelangt und dort die skurrilsten Abenteuer erlebt, immer wieder für die Bühne bearbeitet, als Theater, Oper und Musical. So unterschiedlich diese Inszenierungen in ihrer Ästhetik auch sein mögen, die meisten von ihnen arbeiten doch in irgendeiner Form das Spiel mit Sinn und Unsinn heraus, wenn Alice der blauen Raupe oder der Grinsekatze begegnet und bei der verrückten Tee-Party versucht, sich in die absurde Konversation des Märzhasen mit dem verrückten Hutmacher einzuschalten. Dabei fokussieren sie gern auf den Gegensatz von strengem viktorianischem Alltag und fantastischem Wunderland als dem Reich, in dem die Vorstellungskraft keine Grenzen kennt. Ein schönes Beispiel dafür ist die Disney-Adaption von 1951, in der Alice sich eine eigene, verspielte Welt ohne langweiligen Schulunterricht herbeiwünscht. Obwohl die Alice-Forschung schon seit ihren Anfängen darauf hinweist, dass die Erfahrungen der kleinen Alice im Wunderland alles andere als vergnüglich sind, sondern hochgradig irritierend und verstörend, und dass die fantastischen Kreaturen eher ein Zerrspiegel der für Kinder unverständlichen Erwachsenenwelt sind als eine kindliche Zone der Fantasie, neigen Adaptionen sehr häufig dazu, die Parallelwelt zu verharmlosen und zu verniedlichen. Indem sie das Wunderland als Horrortrip inszenieren, bringen die beiden Alice-Spiele des amerikanischen Videospiel-Designers American McGee einen anderen Aspekt von Lewis Carrolls Klassikern ins kollektive popkulturelle Bewusstsein.

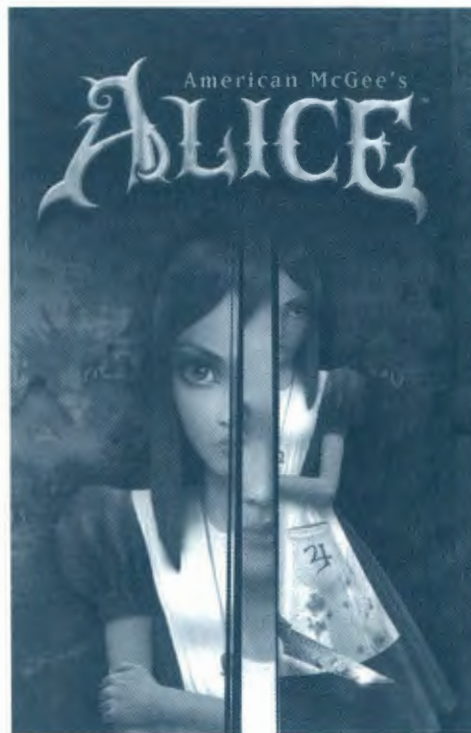
American McGee ist dennoch nicht der erste, der die dunkle Seite der «Alice»-Bücher herausarbeitet; er steht in



Während Alice von Disney als verträumtes Mädchen inszeniert wird ...

einer langen Tradition, die sich bisher weniger in den Adaptionen selber realisierte als in der Diskussion um Lewis Carroll und seine pädophilen Neigungen. Der britische Carroll-Forscher Will Brooker, der unter dem Titel «Alice's Adventures: Lewis Carroll in Popular Culture» eine Geschichte der Alice-Adaptionen geschrieben hat, sieht zwei Rezeptionstraditionen von Alice und dem Autor Lewis Carroll als populäre Mythen: Der «unschuldige Heilige», dessen Bücher uns als vergnüglicher Unsinn die Tage versüssen, habe im Bild des pädophilen Perversen einen dunklen Doppelgänger, der nun durch die Videospiele für Jugendliche geistert. Man könnte aber auch sagen, dass McGees Spiele sich, zumindest was ihre Ästhetik angeht, in eine surrealistische Tradition einreihen lassen. Im grossartigen Film des surrealistischen Regisseurs Jan Švankmajer («Neco z Alenky», 1988) wird Alenka/Alice zunehmend bedrängt vom Wunderland mit seinen unheimlichen Kreaturen; die schon im Original trotz humoristischer Oberfläche unterschwellig spürbare Gewalt des Nicht-Sinns und des (Sich-)Nicht-Verstehens realisiert sich hier auf der Interaktionsebene zwischen den Figuren. Die Horror-Lektüre der Wunderland-Abenteuer durch McGee unterscheidet sich aber doch grundlegend von Švankmajers

* DR. DES. CHRISTINE LÖTSCHER forscht im Rahmen des SNF-Projekts «Poetik des Materiellen» an der Universität Zürich zu Nonsens und Materialität in der Kinderliteratur.



...stellt sie American McGee in seinen Videogames als Killerin und das Wunderland als verstörendes Labyrinth dar.

Herangehensweise. Allein dadurch, dass «American McGee's Alice» (2000) und «Madness Returns» (2011) die Romane nicht adaptieren, sondern in einem anderen Medium fortschreiben, erzählen sie eine andere Geschichte. Und vor allem unterlegen sie den Carrollschen Nonsens mit einem in sich schlüssigen Fantasy-Plot, was Tim Burton in seinem Alice-Film von 2010 ebenfalls getan hat.

Das als Third Person Shooter (als SpielerIn steuert man seinen mit Waffen ausgestatteten Avatar) gestaltete Action Adventure setzt einige Jahre nach Alice' ursprünglichem Besuch im Wunderland ein. Die jugendliche Alice liegt krampfstarr in einem viktorianischen Irrenhaus, das von seiner visuellen Gestaltung an die Horrorfilme Tim Burtons erinnert und dessen Ärzte mit Begeisterung neue Methoden wie Elektroschocktherapie anwenden. Doch Alice, so sehr sie auch nach wehrlosem Opfer aussehen mag, nimmt ihre Kraft zusammen und kehrt zurück ins Wunderland, als das weisse Kaninchen sie um Hilfe bittet. Die Rote Königin hat das Wunderland unterjocht und übt nun ein Terrorregime aus, dem nur Alice Einhalt gebieten kann. Das ehemals wunder-same Land hat sich in einen Ort des Grauens verwandelt, und die SpielerInnen haben ordentlich zu tun, indem sie abwechselnd Jump 'n' Run-Aufgaben erfüllen, Rätsel lösen und feindselige Kreaturen bekämpfen.

Spielen als ästhetische Erfahrung

Das zweite Spiel, «Madness Returns», hält eine neue Mission für Alice bereit; zehn Jahre später findet sie eine dystopische Steampunk-Industriellandschaft vor, in der alle Figuren zu willenlosen Puppen, zu Zahnradchen eines ausbeuterischen Terrorsystems gemacht wurden. Auch hier geht es darum, eine Aufgabe nach der anderen zu bewältigen; etwa von einem sich drehenden Zahnrad aufs nächste zu springen und dabei Hindernissen auszuweichen, oder dampfende und stampfende einäugige Teekannen zur Strecke zu bringen.

Auf der Plot-Ebene klingt das nach einem recht geradlinigen Abarbeiten von Aufgaben. Doch die Erfahrung, die man als SpielerIn macht, ist eine ganz andere. Die Sequenzen, in denen man Monster aller Art (von Schleimkreaturen bis zu den erwähnten Teekesseln) über den Haufen schießen muss, gehören zu den eingängigsten im Spiel. Dazwischen gibt es jedoch lange, manchmal langwierige (und langweilige) Phasen, in denen man auf der Suche nach der nächsten Aufgabe durch labyrinthische Landschaften irrt. Vor allem in «Madness Returns» erzeugen rhythmisch sich bewegende Maschinen, Zahnräder und Kolben Schwindelgefühle. Da es mitunter gefühlte Ewigkeiten dauert, bis gewisse Hindernisse überwunden sind, macht sich Einsamkeit und Verlorenheit breit in den feindseligen Räumen voller Maschinen, die sinnlos und verwahrlost vor sich hin arbeiten. Die Steuerung trägt das ihre zur Verwirrung bei, indem man sich 360 Grad im Raum bewegen kann, was die Orientierung erschwert. Und dann gilt es Feinde zu töten mit dem Messer, mit Spielkarten und mit Schusswaffen aller Art. Beides lässt sich als Übersetzung einer spezifischen Erfahrung ins Medium des Videospiele verstehen; einer ästhetischen Erfahrung, welche den LeserInnen von Lewis Carrolls Alice-Romanen durchaus vertraut ist.

Dass McGees Umsetzung den Geist von Carrolls Büchern überzeugend aufnimmt, ist in der Forschung nicht umstritten. Beim Vergleich von Buch und Spiel darf man aber nicht vergessen, dass Lesen und Spielen zwei vollkommen unterschiedliche Erfahrungsmodi sind. Bei der Lektüre spielt sich ein Prozess im Kopf ab: Der Text modelliert in seinen Strukturen die Bedingungen, unter denen sich das Lesen als ein Fiktionalisieren, Urteilen, Reflektieren und Imaginieren vollzieht. Beim Spiel dagegen kommt es auf die Aktivität des Spielers, der Spielerin an, wie James Newman in seinem Standardwerk «Videogames» betont. Dazu gehört, dass ein Spiel Situationen mit aufregenden Erfahrungen, kniffligen Rätseln und interessanten Umgebungen zum Auskundschaften be-



Der sprachliche Nonsens der Vorlage manifestiert sich im Computerspiel als Gefühl der Verlorenheit im Raum.

reithält. SpielerInnen haben ausserdem Freude an der Herausforderung und die Bereitschaft zum disziplinierten Üben, bis eine vom Spiel gestellte Aufgabe gelöst werden kann. Das wiederum korrespondiert mit den Charakteristika von Carrolls Nonsens, der mit anspruchsvoller Logik operiert und damit hohe geistige Ansprüche an seine LeserInnen stellt. Doch die entscheidende Korrespondenz zwischen Büchern und Spielen ist in der Art der ästhetischen Erfahrung

realisiert: Carrolls Text wirft uns durch das Spiel mit Sinn und Unsinn auf die reine Materialität der Sprache jenseits der Bedeutung zurück, während McGee die Materialität der Bewegung in einer virtuellen, sinnlich gestalteten Raumzeit erfahrbar macht. Die Spiele, und das gilt vor allem für «Madness Returns», lassen uns ihre eigenen Grenzen erfahren: Indem wir auf geradezu unangenehme Art mit der Steuerung kämpfen und gewisse Sequenzen endlos wiederholen müssen, ohne dass wir wissen, welchem Sinn und Zweck dies dienen soll. Und indem sie uns in einer aufwendig gestalteten, atmosphärisch dichten Welt verloren gehen lassen.

Selbst wenn es einem gelingt, zwischen Strömen flüssigen Metalls im richtigen Augenblick auf Zahnräder zu springen, die sich gleichzeitig auf und ab und um die eigene Achse drehen, selbst wenn man begriffen hat, wann man schrumpfen, worauf man schießen und in welcher Situation man in den extra-aggressiven Hysterie-Modus wechseln muss, steht man am Ende von schweisstreibenden Aktionen immer wieder wie der Esel am Berg: Auch wenn man, um Carrolls Alice zu zitieren, gelernt hat, «to manage better this time», es diesmal besser zu machen, hilft einem die Lösung der Aufgabe nicht weiter. Nach wie vor irrt man durch Räume, ohne zu wissen, wozu das alles gut sein soll. All das trägt gewiss nicht zur Freude am Spiel bei, doch darum geht es auch gar nicht. Denn das Spiel produziert neben Frustration auch und vor allem etwas anderes: Es verweist auf sich selbst als Medium mit seiner spezifischen ästhetische Erfahrung.

Unsinn ohne Worte

Wenn man Carrolls Alice und ihre Doppelgängerinnen aus den Adaptionen von Disney bis Tim Burton kennt, fällt eine Sache auf: American McGees Alice schweigt – je länger, je mehr. Wenn sie mit ihrem Vorpal-Schwert zuschlägt, stöhnt sie, wie es sich für eine Action-Heldin gehört, mehr Laute sind von ihr jedoch nicht zu hören. Man könnte also sagen, dass sie mit ihren Waffen versucht, Ordnung in das Wunderland zu bringen – was ihr nur insofern gelingt, als sie die feindlichen

INSERAT

Klein Pip kann es kaum erwarten

WANN HABE ICH endlich Geburtstag?

orell füssli * Mark Sperring * Sébastien Braun

ab 3 Jahren, CHF 19.90, 978-3-280-03487-3

orell füssli KINDERBUCH

Erhältlich im Buchhandel oder über www.ofv.ch



AUS: BARBARA FRISCHMUTH / JASSEN GHIUSELEV, ALICE IM WUNDERLAND, AUFBAU 2000.

Die Teeparty beim verrückten Hutmacher (hier in der Interpretation von Jassen Ghiuselev) verwehrt der Sprache jeden kommunikativen Sinn.

Mächte, welche die Fantasiewelt beherrschen, zur Strecke bringt. Ordnung und Sinn stiften in der Unsinnwelt kann sie ebensowenig wie Carrolls Alice in den Büchern. Die Waffen, mit denen sich das Mädchen in den Büchern durch das Wunderland schlägt, sind Worte: In völlig absurden Situationen wie der verrückten Tee-Party oder dem Croquet-Spiel bei der Roten Königin ruft sie das Welt- und Schulwissen, über das sie als viktorianisches Töchterchen aus gutem Haus verfügt, ab, und gibt es selbstbewusst zum besten. Sie beklagt sich darüber, dass das Spiel keine Regeln hat und moniert das unsinnige Kopf-ab-Verdikt der Roten Königin: «'Nonsense!' said Alice, very loudly and decidedly and the Queen was silent.» Hier gelingt ihr ein erfolgreicher Schlag – und doch geht der ganze Unsinn ungestört weiter.

Im Verlauf des absurden Gesprächs beim Tee mit dem verrückten Hutmacher, dem Märzhasen und der Haselmaus zieht sich der Sinn hinter die Eigengesetzlichkeit der Sprache zurück. Der Fortgang der Handlung ergibt sich nicht aus einer dramaturgischen Logik, sondern aus Reimen und Sprachspielen. Oder aus Wörtern, die überhaupt gar nichts miteinander zu tun haben. Zum Beispiel, als der verrückte Hutmacher Alice das berühmte Rätsel aufgibt: «Why is a raven like a writing-desk?» – «Warum ist ein Rabe wie ein Schreibtisch?» Das Rätsel ist mit seinen zusammenhanglosen Bildern – Rabe und Schreibtisch – viel zu offen gestellt, um in irgendeiner Form eine überzeugende Antwort zu erlauben; es gibt entweder unendlich viele Antworten oder gar keine. Alice versucht dennoch, ihr gesamtes Wissen über Raben und Schreibtische zusammenzukratzen und mögliche Kategorien zu bilden, ohne zu einer befriedigenden Lösung zu kommen. Für uns LeserInnen werden der Vogel und das Möbelstück zu Gegenständen jenseits des Semantischen, werden zu nackten Zeichen, die plötzlich ihres Sinns entkleidet sind.

Genauso trifft McGees Alice mit ihrem Messer ins Schwarze – und ins Leere. Wir überwinden ein Monster nach

dem anderen, drehen uns aber dennoch auf einer endlosen Spirale im Kreis. Und auch nachdem die SpielerInnen alle Levels erfolgreich absolviert haben und das Spiel zu Ende ist, bleibt das Gefühl von Verlorenheit bestehen. Ähnlich geht es den LeserInnen von Carrolls Büchern, die sich von einem humoristischen Highlight zum nächsten voranlesen und doch das Gefühl haben, auf der Stelle zu treten. «Curiouser and curiouser», merkwürdiger und merkwürdiger, kommt das Wunderland Alice vor, bis wir mit ihr erkennen müssen, dass Sprache in dieser Welt nicht mehr als Medium der Kommunikation funktioniert, sondern einfach da ist, ohne Sinn und Zweck.

Die Erfahrung der Materialität bei der Medienrezeption, sei es beim Lesen, beim Filme sehen oder beim Spielen, führt uns an die Grenzen von Struktur und Bedeutung, von Ordnung und Sinn. Das kann einhergehen mit einer paradoxen Erfahrung beim Leser und bei der Spielerin: Es ist gleichzeitig ein Gefühl des Grauens und ein Gefühl der Befreiung, das uns befällt.

GAMES UND LITERATUR

AMERICAN MCGEE

Alice

USA: Electronic Arts 2000.

AMERICAN MCGEE

Alice – Madness Returns

USA: Electronic Arts 2011.

LEWIS CARROLL

The Annotated Alice

Hrsg. von Martin Gardner. London: Penguin 1970.

WILL BROOKER

Alice's Adventures. Lewis Carroll in Popular Culture

New York: Continuum 2004.

TRANSMEDIALES ERZÄHLEN: VOM LESEN ZUM ERLEBEN

Es gibt Bücher, die versprechen mehr zu sein als ein Buch, mehr als reines Lesevergnügen. Sie wollen die LeserInnen in eine neue Erfahrung verstricken, sie über verschiedene Medien an einer Geschichte teilnehmen lassen. Das neueste Beispiel dafür ist das im letzten Oktober erschienene «Endgame» von James Frey. Ist «Endgame» ein überzeugendes Beispiel transmedialen Erzählens? Ja, was ist dieses transmediale Erzählen überhaupt?

VON VIOLA DUBACH*

Letzten Herbst erschien der erste Teil von James Freys Jugend-Trilogie «Endgame» mit einer grossen Marketingaktion gleichzeitig in 42 Sprachen. Damit stürzte sich der US-Autor und Verleger zum ersten Mal in das Multimedia-Abenteuer des transmedialen Erzählens. In der Presse wurde Endgame inhaltlich regelrecht verrissen: Flache Charaktere, Gewaltverherrlichung, eine fade Story und fehlendes literarisches Handwerk werden dem Jugendbuch vorgeworfen. Der Inhalt ist dementsprechend schnell zusammengefasst: Zwölf Jugendliche, die seit ihrer Kindheit dafür trainiert wurden, treten in einem Wettstreit um das Überleben ihres Geschlechts an.

Vielen KritikerInnen ist jedoch entgangen, dass der Inhalt beim Projekt «Endgame» gar nicht im Mittelpunkt steht. «Endgame» will mehr sein als ein Buch. Wie der Begriff transmedial schon beschreibt, wird hier eine Geschichte über verschiedene Medienkanäle verbreitet. Jeder davon kann für sich alleine stehen, sollte aber einen Beitrag zur Geschichte als Ganzes beisteuern. Ob nun am Anfang ein Buch, ein Film ein Spiel oder ein anderes Medium steht, kann dabei ganz unterschiedlich sein.

Es gibt aber auch Werke, die von Beginn weg als transmediales Produkt geplant und umgesetzt wurden, wie die Multimedia-Unternehmung «Endgame». Ein früheres Beispiel ist «Cathy's Book» von Sean Stewart und Jordan Weismann und dessen zwei Folgebände. Die Protagonistin Cathy schildert die Ereignisse, die zu ihrem Verschwinden führten, in ihrem Notizbuch – inklusive Kritzeleien und handschriftlichen Notizen –, das an ihre beste Freundin Emma adressiert ist. Die Geschichte führt uns auf eine zentrale sogenannte Landing Page, die den Einstieg in ein Alternate Reality Game, ein Spiel, bei dem Fiktion und Realität verschmelzen, ermöglicht. Über Websites, Telefonbeantworter, Blogs, E-Mails und physische Materialien kommt man dem mysteriösen Verschwinden von Cathy auf die Spur. Im Gegensatz zu «Endgame» wurde

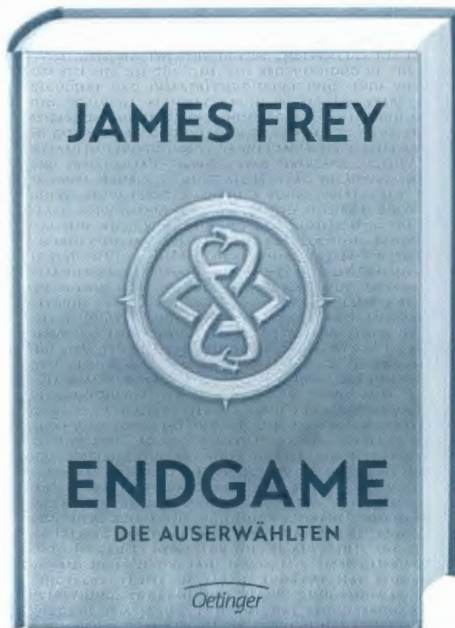
«Cathy's Book» von der Kritik sehr positiv aufgenommen. Die Autoren werden gelobt, sie hätten authentisch in der Sprache einer Jugendlichen geschrieben und Cathy als Protagonistin biete viel Projektionsfläche für Probleme der Adoleszenz.

Auch «Endgame» ist in ein Alternate Reality Game eingebettet. Es ist aber eine viel grössere Kiste als «Cathy's Book» und wird in einer synergetischen Zusammenarbeit der ganzen Medienindustrie vermarktet. Zusätzlich zum Roman gibt es ein Zusatzheft mit Erklärungen und neun E-Book-Novellas. Im Buch selber und in den Novellas finden sich Links, so genannte «Migratory Cues», die den Usern den Wechsel des Mediums anzeigen und zu Online-Kryptorätseln führen. Hinweise in Text, Bild und YouTube-Videos helfen bei deren Lösung. Wer als Erster das ganze Rätsel löst, gewinnt eine halbe Million Dollar. Die ProtagonistInnen twittern und sind auf Google+ «aktiv». James Frey, der auch die Preissumme gesponsert hat, beschäftigt dafür eine Horde von Studierenden. Selbstverständlich kann der Fan auch ein «Endgame»-Magnet an den heimischen Kühlschrank heften und im «Endgame»-T-Shirt auf die für 2016 geplante Verfilmung warten.

Neue Rolle für LeserInnen

Aber sind wir nun noch LeserInnen, wenn wir bei einem solchen Spektakel mitmachen? Tritt bei der Generation, die mit der Konvergenz der Medien aufwächst, ein neues Bedürfnis auf? Das Bedürfnis, an der Geschichte mitzuwirken, sie zu verändern, einzutauchen? Bekommen wir eine neue Rolle, sind wir statt KonsumentInnen plötzlich Co-ProduzentInnen? In transmedialen Erzählungen werden wir zu Usern, springen von Medium zu Medium und wechseln während des Lesens vom Buch zum E-Book, vom Smartphone zu realen Schauplätzen. Wir kommunizieren interaktiv mit anderen Usern oder sogar mit den Protagonisten. Es scheint, als ob hier eine neue Spezies von RezipientInnen entsteht. Dabei können wir eine aktivere oder passivere Rolle einnehmen. Aktive Formen, wie zum Beispiel Fanfiction, sind ein häufig zu beobachtendes

* VIOLA DUBACH unterrichtet an der Pädagogischen Hochschule Zürich Deutsch und Deutsch als Zweitsprache für die Sekundarstufe I.



BUCHINHALT AUS SEAN STEWART / JORDAN WEISMAN: CATHY'S KEY. BAUMHAUS 2008 (R).

Mehr als Bücher: James Freys «Endgame», das letzten Herbst erschienen ist, und ein Teil der umfangreichen Materialien aus «Cathy's Key» von 2008.

Phänomen der Transmedialität. Henry Jenkins stellt in seinen Überlegungen zum Transmedialen Erzählen fest, dass das Lesen selbst aus dem Zentrum gerückt werde. Stattdessen gehe es vermehrt darum, Erlebnisse zu schaffen (Participation Experience). Jenkins betont, dass transmediale Erzählungen nicht auf individuellen Charakteren oder spezifischen Handlungen basieren, sondern auf komplexen fiktionalen Welten.

Diese fiktionalen Welt hat in der Participation Experience einen Bezug zur realen Welt. In «Endgame» kann ein realer Geldwert gewonnen werden, das Alternate Reality Game spielt an realen Schauplätzen. Durch die Möglichkeit, diese aufzusuchen, wird der User zum Teil des Storyversums (Location based storytelling). Er muss auch nicht mehr einer chronologischen Erzählung folgen, sondern kann sich zwischen verschiedenen, sich überschneidenden Storylines entscheiden.

Ein wichtiges Merkmal des transmedialen Erzählens ist auch das Zusammenkommen von Gleichgesinnten, um sich mit der Erzählung zu beschäftigen. Zu «Cathy's Book» gibt es zahlreiche Foren, in denen wilde Vermutungen über Cathys Verschwinden und die Bedeutung der Migratory Cues angestellt werden. Im Alternate Reality Game zu «Endgame» soll man sich einem der rivalisierenden Geschlechter der Geschichte zugesellen. Zudem gibt es mehrere Gruppen auf Facebook, die sich der Lösung des Kryptorätsels widmen und damit auf das Preisgeld verzichten, denn wer zusammenarbeitet, wird laut Kleingedrucktem disqualifiziert. Dies steht im Kontrast zum gemeinsamen Erlebnis und dem Nutzen der kollektiven Intelligenz, das eigentlich zu der Participation Experience dazu gehört. Bei «Cathy's Book» gibt es keine solchen Regeln – aber auch keinen Geldbetrag zu gewinnen.

Die Community diskutiert aber nicht nur über zu lösende Rätsel, sondern auch über Fragestellungen der fiktionalen Welt in Bezug auf die Realität. Verschwörungstheorien, Science-Fiction-Szenarien oder Ressourcenprobleme bieten Raum, um in der User-Community ethische Grundfragen zu diskutieren. Die Vermischung von Fiktion und Realität kann zwar zu Wahrnehmungskonflikten führen, gleichzeitig sorgt

sie aber für eine hohe Immersion der User. Dies ist bei «Endgame» stärker zu beobachten als bei «Cathy's Book», da das Endzeitszenario in «Endgame» mehr fundamentale Fragen aufwirft als eine Beziehungsgeschichte.

Ist es James Frey also gelungen, ein gattungstypisches transmediales Werk zu kreieren? Über den Inhalt lässt sich auf jeden Fall streiten. Sind die Charaktere ohne Tiefe? Ja. Lässt die literarische Virtuosität zu wünschen übrig? Durchaus. Dennoch ist es James Frey gelungen, eine Welt zu schaffen, über die diskutiert wird, in die sich die RezipientInnen hineinziehen lassen, über die man sich nur über das Sammeln und Erjagen von Informationen in verschiedenen Medien ein grösseres Bild machen kann. «Endgame» bietet Entertainment und nutzt die Medienkonvergenz. Wer weiss, was wir in Zukunft in medial hybriden Geschichten sein werden? LeserInnen, User, Explorer, Teilnehmende? Um es mit den Worten von Endgame auszudrücken: «Was sein wird, wird sein.»

LITERATUR

JAMES FREY

Endgame

Aus dem amerikanischen Englisch von Felix Darwin.
Hamburg: Oetinger 2014. 592 S., Fr. 29.90.

SEAN STEWART UND JORDAN WEISMAN

Cathy's Book / Cathy's Key / Cathy's Ring

Aus dem Englischen von Barbara Lehnerer.
Köln: Baumhaus 2007 / 2008 / 2009. 175 / 210 / 148 S., je Fr. 25.90.

HENRY JENKINS

Transmedia Storytelling 101

http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

HENRY JENKINS

The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)

http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

Claudia Söller-Eckert

Transmedia Storytelling und Participation Experience

In: Bernd Kracke und Marc Ries (Hrsg.): Das neue Erzählen. Publikation zur B3 Biennale des Bewegten Bildes. Frankfurt a. M.: Transcript 2013.

MIT DEM TABLET FILMEN, ZEICHNEN, PRÄSENTIEREN

Neue Kommunikationsformen bieten neue Möglichkeiten, erfordern aber auch neue Kompetenzen. Das Projekt «myPad multimodal» von imedias und dem Zentrum Lesen an der Pädagogischen Hochschule FHNW nimmt das multiliterale Lernen von Kindern in der Schuleingangsstufe in den Blick und untersucht, wie Kinder mit Tablets ihre Lernerfahrungen verarbeiten und präsentieren. VON ESTHER WIESNER UND CLAUDIA FISCHER*

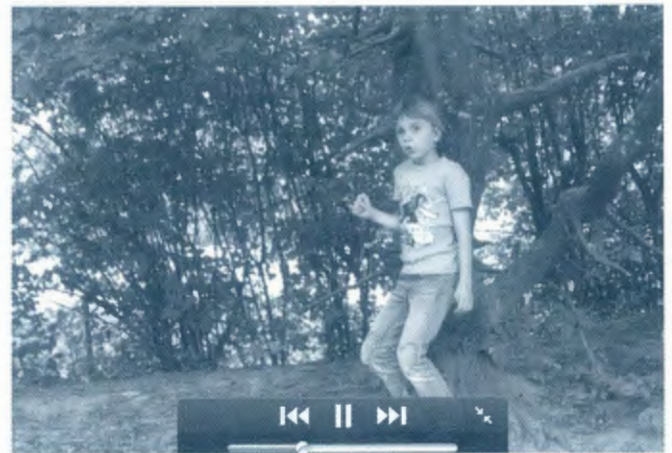
Schrifterfahrungen machen Kinder zuerst mit Bilderbüchern, aber immer mehr auch mit digitalen Aufbereitungen. Sowohl im illustrierten Buch als auch in elektronischen Medien haben sie mit unterschiedlichen Kombinationen von Bildern, Schrift, Symbolen, Grafiken, Tönen und bewegten Bildern zu tun: Ein Text – ob nun im Bilderbuch, im Schulheft oder auf dem Tablet – besteht in der Regel also aus verschiedenen so genannten «Modi»: Er ist «multimodal».

In Interaktionen – denken wir an Whatsapp-Mitteilungen, Briefe, Aufsätze, Zeichnungen etc. – greifen wir auf alle Modi zurück, die uns zum Kommunizieren sinnvoll erscheinen. Wir versuchen, unsere Anliegen möglichst erfolgreich, möglichst adäquat, möglichst klar, interessant, witzig oder spannend darzustellen. So drückt ein Audiofile mit Vogelgesang passender und prägnanter aus, wie ein bestimmter Vogel singt, als lange verbale Erläuterungen dazu. Argumentieren wiederum funktioniert besser verbal-sprachlich als mit einer Zeichnung. Je nach Thema und Ziel bieten sich andere Modi für die optimale Darstellung und Kommunikation an.

Multimodal Lernen geht auch ohne Lesen

Bei Kindern aus der Schuleingangsstufe kommt neben dem Wunsch nach der bestmöglichen Darstellung und Kommunikation noch ein weiterer Faktor hinzu: Wohl haben auch jüngere Kinder Erfahrung mit Geschichten aus Bilderbüchern oder von Youtube, sie können aber noch nicht selber lesen und schreiben. Das Projekt «myPad multimodal» hat gezeigt, dass es ihnen zugute kommt, wenn sie Erfahrenes und Erlebtes mit allen Modi festhalten können – vor allem aber, wenn sie mit allen Modi darstellen und weitergeben können, was sie gelernt haben.

Anhand einer Stichprobe von knapp 50 Kindern aus der Schuleingangsstufe wurde im Projekt von Zentrum Lesen und



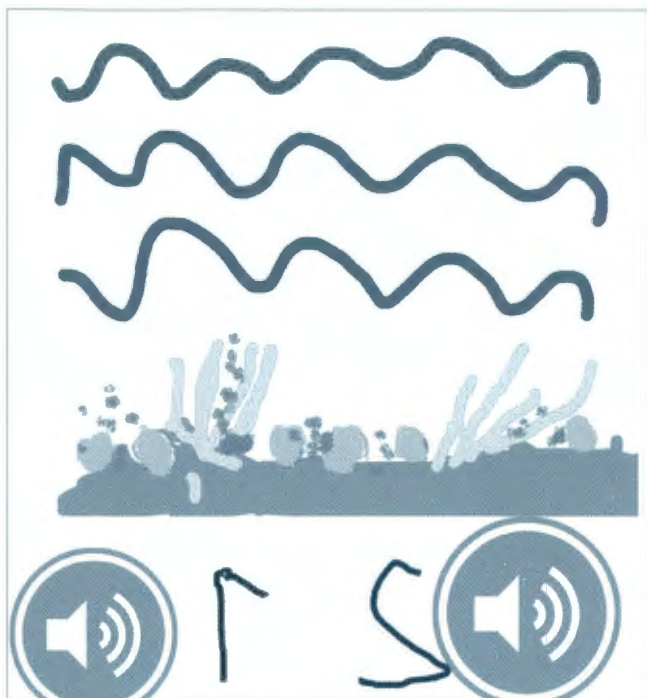
Wie ein Wildschwein sich kratzt, zeigt man am besten in einem Film.

imedias untersucht, wie Kinder multiliterale lernen, wenn sie mit Tablets arbeiten. Unterstützt wurde das Pilotprojekt durch das Departement Bildung, Kultur und Sport (BKS) des Kantons Aargau. Beteiligt waren zwei Kindergartenklassen (mit Kindern aus dem 1. und aus dem 2. Jahr) und eine 2. Primarschulklasse. Alle kannten das Arbeiten mit Tablets schon. Sie erhielten von uns den Auftrag, eine kleine Exkursion zu einem beliebigen Unterrichtsthema zu unternehmen. In Kleingruppen sollten sie als Expertenteam je ein spezifisches Thema zu diesem Ausflug recherchieren und mit dem Tablet dokumentieren. Als Abschluss wurde das eigene Thema mithilfe des selber gestalteten Tablet-Dokuments der Klasse präsentiert. Die Lehrpersonen begleiteten den Lern- und Gestaltungsprozess als Beraterinnen und liessen die Kinder weitgehend selbstständig arbeiten.

Alle multimodalen Ressourcen nutzen

Die Kinder aus allen drei Stufen setzten eine Vielfalt von Modi ein, um ihr Thema in den Tablet-Dokumenten darzustellen. Während die Kinder aus dem Kindergarten vorwiegend mit statischen und bewegten Bildern und Audiodateien arbeiteten, bauten die PrimarschülerInnen mehr Schrift in ihre

* DR. DES. ESTHER WIESNER ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Zentrum Lesen der Pädagogischen Hochschule FHNW. CLAUDIA FISCHER leitet die Beratungsstelle Digitale Medien in Schule und Unterricht – imedias an der PH FHNW.



Bilder, Tonaufnahmen, Schrift: Die Kinder bedienten sich verschiedener Modi, um ihr Wissen (hier über Libellen und Wildschweine) darzustellen.



AUS «MYPAD MULTIMODAL», E-BOOKS «PRACHTSLIBELLE» (L) UND «WILDSCHWEIN» (R), KINDERGARTEN «AUE».

Dokumente ein. Insgesamt sind die Dokumente der ZweitklässlerInnen multimodal noch reicher als diejenigen der Kinder aus dem Kindergarten. Die Kinder aller Stufen präsentierten jedoch Informationen zu ihrem Gruppenthema in einer Tiefe, die die Lehrpersonen beeindruckte.

Die Kinder aus der einen Kindergarten-Gruppe zeichneten z. B. mit der App «Zeichen Pad» das Umfeld der Prachtslibelle unter Wasser. Auf demselben Slide erklärten sie die Entwicklung vom Ei zur Larve per Audiofunktion. Da die Informationen chronologisch abzugeben waren, beschrifteten die Kinder die Audiobuttons (spiegelverkehrt) mit «1» und «2» (siehe Bild). Von Darstellungen aus Quellen liessen sich die Kinder sogar zu eigenen Versuchen inspirieren: Zum Beispiel hatten die Kinder einer anderen Kindergarten-Gruppe auf einer Fotostrecke in einem Buch gesehen, wie sich das Wildschwein an einem Baum kratzt. Das brachte sie auf die Idee, die Bewegung selber zu imitieren und sich dabei zu filmen. Den Film integrierten sie in ihr Dokument und erklärten seine Bedeutung per Audioaufnahme.

Cleverer Präsentationsideen

Ihre Dokumente gestalteten die Kinder aus allen Stufen im Hinblick auf die Präsentation vor der Klasse: Sie hatten im Entstehungsprozess das Publikum vor Augen und überlegten sich, wie sie ihre Inhalte am besten und attraktivsten darstellen, um ihr Expertenwissen weiterzugeben.

Die Kinder aus beiden Kindergärten meisterten die Situation des Präsentierens äusserst clever: Sie konnten ja noch nicht schreiben und sich also keine Notizen machen. Dennoch wollten sie sichergehen, dass das Gelernte für die Präsentation verfügbar war. Daher nahmen die Kinder alles, was ihnen wichtig erschien, mittels Audiofunktion auf. Diese Sprachdateien integrierten sie in ihre Dokumente: So mussten sie in der Vortragssituation nur noch das Tablet bedienen. Während ihre Audioaufnahmen die Präsentation

begleiteten, schauten sie auf die Beamerleinwand oder verlegten stolz ins Publikum. Demgegenüber stellten sich die SchülerInnen der zweiten Primarklasse frontal vor das Publikum. Auch sie wechselten sich ab: Während das eine Kind das Tablet bediente und die Moderatorennotizen ablas, stand das andere wartend daneben oder zeigte mit dem Finger auf das Thematisierte auf der Beamerleinwand.

Chance für inhaltsorientiertes Lernen

Die Erkenntnisse aus unserem Projekt deuten darauf hin, dass die Tablets durch ihre multimodalen Möglichkeiten eine grosse Chance für inhaltsorientiertes und sprachliches Lernen sind: So wird im Austausch mit den Gleichaltrigen zu Fragen, wie man etwas am attraktivsten gestaltet oder am besten umsetzt, das Thema inhaltlich zwangsläufig vertieft. Das macht die Auseinandersetzung mit den Lernthemen für die Kinder sinnhaft.

In einem Folgeprojekt möchten wir aufgrund der vorliegenden Datenbasis untersuchen, wie man Tablets in die Schuleingangsstufe integrieren kann, so dass fachliches Lernen gestärkt wird. Besonders fokussieren möchten wir dabei auf das Handeln der Lehrpersonen. Denn der Erfolg der Projektaufgabe war ihrem Unterricht und ihrem versierten und offenen Umgang mit Tablets zu verdanken.

INFORMATIONEN

Weitere Analysen und Ergebnisse zum Projekt «mypad multimodal» sind im Schlussbericht zu finden:
www.zentrumlesen.ch

KINDER SIND DIE WAHREN EXPERTEN

Es ist nichts als logisch, dass Bücher von ihrem Zielpublikum bewertet werden. Im Fall der Kinder- und Jugendliteratur sollen also junge RezensentInnen ihre Meinung ausdrücken und damit Gleichaltrige von guten Büchern überzeugen, findet STEFANIE LEO*.

Über Jahrzehnte hinweg stellte sich die Frage erst gar nicht, wer denn nun eigentlich Kinder- und Jugendbücher bewerten soll. Erwachsene selbstverständlich! Germanistinnen, Journalisten und Redakteurinnen verfassen regelmässig Rezensionen für die hiesigen Feuilletons, denn schliesslich gehört das Kinder- und Jugendbuch als Literatur in das klassische Repertoire jeder Zeitung. Auch Buchhändlerinnen und Bibliothekare empfehlen und bewerten gelegentlich alles vom Pappbilderbuch bis hin zum All-Age-Titel.

Doch: Frauen besprechen Frauenromane, medizinische Fachliteratur wird von Ärzten beurteilt und Foodblogger erhalten von den Verlagen Kochbücher zur Rezension. Wieso also Kinder- und Jugendbücher erwachsenen KritikerInnen überlassen?

Jugendjury mit eigenen Vorlieben

Dass diejenigen Bücher bewerten sollen, die sie auch lesen, stellte der Arbeitskreis für Jugendliteratur, der mit der Organisation des Deutschen Jugendliteraturpreises betraut ist, erfreulicherweise schon vor über zehn Jahren fest. Seit 2003 vergibt die unabhängige Jugendjury einen eigenen Preis. An der Preisfindung beteiligt sind etwa hundert Jugendliche aus sechs Leseclubs. Eher selten gibt es dabei Überschneidungen mit dem Preis der Kritikerjury, denn die jungen LeserInnen haben einen ganz anderen Blick auf die Bücher als die Erwachsenen. Oft entscheidet der Bezug zur Lebenswirklichkeit, ob ein Buch gefällt oder nicht, und natürlich können Kinder und Jugendliche viel besser erkennen, ob sie in den HeldInnen der Geschichte, die durchaus auch fantastisch sein kann, ihre eigenen Gefühle, Wünsche und Probleme wiederfinden können.

Dank des Internets haben klassische Buchbesprechungen in Zeitungen ihr Alleinstellungsmerkmal verloren. Die Dis-

kussion über Literatur findet zunehmend auch online statt. Zahlreiche auf Kinder- und Jugendbücher spezialisierte Webseiten lassen auch junge LeserInnen zu Wort kommen und etliche Buchblogs werden sogar von den Jugendlichen selbst geführt. Dort berichten sie über ihre Leseleidenschaft, über neu angeschaffte Bücher und setzen sich intensiv mit dem Gelesenen auseinander. Dabei scheuen sie sich nicht, auch negative Kritik zu äussern.

Bedeutung der Peergroup nicht unterschätzen

Die Frage «Wer soll eigentlich Kinder- und Jugendbücher bewerten?» beantwortete der zehnjährige Matteo, Mitglied der Kinderredaktion von Buecherkinder.de ganz pragmatisch: «Ich finde es normal, dass es Kinder sind, die Bücher bewerten. Wenn ich neues Lego möchte oder ein Spiel, dann frage ich andere Kinder, ob sie es kennen und wie es ist. Wenn ich zu einem neuen Kurs gehe, z. B. zum Sport, dann frage ich meine Freunde, ob das Training gut ist, und sie können es mir sagen ohne die Mama zu fragen. Auch mit Filmen mache ich das so. Warum sollte es mit Büchern anders sein?»

Es ist daher nicht zu unterschätzen, welchen Einfluss Buchempfehlungen Gleichaltriger auf das Lese- und somit auch auf das Kaufverhalten der Zielgruppe haben. Auch Kinder- und Jugendbuchverlage haben die zunehmende Bedeutung von Peergroups erkannt und setzen vermehrt auf junge TestleserInnen. Ihre Mitarbeit in den Verlagen (beispielsweise als Kinderreporter bei Bastei Lübbe oder als Mitglied des Leseclubs von cbj) fällt dabei ganz unterschiedlich aus. In manchen Verlagen dürfen die Nachwuchsredakteure und -redakteurinnen bereits Manuskripte lesen und nehmen hin und wieder sogar Einfluss auf den Text. Selbst das eine oder andere Cover wurde aufgrund von Rückmeldungen aus der Zielgruppe schon einmal überarbeitet. In einigen Verlagen erscheinen die Rezensionen der Kinder und Jugendlichen auf der Webseite und sie führen sogar Interviews beispielsweise mit AutorInnen (Bastei Lübbe). Eine grossartige Möglichkeit, Kinder für das Medium Buch und die Verlagswelt zu begeistern! In Zeiten, in denen Lesen nur noch eine neben zahlreichen anderen Freizeitbeschäftigungen darstellt, sollten wir dankbar sein über die jungen NachwuchsrezensentInnen, die mit ihrer Leidenschaft nicht nur Gleichaltrige anzustecken vermögen.

* STEFANIE LEO betreibt die Webseite Buecherkinder.de, schreibt für die Fachzeitschrift Eselsohr und ist Jurymitglied beim Leipziger Lesekompass.

IDENTIFIKATION ODER NEUGIER?

Eine grössere Lese-Erfahrung und die altersmässige Distanz, die vor allzu hoher Identifikation mit den ProtagonistInnen schützt, ermöglicht erwachsenen KritikerInnen ein verlässlicheres Urteil. Ganz so leicht verführbar sind jugendliche LeserInnen aber auch nicht, schreibt SIEGLINDE GEISEL*.

Was unterscheidet jugendliche von erwachsenen LeserInnen? Zwischen vierzehn und vierzig Jahren verändert sich vieles: unser Horizont, die Themen, die uns umtreiben. Doch vor allem haben wir mit vierzig mehr gute und schlechte Bücher gelesen als mit vierzehn. Kinder liessen sich beim Lesen einzig vom Vergnügen leiten, so der englische Dichter W. H. Auden, doch erst ab vierzig könne man sich als Erwachsener wieder auf das Vergnügen als Kriterium verlassen, dann nämlich habe man seinen eigenen Geschmack entwickelt. Das ist natürlich überspitzt, doch in der Tat spielt die Lese-Erfahrung eine wichtige Rolle beim Beurteilen von Literatur: Je mehr gute Bücher man gelesen hat, desto weniger fällt man auf blosses Mittelmass herein.

Auch in der Jugendliteratur gibt es Werke von Weltrang – den grössten Verkaufserfolg haben aber die zielgruppen-gerecht produzierten «Blockbuster». Trendbücher sind jedoch kein exklusives Phänomen der Jugendliteratur und nicht alle Jugendlichen lesen die neusten dystopischen Thriller: Manche finden, derlei Massenware sei unter ihrer Würde.

Unmittelbare Identifikation verführt

Was macht uns anfällig für literarische Fehlurteile? Eine Achillesferse unseres Geschmacks besteht in der unmittelbaren Identifikation. Wenn ein Roman uns an dieser empfindlichen Stelle packt und uns von dem erzählt, was uns gerade jetzt beschäftigt – sei es ein quälender innerer Konflikt, eine Herausforderung oder auch nur ein vertrautes Milieu –, dann sind wir bereit, alles zu verzeihen: blasse Figuren, einfalllose Handlung, abgegriffene Wendungen. Literatur tröstet ihre LeserInnen mit der Gewissheit, dass sie nicht allein sind. Wenn Jugendliche sich unverstanden fühlen,

erleben sie oft eine existenzielle Einsamkeit: Sie zweifeln daran, dass es auf der Welt irgendjemanden geben könnte, dem es ähnlich geht.

Sind sie verführbarer für Literatur, die ihnen einen billigen Spiegel vorhält? Vielleicht. Doch verführbar sind wir alle. Selbst die renommiertesten KritikerInnen scheitern bekanntlich daran, jene Werke der Gegenwartsliteratur zu erkennen, die das Zeug zum Klassiker haben und den Test der Zeit bestehen könnten. Einer der Gründe dafür ist Blendung durch Nähe. Wenn wir uns in einem Buch zu Hause fühlen, und sei es nur, weil es aus unserer eigenen Gegenwart stammt, fehlt die Distanz für ein verlässliches Urteil.

Bedürfnisliteratur ohne Tiefgang

Diese Distanz jedoch hat man als Erwachsener zur Jugendliteratur: Wenn ein Jugendroman einzig die Bedürfnisse seines Zielpublikums abdeckt und darüber hinaus nichts zu bieten hat, dann merkt man dies aus einer Erwachsenenperspektive leichter. Die Jugendlichen, auf die ein solches Buch abzielt, haben auch dann etwas davon, wenn es literarisch zu wünschen übrig lässt. Stephenie Meyers Vampir-«Biss»-Saga ist ein Beispiel für diese Art der Bedürfnisliteratur: Geradezu blutsaugerisch beutet die Autorin die sexuelle Ambivalenz ihrer jugendlichen Leserinnen aus. So kann sie es sich leisten, Hunderte von Seiten mit reinem Schmachten zu füllen und dabei fast ohne Handlung auszukommen, ganz zu schweigen von widersprüchlichen Charakteren oder tiefgründigen Gedanken.

Auf der Kinder- und Jugendbuchseite der NZZ gibt es die Rubrik «Jugend rezensiert». Was geschieht, wenn Jugendliche sich als KritikerInnen der für sie geschriebenen Literatur zu Wort melden? Die Teenager-RezensentInnen erhalten jeweils fünf aktuelle Titel zur Auswahl, wobei ich darauf achte, dass die Bücher hinsichtlich Genre, Milieu und Themen breit gestreut sind. Erstaunlicherweise fällt die Wahl meistens auf den historischen Roman, die Reportage aus einem fernen Land oder eine Geschichte, deren Hauptfigur in existenziellen Nöten steckt, Bücher also, die von Unbekanntem und Fremdem erzählen. Neugier scheint stärker zu sein als das Bedürfnis nach Identifikation – und was das Kriterium der Langweile angeht, sind LeserInnen mit vierzehn so urteilsfähig wie mit vierzig.

* SIEGLINDE GEISEL arbeitet als Journalistin hauptsächlich für Deutschlandradio Kultur und für die NZZ, deren monatliche Kinder- und Jugendbuchseite sie betreut.

TIEFSINNIGE GESCHICHTEN VOM MEERESGRUND

Wenn Jens Rasmus Geschichten erfindet und illustriert, dann sind Käfer kariert statt gepunktet, Krabben spielen Fussball im Bauch des Hais und ein kleiner Kofferfisch träumt vom Nass-Sein. Buch & Maus hat den Kieler Illustrator und Kinderbuchverfasser getroffen und mit ihm über seine neuesten Bücher und deren Entstehung, über Raclette, Fische und das Meer gesprochen. VON ELISABETH EGGENBERGER

Buch & Maus: Jens Rasmus, Ihr neuestes Buch «Ein Pflaster für den Zackenbarsch» beginnt damit, dass der Doktorfisch der Krakenfamilie helfen muss, die ihre Tentakel beim Silvester-Raclette hoffnungslos ineinander verheddert hat. Damit haben Sie vermutlich die erste Kindergeschichte seit «Heidi» geschrieben, in der Raclette eine Rolle spielt?

Jens Rasmus: Vor zwei Jahren bin ich mit dem Zug von Kiel nach Zürich gefahren, um bei den Lesewochen von «Literatur aus erster Hand» dabei zu sein. Die Zugfahrt dauerte neun Stunden, da hatte ich viel Zeit. Ich hatte mein Notizheftchen dabei und habe über Geschichten nachgedacht. Es war kurz nach Silvester, deshalb dachte ich an Silvester, und ich fuhr in die Schweiz, deshalb dachte ich an die Schweiz, und ich dachte an Tiere, weil ich mir gerne Tiergeschichten ausdenke, – und entstanden ist diese Geschichte von den Kraken, die gerne Raclette essen.

In «Ein Pflaster für den Zackenbarsch» können sich die Krakenkinder an den heissen Raclette-Pfännchen unter Wasser nicht verbrennen, Meerfische können auch im Süßwasser überleben, wenn sie genügend Salztränen weinen, und der Kofferfisch hält es für das grösste Glück, sich einmal nass zu fühlen – was ihm nur gelingt, wenn er aus dem Wasser kommt. Das alles folgt einer bestechenden Logik, die physikalische Sachverhalte auf den Kopf stellt. Ist das eine kindliche Logik?

Vielleicht. Natürlich kann ein Raclettegerät unter Wasser nicht funktionieren, und wenn es nicht heiss wird, braucht man es auch nicht zu benutzen. So gesehen ist die Szene nicht logisch. Aber innerhalb der Geschichte gibt es immer eine Logik, die stimmig sein muss. Ich bin ganz erleichtert, dass mir die Kinder diese Logik bei den Lesungen bis jetzt auch immer abgenommen haben. Es hat sich noch nie ein Kind gemeldet und gesagt, dass das eigentlich gar nicht geht: Raclette essen unter Wasser. Obwohl die Kinder sonst er-



FOTO: BUCH & MAUS

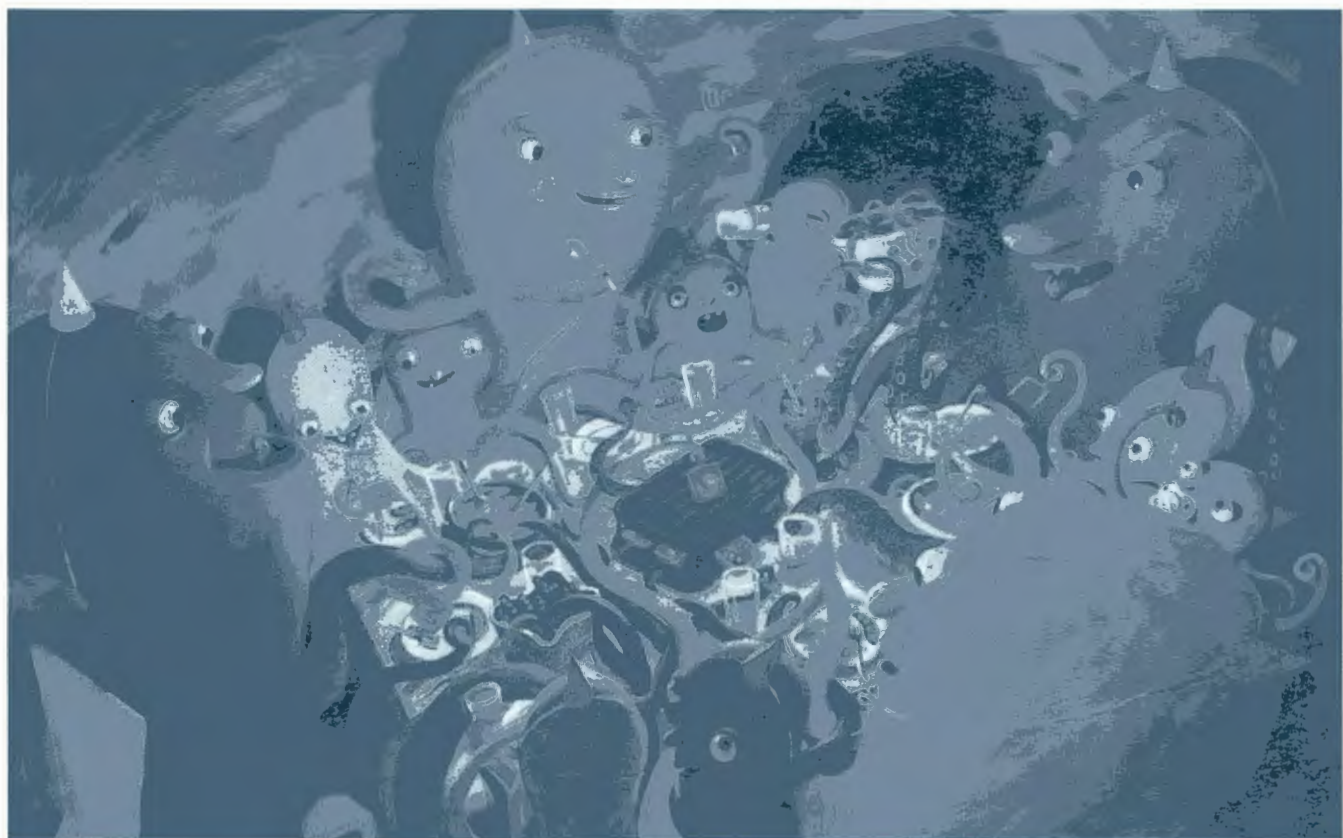
Malen, zeichnen, schreiben: Jens Rasmus ist in vielen Künsten zuhause.

staunlichen Wert auf Details legen: In einer der Geschichten vom Doktorfisch kommt ein Hai vor, der aufhört die Schwanzflosse zu bewegen und daraufhin im Wasser geradeaus treibt. Ein Kind hat mir erklärt, dass das nicht gehe, weil der Hai ein Knorpelfisch sei und nach oben treibe, wenn er sich nicht bewege ...

Eignet sich die Unterwasserwelt besonders gut für solche Umkehr-Betrachtungen?

JENS RASSMUS

Jens Rasmus (*1967) lebt in Kiel. Er hat an der Hochschule für angewandte Wissenschaften in Hamburg bei Rüdiger Stoye studiert sowie am Duncan of Jordanstone College of Art in Schottland. 1997 erschien sein erstes Bilderbuch «Bauer Enno und seine Kuh Afrika». Seither hat Jens Rasmus sieben Bücher selbst geschrieben und viele Texte weiterer AutorInnen illustriert. Für seine Bücher wurde er mehrfach ausgezeichnet, unter anderem dreimal mit dem Österreichischen Kinder- und Jugendbuchpreis.



AUS: JENS RASSMUS: EIN PFLASTER FÜR DEN ZACKENBARSCH. NILPERD IN RESIDENZ 2014.

Am Raclette-Ofen verbrennen können sich die Krakenkinder unter Wasser nicht, dafür muss der Doktorfisch später ihre Tentakel entwirren.

Unter Wasser gibt es natürliche Einschränkungen. Daher ist es reizvoll, sich in den Geschichten damit auseinanderzusetzen, welche Möglichkeiten in dieser Welt bestehen und welche nicht, und wie man die Begrenzungen, die es gibt, auch mal überschreiten kann.

Die Bilder in «Ein Pflaster für den Zackenbarsch» sind flächige Acrylgemälde in starken Farben – die Unterwasserwelt zeigt sich in vielfältigen Blautönen. Zur Illustration der Gedichte von Arne Rautenberg in «montag ist müzenfalschrumtag» benutzten Sie kolorierte Strichzeichnungen und im Bilderbuch «Rosa und Bleistift» haben Sie verschiedenartige Techniken kombiniert. Wie finden Sie die passende Technik für eine Geschichte?

Ich habe im Grunde zwei verschiedene Techniken. Einerseits das Malerische, wie es in den Doktorfischgeschichten zum Ausdruck kommt. Das ist wohl die Technik, in der ich mich am ehesten zuhause fühle, und in der ich auch meistens arbeite. Andererseits habe ich eine zeichnerische Technik. Diese habe ich in «Der Zapperdockel und der Wock» das erste Mal angewandt. Das sind kolorierte Tuschzeichnungen, in die ich mit Acryl Figuren hineinsetze.

Bei «Ein Pflaster für den Zackenbarsch» war mir klar, dass ich die Illustrationen malerisch angehen möchte. Diese Technik eignet sich einfach besser, um die Blautöne der Unterwasserwelt und ihre Tiefe darzustellen. Zu den Gedichten von Arne Rautenberg in «montag ist müzenfalschrumtag» hätten hingegen keine Malereien gepasst, da sie im Verhältnis zu den kurzen Texten viel zu viel Gewicht eingenommen hätten.

Die kleinen Zeichnungen, die sich darin jetzt finden, sind ein spezieller Fall. Ich habe sie am Computer koloriert, indem ich aus einer Farbpalette verschiedene Ebenen übereinander-

gelegt habe. Dieser Effekt der Überlagerung wirkt gar nicht so computermäßig – das fand ich schön.

Welche Herausforderungen stellen sich Ihnen beim Illustrieren von Gedichten?

Ein Gedicht ist eine offene Form. Daher ist man auch in der Illustration freier. Man kann Aspekte des Gedichts weiterführen, ein bisschen weiterspinnen, was dazusetzen oder vielleicht auch mal was dagegensetzen. Das ist das Reizvolle. Ich glaube, es ist gut, bei Gedichten nicht zu nah am Text zu sein, sondern sich Freiheiten zu nehmen, sich zu trauen, auch einmal auszubrechen.

Sie sind immer wieder an Schulen und Kindergärten unterwegs, unter anderem im Rahmen von «Literatur aus erster Hand» im Kanton Zürich. Was wollen Sie Kindern an Ihren Lesungen mitgeben?

Die Kinder sollen gute Laune haben und es interessant und lustig finden. Am besten sollen sie natürlich begeistert sein. Begeistert vielleicht, weil es eine gute Veranstaltung war, aber auch, weil sie gesehen haben, dass da jemand Geschichten erzählt und Bilder zeichnet, die er selbst gemacht hat. Sie sollen inspiriert werden, sich selbst Geschichten auszudenken und zu zeichnen. Das wäre der Idealfall. Mir ist aber erstmal wichtig, dass sie Freude haben. Es würde mir keinen Spass machen, wenn ich nicht das Gefühl hätte, ich könnte die Kinder für meine Geschichten gewinnen. Ich glaube, ohne dieses Gefühl könnte ich das nicht machen.

Die Geschichten vom Doktorfisch, aber auch die «14 3/3 Geschichten» in «Der karierte Käfer» sind illustrierte Vor-



FOTO: BUCH & MAUS.

Jens Rasmus möchte Kinder für das Geschichtenerfinden begeistern. Hier liest er in einem Kindergarten in Winterthur aus «Kann ich mitspielen?».

lesegeschichten. Sie sprechen kleinere Kinder an, sind aber nicht als Bilderbuch gestaltet. Wieso haben Sie eigentlich nicht ein Bilderbuch daraus gemacht?

Die Geschichten in diesen Büchern funktionieren hauptsächlich auf der Textebene – und das ist auch mal ganz schön. Wenn man einen Text durchgehend bebildert, legt man vieles fest, was sonst die Fantasie erledigt. Beim Verfassen dieser Geschichten denke ich weniger in Bildern. Ich schreibe sie zuerst und illustriere sie danach.

Die Länge – oder viel eher Kürze – der Geschichten liegt mir sehr. Es ist eine schöne Grösse, nicht zu knapp, nicht zu ausschweifend. Ich erzähle gerne so.

Für die Tiergeschichten in «Der karierte Käfer» hatte ich viele Ideen gesammelt, von denen ich nicht genau wusste, was ich mit ihnen machen sollte. So viele Bilder wie in einem Bilderbuch hätten diese Ideen nicht ausgehalten, dann wären sie zu stark aufgepustet worden. Ich habe sie dann einfach als kurze Texte aufgeschrieben und mir andere ausgedacht, die dazu passen. Die Geschichten in «Ein Pflaster für den Zackenbarsch» gehören gewissermassen auch in diese Reihe. Sie sind angelehnt an den «Karierten Käfer», nur dass es jetzt immer die gleichen zwei Helden sind, die alle Geschichten erleben.

Ein Problem mit dieser Art von Büchern ist aber schon, dass der Buchhandel nicht genau weiss, wohin damit. Es könnten Vorlesegeschichten sein, es könnte auch ein Erstlesebuch sein. Es könnte auch einfach ein Buch sein, das für verschiedene Altersgruppen passt. So kann es passieren, dass es am Schluss in gar keinem Regal steht.

Woran arbeiten Sie zur Zeit? Und was sind Ihre nächsten Projekte?

Als nächstes werde ich erstmal nur Illustrator sein. Bei Tulipan wird ein Buch erscheinen, dessen Text Petra Postert geschrieben hat. Und für Peter Hammer werde ich mit der Schweizerin Brigitte Schär ein Buch machen, das nächstes Jahr heraus-

kommen wird. Ich möchte aber auf jeden Fall auch selbst weiterschreiben. Ich würde mir gerne eine Fortsetzung vom Zackenbarsch ausdenken. Den Titel dafür habe ich übrigens schon: «Zwei Pflaster für den Zackenbarsch».

In der letzten Geschichte vom Doktorfisch stellen sich der Doktorfisch und sein Assistent, der Kofferfisch, vor, wie es wäre, an Land zu leben: «Man könnte am Strand sitzen und träumen, dass man ein Fisch im Wasser wäre.» Wovon träumt Jens Rasmus, wenn er am Strand sitzt?

Jedenfalls nicht davon, ein Fisch im Wasser zu sein ... Aber ich wohne ja am Meer und mag es sehr, am Wasser zu sitzen. Das Meer ist ein Raum für alle denkbaren Sehnsüchte. Egal, wie man sich gerade so fühlt – das Meer ist immer ein guter Freund.

LITERATUR (AUSWAHL)

JENS RASSMUS

Ein Pflaster für den Zackenbarsch – Geschichten vom Doktorfisch
St. Pölten: Nilpferd in Residenz 2014. 64 S., Fr. 22.90.

ARNE RAUTENBERG (TEXT) / JENS RASSMUS (ILLUSTRATION)

montag ist mützenfalschrumtag
Wuppertal: Peter Hammer 2014. 48 S., Fr. 20.90.

JENS RASSMUS

Kann ich mitspielen?
St. Pölten: Nilpferd in Residenz 2014. 48 S., Fr. 22.90.

JENS RASSMUS

Der karierte Käfer – 14 3/3 Geschichten
St. Pölten: Nilpferd in Residenz 2007. 64 S., Fr. 19.90.

GEORG BYDLINSKI (TEXT) / JENS RASSMUS (ILLUSTRATION)

Der Zapperdockel und der Wock
St. Pölten: Nilpferd in Residenz 2013 (2004). 32 S., Fr. 22.90.

AM PULS DER KINDER- UND JUGENDLITERATUR

Ricochet, die französische Online-Datenbank zu Kinder- und Jugendliteratur, wird seit mehr als drei Jahren von der Westschweizer Zweigstelle des Schweizerischen Instituts für Kinder- und Jugendmedien betrieben. Ein Einblick in das bei französischsprachigen BibliothekarInnen und anderen AkteurInnen des Kinder- und Jugendbuchs bekannte und beliebte Portal gibt VANESSA BORGHINI*.

Ricochet ist in den Neunzigerjahren aus der Begegnung zweier visionärer Persönlichkeiten entstanden: Janine Despinette und Henri Hudrisier. Beide sind aus Frankreich und in der Forschung tätig, erstere im Bereich Kinder- und Jugendliteratur, letzterer im Gebiet der Hypermedia. Janine Despinette gehört einer Generation europäischer Intellektueller der Nachkriegszeit an, die nach den Verletzungen und der Zerissenheit, die der Zweite Weltkrieg hinterlassen hat, den Wunsch hatten, die Welt zu verändern und ein friedliches Europa zu errichten. Ihre Vision: der jungen Generation Kultur, insbesondere Literatur zu vermitteln, die neue Perspektiven aufzeigt und weltoffene, verständige und neugierige LeserInnen heranwachsen lässt.

Noch vor der allgemeinen Verbreitung der neuen Kommunikationstechnologien hatten Janine Despinette und Henri Hudrisier die Idee, eine Internet-Plattform zur Vernetzung der Akteure rund ums Kinder- und Jugendbuch (Verlage, AutorInnen und IllustratorInnen, Bibliotheksmitarbeitende, Lehrpersonen, Eltern, WissenschaftlerInnen) einzurichten, und dort Informationen zum Buch wie Rezensionen, Analysen und Hintergrundartikel in Umlauf zu bringen. So entstand 1998 in Frankreich die Website www.ricochet-jeunes.org, Portail Européen sur la Littérature Jeunesse – das europäische Portal zu Kinder- und Jugendliteratur.

Ricochet – nunmehr ein Schweizer Projekt

Ab 2010 war Ricochet auf der Suche nach neuen Partnern, um seine Ziele weiterverfolgen zu können. Der damalige Präsident von Ricochet, der welsche Illustrator Étienne Delessert, der in den USA lebt, kam auf das ISJM (Institut Suisse Jeunesse et Médias) zu. Das Interesse und die Unterstützung durch das Bundesamt für Kultur, das Kulturdepartement des Kantons Waadt und die interkantonale Bildungsdirektorenkonferenz



Ricochet ist eine Fundgrube für französischsprachige Kinderliteratur.

der Westschweiz und des Tessins haben das ISJM ermutigt, ab 2012 die Betreuung von Ricochet zu übernehmen.

So wird Ricochet heute von einem kleinen Team in Lausanne und mit Hilfe von externen FachspezialistInnen geführt. Die Plattform wird von Schweizer Kinder- und JugendbuchvermittlerInnen rege genutzt, darunter zahlreiche JugendbibliothekarInnen, Lehrpersonen, PädagogInnen und Eltern. 87'000 Zugriffe von Schweizer NutzerInnen bei einer durchschnittlichen Dauer von drei Minuten wurden letztes Jahr verzeichnet.

Welche Leistungen bietet Ricochet?

Ziel von Ricochet ist es, nützliche und unabhängige Informationen über französischsprachige Kinder- und Jugendliteratur zu vermitteln: über Bücher, aber auch über AutorInnen, IllustratorInnen, Verlage und Literaturveranstaltungen. Die Rubrik «Le Magazine» ergänzt diese Informationen durch einen kritischen Blick auf die Bücher und deren Hersteller, aber auch auf junge LeserInnen und aktuelle Trends.

Konkret: Sie wollen wissen, ob die Bücher von Jürg Schubiger ins Französische übersetzt worden sind? Sie wollen die Illustratorin Albertine in Ihre Bibliothek einladen und möchten mehr über ihre Arbeit erfahren? Sie möchten mehr

*VANESSA BORGHINI ist am Institut Suisse Jeunesse et Médias ISJM in Lausanne für die Betreuung von «Ricochet» zuständig.

Übersetzung aus dem Französischen: Therese Salzmann.



Ricochet bietet eine Fülle an Informationen zu französischsprachiger Kinderliteratur – z.B. zur Illustratorin Albertine, der Schöpferin der Kuh Martha.

über einen bestimmten französischsprachigen Verlag wissen? Oder Sie möchten nachschauen, welche französischsprachigen Bücher von Jugendjürs ausgezeichnet worden sind, um Ihren SchülerInnen ein Buch anzubieten, das von jungen LeserInnen ausgewählt wurde?

Auf alle diese Fragen kann Ricochet Ihnen eine Antwort geben. Zu Jürg Schubiger, wie zu allen verzeichneten AutorInnen und IllustratorInnen, gibt es auf Ricochet eine Biografie, eine Bibliografie erschienener Bücher in französischer Übersetzung und laufend Rezensionen von Neuerscheinungen. Man wird auch einen Artikel von Denise von Stockar über das Werk von Jürg Schubiger finden, der einst in Parole erschienen ist: «Un éloge de l'ordinaire et de l'inattendu» (Lob auf das Gewöhnliche und Unerwartete).

Gegen 13'000 AutorInnen und IllustratorInnen, davon ca. 160 aus der Schweiz, sind in Ricochet verzeichnet, 20'000 Buchrezensionen sind verfügbar, 1'760 Verlage, auch solche, die es heute nicht mehr gibt, werden vorgestellt.

Die Rubrik «Le Magazine» bietet überdies Artikel zu verschiedenen Themen und aktuellen Anlässen an. Die zuletzt erschienenen Beiträge beinhalten unter anderem die Sammlung «Tous Charlie» mit Zeichnungen und Reflexionen über die Attentate in Paris von Januar, ein Gespräch mit Rebecca Dautremer über ihre illustrierte Bibel und einen Artikel über Jugendliteratur und Immigration. Die Rubriken «Actualités» und «Agenda» geben einen Überblick über die französischsprachige Jugendliteraturszene.

Dringend Totalrevision notwendig

Die Benutzeroberfläche und Navigationslogik von Ricochet entsprechen nicht mehr dem heutigen Standard. Die Anzahl

Rubriken sind für User, die sich gewohnt sind, dass Google ihnen alles auf einen Mausklick liefert, verwirrend. Die Informationen sind zudem wegen mangelnder Verlinkungen zwischen den Rubriken nicht miteinander vernetzt. Die jetzige Oberfläche von Ricochet steuert die User zu sehr, diese aber möchten Gesuchtes sofort finden, oder auf den Seiten herumsurfen und selber Entdeckungen machen.

Eine Totalüberarbeitung ist somit notwendig und Überlegungen in diese Richtung wurden bereits gemacht. Auf einer so komplexen Website wie Ricochet Informationen auf einfache und schnelle Art zugänglich zu machen, lässt sich nicht bloss durch veränderte Grafik und Benutzerführung bewerkstelligen. Man muss die Struktur der Website und der Datenbasis neu denken, um dem Portal, das bald sein 20-jähriges Jubiläum feiern kann, neuen Schwung zu verleihen.

Eine andere Herausforderung ist die teilweise Automatisierung bestimmter Vorgänge, wie zum Beispiel das Verbuchen der Bücher, der Versand von Rezensionsbelegen an die Verlage, der Umgang mit Fehlern oder die Publikation von bestimmten Informationen zu einem festgelegten Zeitpunkt.

Von Nutzerseite her gedacht stellen wir uns eine vereinfachte Navigation vor, die einen schnellen Zugang zu allen Informationen und empfohlenen Links ermöglicht. Dies würde aus Ricochet nicht mehr nur ein «einfaches» Suchwerkzeug, sondern eine Plattform zur Entdeckung von Jugendliteratur machen.

INFORMATION

Ricochet – Portail Européen sur la Littérature Jeunesse
www.ricochet-jeunes.org

KRIEGSBEIL UNTER DEM KAJÜTENBETT

Lange hiess die bewährte Familienformel «Mutter, Vater, zwei Kinder». Heute werden Teilfamilien neu zusammengewürfelt, und das bunte Patchwork bringt zunächst Unruhe – vor allem ins Kinderzimmer. Plötzlich sind Geschwister da, das vertraute Territorium muss neu aufgeteilt werden. Dass dazu bisweilen auch das Kriegsbeil ausgegraben werden muss, erzählt das Theaterstück «Blutsschwestern». VON KAA LINDER*

Die verträumte Fünftklässlerin Valerie (Barbara Heynen) weiss nicht, wie ihr geschieht. Eines Tages steht Maxi (Rita Bänziger) direkt vor ihrem Hochbett. Maxi bringt einen grossen Umzugskarton und ganz viele Ideen mit, wie man das Zimmer neu gestalten könnte. Ihr Eindringen ist für Valerie die schmerzhafteste Folge davon, dass ihre Eltern sich getrennt und Maxis Mutter mit ihrem Vater zusammengezogen ist. Valeries Mutter lebt nun als Indianerforscherin in den USA. Also sind die beiden gleichaltrigen Mädchen nun Schwestern, wenn auch ohne gemeinsame Geschichte und ohne gleiches Blut. Natürlich fliegen die Fetzen. Valerie verteidigt ihr Territorium aus Leibeskräften. Maxi probiert mit einer Charmeoffensive. Überhaupt ist die «Neue» gar nicht so uninteressant. Sie spielt Banjo, hat eine grosse Klappe und scheint mit beiden Beinen auf dem Boden zu stehen. Ausserdem steht sie auf Cowboys! Valerie steht auf Indianer, hat Sehnsucht nach ihrer Mutter und einen Traumfänger über dem Bett hängen.

Schnell wird klar, dass das neue Familienszenario voller Tücken steckt. Valerie will nicht, dass Maxi ihren Vater Papa nennt. Maxi versteht Valeries Abweisung nicht. Unter Aufbietung aller Kräfte kämpfen die beiden Mädchen um gegenseitige Akzeptanz. Stellvertretend für die Überforderung wird schon bald einmal das Kajütenbett in der Mitte halbiert – und zwar vertikal. Auf einem halben Bett findet man aber keine Ruhe. Eines Nachts läuft Maxi davon, was der Beginn einer Freundschaft ist, einer grossen vielleicht.

Existenzielle Konflikte ohne Folgen

Die junge Regisseurin Verena Götz inszeniert die emotional vertrackte und für die heutige Gesellschaft fast exemplarische Geschichte in einem schlichten Bühnenbild (Theres Indermayer). Das Kajütenbett beherrscht die Bühne als intimer Spielplatz. Die Schauspielerinnen geben ihren Figuren Kontur und legen eine bemerkenswerte Spielfreude an den



Die Schwestern wider Willen finden nur langsam gemeinsame Töne.

Tag. Maxis Banjo wirkt wie ein Ventil für die schwierige Situation, die sich die beiden nicht ausgesucht haben.

Die komplexen Umstände dieser unverhofften Schwesterschaft werden allerdings zu schnell und zu widerstandlos erzählt. Denn der neuen familiären Situation gehen Trauer und Schmerz, Verlustangst und Wut voraus. Davon wird in der Inszenierung kaum etwas spürbar. Die Konflikte eskalieren schnell und zeitigen keine Folgen. Auch auf der Ebene zwischen der Indianerin Valerie und dem Cowgirl Maxi liegt einiges an Zündstoff und starken Theaterbildern brach. Dennoch sprechen Klarheit und Einfachheit der knapp 60-minütigen Inszenierung gerade die Zielgruppe (ab 9 Jahren) an, welche so an der Geschichte dranbleibt.

Wenn die Mädchen einander am Schluss in den Finger stechen, um Blutschwesterschaft zu schliessen, ist das nur ein kleiner Nadelpieks. Von den unsichtbaren, womöglich nachhaltigeren Verletzungen, welche ihrer Geschichte vorausgehen, dürfte die Inszenierung mutiger und selbstbewusster erzählen. Denn das Publikum hat zweifellos Kenntnis von der Thematik und davon, wie schwer Freundinnen und Freunde zu gewinnen sind, allemal.

INFORMATION

«Blutsschwestern – ein musikalischer Patchworkfamilien-Western»
Produktion von Wild Wendy. www.wildwendy.ch

*KAA LINDER ist Kulturredaktorin bei SRF2 und lebt mit ihren Kindern in Zürich.

AUF SCHATZSUCHE

Was hängen bleibt

Sie erinnern sich an die Bibliothekars-töchter? Zwölfjährig, mit «Tribute von Panem» durch und mit US-Krimiserien vertraut. So war das nicht immer und mich interessiert daher ihre Medienbiographie. Welche Bücher sind hängen geblieben?

Woran denken die Mädchen da bei den Bilderbüchern? Natürlich an «Karlchen» von Rotraut Susanne Berner, sicher an «Mama Muh» und auf jeden Fall an Bücher von Babette Cole. Sie erinnern sich auch an die persönliche Begegnung mit dem tansanischen Illustrator John Kilaka. Mit «Dä Joggeli söll ga Birli schüttle!» sind eher ängstliche Gefühle verknüpft («Der Stock



Roger Meyer
Leiter SIKJM-
Bibliothek

hat den Hund gehauen!») und an «Die Steinsuppe» von Anaïs Vaugelade erinnert man sich mit Schrecken («Der Wolf hat so böß geguckt!»). «Die Reise nach Tripiti» vom Teddy, der um die Welt reist? «Jaaa!» Dieses lange Buch genossen sie, weil es das Ins-Bett-Gehen hinausgezögert hat.

Ein auf den ersten Blick eher unscheinbares Bilderbuch ist ihnen aber präsent wie kein anderes, obwohl ich selbst es kaum auf der Rechnung hatte: Es ist ein Tête-Bêche-Buch, kann also von vorne und hinten gelesen werden. Die Erzählungen enden jeweils in der Mitte und so wird die gleiche Geschichte aus der Perspektive zweier Geschwister erzählt, der grossen schulpflichtigen Anna und des kleinen Bruders Ole. Es geht vor allem um Eifersucht, aber auch darum, dass die Geschwister sich trotzdem gern haben und wissen, was sie aneinander haben.

Diese längst vergangene Phase des Vorlesens und gemeinsamen Staunens, links und rechts vom Vater je eine Tochter: Mit etwas Wehmut denke ich daran zurück. Eins ist geblieben: Eifersüchtig aufeinander, das sind meine Beiden immer noch.

LITERATUR

KIRSTEN BOIE (TEXT) / SILKE BRIX-HENKER (ILL.)

Klar, dass Mama Anna [Ole] lieber hat

Hamburg: Carlsen 1994.

SIKJM

Weiterbildungen und Kurse 2015

Das neue Kursprogramm ist online verfügbar.

Auch in diesem Jahr bietet das SIKJM in seinen Räumlichkeiten in Zürich Kurse für Lehrpersonen, Bibliotheksmitarbeitende und weitere Interessierte an.

Die Angebote widmen sich Neuerscheinungen und literarischen Trends, greifen aber auch spezifische Themen der literalen Förderung, etwa die Lektürewahl für leseungeübte Kinder, auf. Neu im Programm ist ein dreitägiger Kurs zur Lese-Animation mit Kleinkindern sowie ein Lese-Zirkel, wo an drei Abenden über aktuelle Kinder- und Jugendbücher diskutiert werden darf.

Für Institutionen besteht die Möglichkeit die Weiterbildungen als Holkurse zu buchen. Das ganze Angebot und die Online-Anmeldung finden sich unter:

www.sikjm.ch/weiterbildung/kurse

SIKJM

Hexen und Magie an der Erzählnacht 2015

«Hexereien und schwarze Katzen – Sorcières et chats noirs – Streghe e gatti neri – Strias e giats nairs» ist das Motto der Schweizer Erzählnacht 2015, die an einem Freitag, den 13. stattfindet.

«Knusper, knusper, Knäuschen, wer knuspert an meinem Häuschen?» Von der Hexe im Märchen «Hänsel und Gretel» zu Bibi Blocksberg, vom Hexenmeister in Goethes «Zauberlehrling» zu Harry Potter: Das Übersinnliche, Mystische, die Ahnung, dass es neben unserer rationalen Welt noch andere Daseinsformen gibt, die sich nicht wissenschaftlich belegen lassen, zieht sich seit der Romantik als Thema durch das Leben und die Literatur – nicht nur für Kinder und Jugendliche. Trotz Globalisierung und Digitalisierung wimmelt es in Büchern gegenwärtig von übernatürlichen Phänomenen, Hexereien und Magie: von Toten, die aus tausendjährigem Schlaf erweckt werden; von Kindern mit Fähigkeiten, die nicht im Lehrplan

stehen und sie in Anderswelten führen, wo ihnen alles abgefordert wird; von Horkruxen und anderen schwarzen Künsten, aber auch von Wahrsagerei, Schutz- und Liebeszauber.

An der diesjährigen Schweizer Erzählnacht am 13. November 2015 unter dem Motto «Hexereien und schwarze Katzen» werden – wie einst aus der Büchse der Pandora – Geschichten rund um Magie und Aberglauben aus der Zauberkiste herausgelassen.

Das Plakat gestaltet der in der Romandie und den USA lebende Illustrator Étienne Delessert. Es steht schon ab 1. Juni 2015 zum Download bereit. Wie jedes Jahr bietet das SIKJM am 16. und 18. Juni 2015 je einen Kurs mit Medienempfehlungen und Tipps zur Gestaltung der Erzählnacht an.

www.sikjm.ch/literale-foerderung/projekte/schweizer-erzaehlnacht

SIKJM

Forschungsbericht attestiert «Schenk mir eine Geschichte» hohe Wirksamkeit

Dem Projekt «Schenk mir eine Geschichte» gelingt es, Migrationsfamilien auf die Wichtigkeit von Büchern aufmerksam zu machen und den Zugang dazu zu erleichtern.

Der Bericht zur Begleitforschung zum SIKJM-Projekt «Schenk mir eine Geschichte», die das Marie Meierhofer-Institut für das Kind MMI durchgeführt hat, liegt seit Ende Januar 2015 vor. Im Rahmen der Untersuchung wurden mit 17 portugiesisch- und albanischsprachigen Eltern Interviews durchgeführt. Auch sieben LeseanimatörInnen wurden befragt.

Die Studie zeigt, dass das Angebot von der Zielgruppe äussert positiv aufgenommen wird. Das Setting der Leseanimationen – abwechslungsreiche Gestaltung mit Geschichten und verschiedenen gemeinsamen Aktivitäten sowie soziale Kontakte – entspricht den Bedürfnissen der Familien in hohem



FOTO: MERCATOR STIFTUNG SCHWEIZ, JONAS JÄGGY.

Die hohe Wirksamkeit von früher Leseförderung in der Muttersprache wurde im Forschungsbericht bestätigt.

Masse. Mit dem Angebot werden zudem wichtige Impulse auf der Ebene der Sprach- und Literacyförderung sowie in anderen sozialen Bereichen vermittelt.

Die interviewte Gruppe ist bezüglich literaler Aktivitäten vor Angebotsbesuch eher heterogen: Bei einigen Familien spielten Geschichten und Bücher bereits eine Rolle im Familienalltag, während andere erst durch «Schenk mir eine Geschichte» auf deren Bedeutung aufmerksam geworden sind. Es konnte jedoch festgestellt werden, dass die Eltern aufgrund ihrer Teilnahme öfter und interaktiver Geschichten erzählen und mehr Zugang zu Büchern insbesondere auch in ihrer Erstsprache gefunden haben.

www.sikjm.ch/literale-foerderung/projekte/schenk-mir-eine-geschichte

KINDER- UND JUGENDMEDIEN BE-FR

Neuerscheinungen und Social Reading

Der Regionalverband KJM Bern-Fribourg bietet diesen Frühling zwei Kurse für seine Mitglieder und weitere Interessierte an. Im Kurs «Gemeinsam statt einsam lesen» gibt Kathrin Amrein vom SIKJM eine Einführung in das Phänomen «Social Reading» und präsentiert ein entsprechendes Projekt für Bibliotheken. Der Kurs findet am 17. März 2015 in der Schule für Gestaltung Bern statt.

Am 29. April 2015 stellen RezensentInnen von Querlesen ihre liebsten Neuerscheinungen aus dem Frühlingsprogramm an der PH Bern vor.

www.kjmbefr.ch

SCHREIBZEIT SCHWEIZ

Jugendliche SchriftstellerInnen gesucht

Für den Wettbewerb «Schreibzeit Schweiz» können 8- bis 17-jährige Kinder

und Jugendliche aus der Schweiz noch bis am 31. März 2015 Texte zum Thema «ungeheuerlich» einreichen. Der Wettbewerb dient dem Ziel, Begeisterung für Literatur zu wecken und literarische Fähigkeiten zu fördern. 16 GewinnerInnen winken nicht nur Büchergutscheine sondern auch eine Werkstattwoche, in der sie hilfreiche Anregungen für ihr Schreiben bekommen. Höhepunkt des Projekts ist dann eine öffentliche Lesung im Rahmen des Kinder- und Jugendmedienfestivals Köniz KiBuK.

www.schreibzeitschweiz.ch

NAMI CONCOURS

Zwei NordSüd-Preisträger

Am Nami Island International Picture Book Illustration Concours, der in Korea zum zweiten Mal stattfand, wurden diese Jahr gleich zwei IllustratorInnen, deren Werke beim Schweizer NordSüd-Verlag erschienen sind, mit dem Golden Island Award ausgezeichnet: Sonja Danowski für «Oma trinkt im Himmel Tee» und Torben Kuhlmann für «Lindbergh». Den Grand Prix erhielt der Brasilianer Marcelo Pimentel für sein Buch «O Fim de Fila». Unter den EmpfängerInnen eines «Encouragement»-Zertifikats ist die Genferin Mirjana Farkas.

OESTERREICH

Österreichische Kinderbücher ausgezeichnet

Der Österreichische Kinder- und Jugendbuchpreis geht jedes Jahr an Bücher, die von österreichischen IllustratorInnen, AutorInnen oder ÜbersetzerInnen geschaffen oder in Österreich publiziert wurden. 2015 wurde der Preis an folgende Bücher verliehen: «Valentin, der Urlaubsheld» von Sarah Michaela Orlovsky und Michael Roher (Picus), «Eva im Haus der Ge-

schichten» von Marjaleena Lembcke und Elsa Klever (Residenz), «Der Sandengel» von Lizzy Hollatko (Jungbrunnen) sowie in der Kategorie Sachbuch an «Kritzl & Klecks. Eine Entdeckungsreise ins Land des Zeichnens & Malens» von Verena Ballhaus und Renate Habinger (Residenz).

AVJ

Verlagsverzeichnis neu digital zugänglich

Die Arbeitsgemeinschaft von Jugendbuchverlagen e.V. (avj) präsentiert ihr Branchenverzeichnis, das bisher als Broschüre erhältlich war, neu auch in digitaler Form. Zu jedem Verlag findet sich ein Eintrag mit Programmschwerpunkt, Verlagshistorie, aktuellen Projekten, Neuerscheinungen und Kontaktdaten. Der redaktionelle Teil hält Informationen für AutorInnen und eine Übersicht über Fachzeitschriften, Veranstaltungen und Preise auf dem Gebiet der deutschsprachigen Kinder- und Jugendliteratur bereit.

<http://kinder-jugendbuch-verlage.de>

ARBEITSKREIS FÜR JUGENDLITERATUR

Kranichsteiner Jugendliteraturstipendien

Der Deutsche Literaturfonds und der Arbeitskreis für Jugendliteratur vergaben am 12. März 2015 auf der Leipziger Buchmesse die Kranichsteiner Jugendliteraturstipendien. Die zwei sechsmonatigen Stipendien in der Höhe von 12.000 Euro gehen an Corinna Antelmann für ihren Roman «Der Rabe ist acht» (mixtvision) und an Martin Kordic für sein Debüt «Wie ich mir das Glück vorstelle» (Hanser).

VERZEICHNIS DER REZENSierten MEDIEN

BARMAN, ADRIENNE: Walross, Spatz und Beutelteufel S. 37
 BECKER, AARON: Die Reise S. 26
 BERTRAM, RÜDIGER / SCHULMEYER, HERIBERT: Coolman und ich – Ab in den Zoo! S. 29
 BHEND, KÄTHI: Der goldene Schlüssel Nr. 2 S. 26
 BRAVO, ÉMILE: Pauls fantastische Abenteuer – Beinah begraben S. 37
 BYRNE, RICHARD: Hilfe, dieses Buch hat meinen Hund gefressen S. 27
 CAMPPELL-JOHNSTON, RACHEL: Der Junge und der Elefant S. 31
 CHMIELEWSKA, IWONA: Ojemeine! S. 28
 COTTER, CHARIS: Das unsichtbare Mädchen S. 33
 DAMM, ANTJE: Der Besuch S. 27
 DE GOLDI, KATE: Die Anarchie der Buchstaben S. 32
 FOXLEE, KAREN: Das nachtblaue Kleid S. 34
 FREY, JAMES: Endgame S. 14
 GOOCH HUMMER, JENNIFER: Der Sommer, als Chad ging und Daisy kam S. 33
 HABERSTOCK, MEIKE: Anton hat Zeit – aber keine Ahnung, warum! S. 30
 KRELLER, SUSANNE: Schneeriese S. 36
 KUSCHNAROWA, ANNA: Das Herz von Libertalia S. 36
 LINDENBAUM, PIJA: Kommst du spielen, Frida? S. 28
 MAAR, PAUL / KRAUSE, UTE: Der Galimat und ich S. 32
 MESCHENMOSER, SEBASTIAN: Gordon und Tapir S. 27
 NEUHAUS, JULIA / PENZEK, TILL: Was ist denn hier passiert? S. 3
 RAML, SABINE: Heldentage – Do what you love! S. 35
 RASSMUS, JENS: Ein Pflaster für den Zackenbarsch S. 20
 RAUTENBERG, ARNE / RASSMUS, JENS: montag ist mützenfalschrumtag S. 20
 REINHARDT, DIRK: Train Kids S. 35
 RESCHKE, KATHARINA: Morlot – Detektive schlafen nie S. 30
 RISHE GEWIRTZ, ADINA: Zebrawald S. 32
 ROWELL, RAINBOW: Eleanor & Park S. 34
 TANNER, KATHARINA / JURT, LAURA: Sockenschlacht und Löwenzahn S. 30
 SANTINI, BERTRAND / GAPAILLARD, LAURENT: Der Yark S. 31
 SCHROEDER, BINETTE: Der Zauberling S. 26
 SEGEL, JASON: Nightmares – Die Schrecken der Nacht S. 31
 SIMUKKA, SALLA: So rot wie Blut / So weiss wie Schnee S. 37
 TOUCHELL, DIANNE: Zwischen zwei Fenstern S. 34
 VAN GENECHTEN, GUIDO: Es spukt nicht unterm Bett S. 28
 VAN RIJCKEGHEM, JEAN-CLAUDE / VAN BEIRS, PAT: Galgenmädchen S. 36
 VILLORO, JUAN: Das wilde Buch S. 33
 WOLKE, RAINER / JORDAN, JULIAN / BELTRAN, LUIS-JOSÉ: Wickie bei Häuptling Dicker Büffel S. 29
 ZAPF: Mein Freund aus dem Roboland S. 29

IMPRESSUM

HERAUSGEBERIN: Schweizerisches Institut für Kinder- und Jugendmedien SIKJM
 Georgengasse 6, CH-8006 Zürich, Telefon +41 (0)43 268 39 00, Fax +41 (0)43 268 39 09
 E-Mail: info@sikjm.ch, Internet: www.sikjm.ch
 Konto: 1100-4798.904; Zürcher Kantonalbank
 IBAN: CH65 0070 0110 0047 9890 4 BIC/SWIFT: ZKBKCHZZ80A, lautend auf Johanna Spyri Stiftung

ISSN 1660-7066

REDAKTION UND GESTALTUNG: Elisabeth Eggenberger, elisabeth.eggenberger@sikjm.ch
 INSERATE: Jeannine Horni, jeannine.horni@sikjm.ch, Cyril Wernkli, cyril.wernkli@sikjm.ch
 ABONNEMENTE: Mitglieder gratis
 MITGLIEDERBEITRÄGE 2015: Einzelmitglied Fr. 50.–, Kollektivmitglied Fr. 100.–
 Bibliotheken mit Erwerbungssetat unter Fr. 5'000.–: Fr. 50.–
 Bibliotheken mit Erwerbungssetat über Fr. 5'000.–: Fr. 100.–

JAHRESABONNEMENT 2015: Inland: Fr. 40.–, Ausland: Euro 35.–, Einzelheft: Fr. 15.–

AUFLAGE: 3'000 Exemplare. Erscheint dreimal jährlich
 KONZEPT: Prill, Vieceli, Albanese
 DRUCK, LITHOS UND VERSAND: Neidhart + Schön AG, Dorfstrasse 29, CH-8037 Zürich
 Telefon +41 (0)44 446 82 82, Fax +41 (0)44 446 83 83, www.nsgroup.ch

REDAKTIONSSCHLUSS: Heft 2/15: 11. Mai 2015
 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck von Artikeln nur mit Genehmigung der Redaktion.

AGENDA BUCH&MAUS

25. bis 27. März 2015

Luzern, Stattkino: Zoomz – Festival für Film & Media mit speziellem Programm zu Games und Videoblogs.
www.zoomz.ch

30. März bis 2. April 2015

Bologna: Children's Book Fair.
www.bookfair.bolognafiere.it

14. April 2015

Zürich, Museum Strauhof:
 Nachmittags «Mappen-Besprechungen» mit Eva Roth und Hans ten Doornkaat vom Atlantis-Bilderbuchlektorat.
www.publishersinresidence.ch

14. April 2015

Zürich, Museum Strauhof: Im Rahmen des NordSüd-Verlagsabends zeigt der japanische Illustrator Kazuo Iwamura eine Auswahl seiner Bilder.
www.publishersinresidence.ch

8. bis 10. Mai 2015

Strobl (A): Tagung der STUBE für Fernkurs-TeilnehmerInnen und weitere Interessierte.
www.stube.at

15. bis 17. Mai 2015

Solothurn: 37. Solothurner Literaturtag mit Kinder- und Jugendprogramm.
www.literatur.ch

10. bis 12. Juni 2015

Zürich, Universität: Workshop «Family narratives / National(istic) narratives».
www.isek.uzh.ch

12. Juni bis 27. Dezember 2015

Zürich, Landesmuseum:
 Ausstellung «Alois Carigiet. Kunst, Grafik & Schellen-Ursli».
www.landmuseum.ch

4. bis 6. September 2015

Köniz: Kinder- und Jugendmedien-Festival Köniz unter dem Motto «KiBuK ungeheuer! Von zahmen Monstern, guten Geistern & schönen Schauern».
www.kibuk.ch

25. bis 26. September 2015

Murten, Centre Loewenberg:
 SIKJM-Jahrestagung.
www.sikjm.ch

7. bis 8. November 2015

Zug: Zentralschweizer Kinder- und Jugendliteratur-Festival Abraxas.
www.abraxas-festival.ch