

Erzählen mit intelligenten Stiften und Co.

Eine Untersuchung der narrativen Strukturen in sogenannten hybriden Bilderbüchern

Inauguraldissertation
zur Erlangung des Akademischen Grades
eines Dr. phil.,
vorgelegt dem Fachbereich 05 – Philosophie und Philologie
Institut für Buchwissenschaft
der Johannes Gutenberg-Universität
Mainz

von
Franziska Kunze
aus Bad Pyrmont

Ostfildern, Februar 2018

Tag des Prüfungskolloquiums: 31.10.2018

Inhaltsverzeichnis

ZUSAMMENFASSUNG	7
I. EINLEITUNG.....	8
1. FORSCHUNGSHYPOTHESE UND LEITFRAGEN.....	8
2. METHODISCHES VORGEHEN: HERANFÜHRUNG AN DAS ARBEITSVORHABEN	9
3. WEGE DURCH DIE ARBEIT	12
4. ÜBERBLICK ÜBER DEN FORSCHUNGSSTAND	13
II. THEORETISCHE GRUNDLAGE.....	16
1. VON DER NARRATIVITÄT ZU GRADEN UND FORMEN DER NARRATIVITÄT	16
1.1 <i>Begriffsklärung</i>	16
1.1.1 Exkurs: Narrativität und Fiktionalität.....	19
1.2 <i>Klassische Erzähltheorie auf diesem Kontinuum</i>	23
1.2.1 Wie wird erzählt: Die Ebene der Darstellung	24
1.2.2 Was wird erzählt: Die Ebene der Handlung.....	26
1.3 <i>Explizitere Medienunabhängigkeit: die Beschreibungsdimensionen von Ryan</i>	28
1.3.1 Diskurs- und Story-Ebene bei Ryan: Erzählmodi und Narrativitätsmodi.....	28
1.3.2 Erweiterung von „Was“ (Story) und „Wie“ (Diskurs): Ryans Pragmatische Narrativitätsmodi	30
1.4 <i>Potential und Grenzen dieser Ansätze</i>	31
2. REMEDIATION.....	32
3. MEDIALE TRANSFORMATION	33
4. INTERAKTIVITÄT	36
5. LINEARITÄT VON TEXTEN	41
6. HYPERLINKTEXTE	42
7. ZUSAMMENFASSUNG: DIE THEORETISCHEN GRUNDLAGEN.....	46
III. VORSTELLUNG DER UNTERSUCHUNGSGEGENSTÄNDE	47
1. DEFINITION: BILDERBUCH.....	47
2. HYBRIDE BILDERBÜCHER	49
2.1 <i>Vorformen</i>	49
2.1.1 Klappenbilderbücher und Pop-Up-Bücher	50
2.1.2 Sound-Bücher und Pop-Up-Sound-Bücher.....	51
2.1.3 tipp-tapp-System.....	52
2.2 <i>Augmented Reality</i>	53

2.2.1 Begriffsbestimmung und Abgrenzung	54
2.2.2 Technische Grundlage und Einsatzmöglichkeiten	56
2.2.3 AR-Bilderbücher	60
2.2.3.1 Exkurs: Erweiterung der Augmented-Reality-Bücher	62
2.3 <i>Intelligente Stifte</i>	63
2.3.1 Marktübersicht	64
2.3.2 tiptoi	64
2.3.3 TING	66
3. ZUSAMMENFASSUNG: DIE UNTERSUCHUNGSGEGENSTÄNDE	68
IV. SEMIOTISCHES POTENTIAL DES BILDERBUCHES	69
1. DAS BILDERBUCH ALS SEMIOTISCHES ZEICHENSYSTEM	69
2. RÄUMLICHE MEDIEN: BILDSEMIOTIK UND NARRATIVES POTENTIAL VON BILDERN	71
2.1 <i>Das Einzelbild</i>	75
2.1.1 Das monoszenische Bild	75
2.1.2 Das pluriszenische Bild	75
2.2 <i>Die Bildfolge</i>	77
3. ZEITLICHE MEDIEN: TEXTSEMIOTIK UND NARRATIVES POTENTIAL VON TEXTEN	79
4. RAUMZEITLICHE MEDIEN: NARRATIVES POTENTIAL DES ZUSAMMENSPIELS VON BILD UND TEXT	80
5. ZUSAMMENFASSUNG: DAS SEMIOTISCHE POTENTIAL	82
V. KLASSIFIKATION DES BILDERBUCHES NACH ERZÄHLSTRUKTUREN	83
1. DAS BILD-TEXT-VERHÄLTNIS	83
2. BILDERBÜCHER OHNE TEXT	87
2.1 <i>Monoszenische Bilddarstellung</i>	87
2.1.1 Linear monoszenische Bilddarstellung	87
2.1.2 Assoziativ monoszenische Bilddarstellung	88
2.2 <i>Pluriszenische Bilddarstellung</i>	90
3. BILDERBÜCHER MIT WENIG TEXT	92
4. KOMPLEMENTÄRES ERZÄHLEN	93
5. AUSSCHMÜCKENDE FUNKTION DES BILDES	96
6. KONTRAPUNKTISCHE BEZIEHUNG	98
6.1 <i>Sonderfall: Interpretatives Verhältnis</i>	100
7. PARALLELES ERZÄHLEN	103
7.1 <i>Sonderfall: Integratives Verhältnis</i>	104
8. ALTERNIERENDES VERHÄLTNIS	106
9. PUNKTUELLE ILLUSTRATION	107
10. ZUSAMMENFASSUNG: DIE BILD-TEXT-VERHÄLTNISSE	108

VI. ENTWICKLUNG EINES ANALYSESCHEMAS ZUR UNTERSUCHUNG NARRATIVER STRUKTUREN IN (HYBRIDEN) BILDERBÜCHERN	110
1. VORBEMERKUNG UND FESTSETZUNG DER UNTERSUCHUNGSFRAGEN	110
2. ENTWICKLUNG EINES MEDIENUNABHÄNGIGEN NARRATIVITÄTSMODELLS.....	111
3. ERWEITERUNG DES UNTERSUCHUNGSMODELLS	114
4. ZUSAMMENFASSUNG: DAS UNTERSUCHUNGSMODELL	118
5. DAS CODEBUCH: VORSTELLUNG UND DEFINITION DER KRITERIEN	119
5.1 <i>Pragmatische Modi</i>	119
5.1.1 Definition „Erzählung“.....	119
5.1.2 Synästhesie	121
5.1.3 Intention	122
5.1.4 Abgeschlossenheit.....	122
5.1.5 Manifestierung	123
5.1.6 Textinterne Autonomie	124
5.1.7 Virtualität	124
5.1.8 Interaktivität	126
5.1.8.1 Eingriffsmöglichkeiten.....	126
5.1.8.2 Selektion	129
5.1.8.3 Kennzeichnung	129
5.1.8.4 Wahlmöglichkeiten	130
5.1.8.5 Modifikation	130
5.1.9 Kohärenz	131
5.2 <i>Semantischer Modus</i>	133
5.2.1 Erzählstränge	133
5.3 <i>Syntaktische Modi</i>	139
5.3.1 Perspektive	139
5.3.2 Distanz.....	141
5.3.3 Diegese.....	142
VII. BEISPIELANALYSE.....	144
1. ANALYSE KLASSISCHES BILDERBUCH	144
2. ANALYSE STIFTE-BUCH	146
3. ANALYSE AR-BÜCHER	150
VIII. MEDIENANALYSE SACHBILDERBÜCHER ZUM THEMA BAUERNHOF	154
1. VORBEMERKUNG ZUR MEDIENANALYSE	154
2. AUSWERTUNG	155

IX. ERZÄHLSTRUKTUR-ANALYSE IN (HYBRIDEN) BILDERBÜCHERN.....	158
1. VORBEMERKUNG ZUR ANALYSE.....	159
2. BEGRÜNDUNG UND PROBLEMFÄLLE.....	160
3. AUSWERTUNG	163
3.1 <i>Synchrone Auswertung: klassisches Bilderbuch</i>	163
3.2 <i>Synchrone Auswertung: Stifte-Bücher</i>	167
3.3 <i>Synchrone Auswertung: Augmented-Reality-Bücher</i>	168
3.4 <i>Diachrone Betrachtung: klassisches Bilderbuch und Hybridmedien</i>	168
3.5 <i>Bild-Text-Verhältnisse ohne Buchbeispiele</i>	173
X. ERGEBNISSE UND BEANTWORTUNG DER UNTERSUCHUNGSFRAGEN	176
1. KLASSISCHE BILD-TEXT-VERHÄLTNISSE UND ERWEITERUNGEN.....	176
2. SYMBIOSE.....	177
3. POTENTIAL.....	178
4. UNTERSCHIEDE	178
5. LEERSTELLEN	180
6. INTERAKTIVITÄT	180
6.1 <i>Exkurs: Narration und Interaktivität</i>	181
7. KRITERIEN.....	184
8. MODI	184
9. ZUSAMMENFASSUNG DER ERGEBNISSE	186
10. REFLEXION UND ANPASSUNG DES UNTERSUCHUNGSMODELLS.....	187
XI. FAZIT UND AUSBLICK	191
XII. LITERATURVERZEICHNIS	195
XIII. ANHANG	211

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 Dix/Richter: Ritterburg, S. 18f.	20
Abb. 2 Realitäts-Virtualitäts-Kontinuum	56
Abb. 3 Martin/Mash: Dinosaurier, S. 12f.	60
Abb. 4 Friese/Schargan: Entdecke den Bauernhof, S. 1f.	65
Abb. 5 Rosendorfer/Andrea/Wolfermann: Komm mit, wir reisen zu Mozart, S. 2f.	67
Abb. 6 Steffensmeier: Lieselotte versteckt sich, S. 12f.	76
Abb. 7 Napp: Dr. Brumm versteht das nicht, S. 17f.	77
Abb. 8 Tan: Ein neues Land, S. 23f.	78
Abb. 9 Rodriguez: Der Hühnerdieb, S. 26f.	88
Abb. 10 Lohf: Alles Banane, S. 19f.	89
Abb. 11 Lohf: Alles Banane, S. 21f.	89
Abb. 12 Tjong-Khing: Die Torte ist weg!, S. 6f.	91
Abb. 13 Turkowski: Als die Häuser heimwärts schwebten, 22f.	93
Abb. 14 Dix/Richter: Ritterburg, S. 20f.	94
Abb. 15 Whatley: Tagebuch eines Wombats, S. 14f.	95
Abb. 16 Cole: Prinzessin Pfiffgunde, S. 16f.	97
Abb. 17 Bachelet: Die irrste Katze der Welt, S. 8f.	99
Abb. 18 Erlbruch: Nachts, S. 26f.	101
Abb. 19 Hout: Heute bin ich, S. 22f.	103
Abb. 20 Child: Nein! Tomaten ess ich nicht!, S. 20f.	105
Abb. 21 Sendak: Wo die wilden Kerle wohnen, S. 32f.	107
Abb. 22 Björk/Eriksson: Sieben Prinzessinnen und jede Menge Drachen, S. 25f.	108
Abb. 23 Drei Säulen der Narrativität	113
Abb. 24 Untersuchungsmodell	116
Abb. 25 Darstellung der Oppositionspaare auf der Narrativitätsskala	117
Abb. 26 Dix/Richter: Ritterburg, S. 12f.	145
Abb. 27 Dix/Richter: Ritterburg, S. 16f.	146
Abb. 28 Friese/Schargan: Entdecke den Bauernhof, S. 15f.	147
Abb. 29 Friese/Schargan: Entdecke den Bauernhof, S. 3f.	147
Abb. 30 Friese/Schargan: Entdecke den Bauernhof, S. 13f.	150
Abb. 31 Ladwig/Ebert: Mein Bauernhof, S. 5f.	151
Abb. 32 Ladwig/Ebert: Mein Bauernhof, S. 9f.	152
Abb. 33 Westphal: Rund um die Welt ist Weihnachten, S. 12f.	161
Abb. 34 Neubauer/Bayer: Ägypten, S. 12f.	163
Abb. 35 Erweitertes Untersuchungsmodell	190

Zusammenfassung

Das Bilderbuch erzählt in den beiden Komponenten Text und Bild. Die Besonderheit dieses Mediums ist, dass die narrativen Strukturen nicht allein im Text ausgedrückt werden, sondern auch – oder vor allem – den Bildern eine ganz spezifische Erzähkraft zukommt. Neue Entwicklungen auf dem gegenwärtigen deutschen Buchmarkt erfordern, den Fokus noch einmal neu auf das interessante Zusammenspiel aus Bild und Text im Bilderbuch zu legen. Deshalb werden in dieser Arbeit die sogenannten hybriden Bilderbücher untersucht, also Bilderbücher, die das physische Buch mit digitalen Inhalten erweitern, z.B. das audiodigitale Lernsystem tiptoi, der Hörstift TING oder Bücher, die mit Augmented Reality ergänzt werden.

Die Forschungsfrage untersucht, wie sich die narrativen Strukturen hybrider Bilderbücher von denen klassischer Bilderbücher unterscheiden. Es sollen die eigenen narrativen Strukturen dieser Medien herausgearbeitet und analysiert werden, wie diese digitalen Erweiterungen die Erzählstrukturen des klassischen Bilderbuchs beeinflussen.

Dafür wurde ein Analyseinstrumentarium auf Grundlage der Arbeit von Marie-Laure Ryan entwickelt. Das Untersuchungsmodell fungiert medienunabhängig, sodass sowohl klassische Bilderbücher als auch hybride Bilderbücher damit betrachtet werden können. Dieses Modell lässt sich auch auf weitere zukünftige Produkte und Medien anwenden.

Die Analyse der Bilderbücher zeigt, dass sich hybride Bilderbücher weit weniger als erwartet von ihren klassischen Vorgängern unterscheiden. Dies liegt daran, dass hybride Bilderbücher stark vom klassischen Bilderbuch her gedacht und entwickelt werden und damit Neuerungen (Sequenzialität der Seitenabfolge, Erzählweisen, wie sie in der Konzeption von Computerspielen zu finden sind) außer Acht gelassen werden. Gerade der Aspekt der Interaktivität birgt großes Potential, das noch nicht ausgeschöpft wurde.

Das im Rahmen der vorliegenden Arbeit gewonnene tiefe Verständnis von Erzählstrukturen der hybriden Bilderbücher kann bewusst in die Konzeption neuer Titel eingebracht werden.

“And what is the use of a book“, thought Alice, „without pictures or conversation?“
... und was für einen Zweck haben Bücher,
in denen keine Bilder und Unterhaltungen vorkommen?
Lewis Carroll, Alice im Wunderland

I. Einleitung

1. Forschungshypothese und Leitfragen

„Ein Bilderbuch ist eine Entdeckungsreise inmitten bunter Bilder.“¹ So schreibt der Arbeitskreis von Jugendbuchverlagen in seinem Bilderbuchflyer und spielt damit auf die große Faszination an, die für Kinder von Bilderbüchern ausgeht. Wie diese Entdeckungsreise genau funktioniert, soll in der vorliegenden Arbeit geklärt werden, indem das Medium auf seine unterschiedlichen narrativen Strukturen hin untersucht wird. Das Faszinierende am Medium Bilderbuch ist ja gerade, dass die narrativen Strukturen nicht allein im Text ausgedrückt werden, sondern auch – oder vor allem – den Bildern eine ganz spezifische Erzählfkraft zukommt.

Das Bilderbuch erzählt in den beiden Komponenten Text und Bild². Thiele lobt das vielfältige narrative Potential des Bilderbuches, das es vermag, „zwischen Bild und Text etwas in Gang zu setzen [...], die produktive Kraft des Zusammenpralls von Text und Bild zu nutzen, Phantasie zwischen beiden Aussageebenen zu entfalten.“³ Dieses Zusammenspiel von Text und Bild macht das Bilderbuch zu einem interessanten Untersuchungsgegenstand – deren wissenschaftliche Betrachtung mich in all seinen Facetten seit meiner Magisterarbeit⁴ beschäftigt. Gegenwärtige Entwicklungen auf dem deutschen Buchmarkt richten allerdings noch einmal einen ganz neuen Blick auf die phantastische Kraft des Bild-Text-Zusammenspiels. In hybriden Bilderbüchern⁵ ziehen digitale Inhalte in das klassisch physische Bilderbuch ein. „Das Beste aus beiden Welten also?“⁶, fragt Kessler in seinem Bericht über das audiodigitale Lernsystem *tiptoi* des Ravensburger Verlags –

¹ Arbeitsgemeinschaft von Jugendbuchverlagen e.V.: *Mit Bilderbüchern wächst man besser*. Frankfurt 2005.

² Um Konnotationen zu vermeiden und somit eine wertfreie Diskussion führen zu können, wird in der vorliegenden Arbeit der Begriff „Bild“ anstelle des Begriffs „Illustration“ verwendet. Der Begriff „Illustration“ leitet sich aus dem lateinischen „illustrare“ „erhellen“ oder „veranschaulichen“ ab. Dadurch entsteht eine Hierarchie zwischen den narrativen Komponenten Bild und Text. Dabei geht es in heutigen Bilderbüchern – und nicht zuletzt auch in der vorliegenden Arbeit – um das gleichberechtigte Erzählen zwischen Text und Bild (vgl. Thiele, Jens: *Das Bilderbuch*. In: *Handbuch Kinderliteratur. Grundwissen für Ausbildung und Praxis*. Hrsg. von Jens Thiele und Jörg Steitz-Kallenbach. Freiburg im Breisgau: Herder 2003, S. 70–90, hier S. 72f.), das nicht durch eine begriffliche Einengung beschränkt werden darf. Allerdings kann es in Zitaten oder in feststehenden Begriffen wie „Punktueller Illustration“ (vgl. V.9) durchaus zu der Verwendung des Terminus kommen.

³ Thiele, Jens: *Das Bild, das Wort und die Phantasie*. In: *Beiträge Jugendliteratur und Medien* 45 (1993), H. 2, S. 82–95, hier S. 84.

⁴ „Narrative Formen der Bild-Text-Interdependenz im Bilderbuch“ (2009).

⁵ Unter dem Begriff „hybrides Bilderbuch“ werden in der vorliegenden Arbeit all diejenigen Bilderbücher verstanden, die auf Grundlage eines physischen Buches digitale Inhalte anbieten.

⁶ Kessler, Gregor: *Tiptop mit Tiptoi*. In: *enable. Das Magazin für Unternehmer* (Financial Times Deutschland) 12 (2012), S. 7–11, hier S. 8.

das Beste aus der Welt des haptischen Bilderbuches und der digitalen Welt. Hybride Bilderbücher besitzen eigene medien-spezifische Strukturen. Es ist daher anzunehmen, dass die digitalen Erweiterungen insbesondere die narrativen Strukturen des klassischen Bilderbuches beeinflussen.

Die Auseinandersetzung mit diesen potentiellen, neuartigen narrativen Strukturen der hybriden Bilderbücher ist bislang sowohl von wissenschaftlicher Seite als auch in der Verlagspraxis vernachlässigt worden. Eine genaue Untersuchung ist jedoch unverzichtbar, um Erkenntnisse über die Weiterentwicklung des Mediums Bilderbuch zu erlangen sowie um das Wissen über diese Strukturen bei der Produktion neuer Titel vorteilhaft einsetzen zu können.

Aus diesen Beobachtungen leitet sich die Forschungshypothese der folgenden Arbeit ab: Hybride Bilderbücher verfügen über eigene narrative Strukturen. Die Forschungsfrage, die im Folgenden beantwortet werden soll, untersucht, wie sich die narrativen Strukturen hybrider Bilderbücher von denen klassischer Bilderbücher unterscheiden.

2. Methodisches Vorgehen: Heranführung an das Arbeitsvorhaben

In der vorliegenden Arbeit werden neben klassischen Bilderbüchern hybride Bilderbuch-Technologien betrachtet – solche mit intelligenten Stiften⁷ (v.a. tiptoi und TING) und andere, die mit Augmented Reality arbeiten. Der Vergleich dieser beiden Untersuchungsgruppen ist unter anderem auch deswegen interessant, weil die intelligenten Stifte einen großen kommerziellen Erfolg aufweisen, wohingegen sich die Augmented-Reality-Konzepte auf dem Buchmarkt bisher noch nicht durchgesetzt haben. Das audio-digitale Lernsystem tiptoi des Ravensburger Buchverlags verkaufte sich beispielsweise im ersten Jahr nach der Einführung über eine Million Mal.⁸ Spannend ist dabei freilich die Frage, ob der unterschiedliche Verkaufserfolg auch in den narrativen Strukturen der Titel begründet liegt.

Die vorliegende Arbeit folgt einem werkzentrierten Ansatz, weshalb rezipientenspezifische Fragen unberücksichtigt bleiben. Es wird allein untersucht, wie sich die Strukturen des Mediums verändern.

Während es sich beim klassischen Bilderbuch um ein Sekundärmedium handelt – es benötigt nur zur Produktion technische Unterstützung – gehört das hybride Bilderbuch zu den Tertiärmedien, denn hier wird auch bei der Rezeption, also zur Entschlüsselung der Daten, technische Unterstützung (in Form des Stiftes oder eines Computers) benötigt.⁹

⁷ Die Begrifflichkeit für diese neuartige Medienart ist uneinheitlich. Bisher hat sich noch kein fester Begriff etabliert. So wird auch in der vorliegenden Arbeit mit den Hilfskonstruktionen „elektronische Stifte“ oder „intelligente Stifte“ operiert werden, die sich von der Form des Mediums ableiten. In Punkt III. 2 werden die Untersuchungsgegenstände detailliert vorgestellt.

⁸ Vgl. Kessler: Tiptop mit Tiptoi, S. 10.

⁹ Wie Faulstich erklärt, hat sich die Vierteilung in Primärmedien (ohne Technikeinsatz), Sekundärmedien (mit Technikeinsatz auf der Produktionsseite), Tertiärmedien (Technik bei Produktion und Rezeption notwendig), Quartärmedien (Einsatz von Technik bei Produktion, Rezeption und digitaler Distribution) durchgesetzt (vgl. Faulstich, Werner: Grundwissen Medien. München: Fink 1998, S. 21).

So ist für eine vergleichende Analyse dieser beiden Erzählformen ein medienunabhängiges Modell¹⁰ notwendig. Hier soll auf die Überlegungen von Marie-Laure Ryan zurückgegriffen werden. Ryan war als GfK-Fellow von 2010 bis 2011 an der Johannes-Gutenberg Universität in Mainz tätig und ist Mitherausgeberin der anerkannten Routledge Encyclopedia of Narrative¹¹. Ryan argumentiert, dass es für die Entwicklung eines solchen Modells zunächst wichtig sei, die einzelnen narrativen Modi zu identifizieren, aus denen sich die unterschiedlichen narrativen Strukturen zusammensetzen.¹² Daher werden im Folgenden eben diese Modi daraufhin untersucht, welche Ausprägungen sie zeigen, wenn sie rein durch Bild und Text realisiert werden (wie im klassischen Bilderbuch) und wie diese sich verändern, kommen elektronische Komponenten hinzu (wie es bei den intelligenten Stiften oder mit Augmented Reality der Fall ist).

In dieser Arbeit geht es folglich um Erzählformen und den Wandel, den die traditionellen Erzählverhältnisse in Hybridformen vollziehen. Schon für das klassische Bilderbuch erkennt Thiele, dass es nicht ausreicht, allein das „literarische Erzählen“ zu untersuchen, wie es in der Praxis oft getan wird. Eine solche Analyse wird der besonderen Ästhetik des Bilderbuches nicht gerecht; „der Blick muß [sic!] auf die Erzählweisen anderer narrativer Medien, speziell der durch *Bilder und Text* erzählenden Medien, erweitert werden.“¹³ Hierzu muss in einem ersten Schritt geklärt werden, was unter „Narrativität“ zu verstehen ist, bevor das medienspezifische narrative Potential bestimmt werden kann. Deshalb setzt sich das Kapitel II „Theoretische Grundlagen“ zunächst ausführlich mit dem Begriff der Narrativität auseinander. Dieser wurde und wird in der literaturwissenschaftlichen Diskussion oft allein auf schriftbasierte oder – noch enger – auf literarische Genres und Medien bezogen. Um die erzähltheoretischen Ansätze grundlegend darzustellen, wird neben Ryans medienunabhängiges Modell ein klassisches Modell der Erzähltheorie gestellt. Allerdings hat diese Arbeit nicht das Ziel, den narrativen Diskurs in seiner Komplexität umfassend darzustellen. Viel wichtiger ist es hier, grundlegende Konzepte der Narrativität zu verstehen, um die Entwicklung des Analysemodells nachvollziehen zu können. Anschließend sollen weitere theoretische Grundlagen wie die Remedialisierungstheorie und die mediale Transformation aufgezeigt werden. Einen wichtigen Aspekt stellt die Interaktivität dar, besonders die Frage, wie sich interaktive Strukturen auf die Linearität von Texten auswirken. Dieser Aspekt ist v.a. auch deshalb sehr wichtig, da hier angenommen werden muss, dass die hybriden Erweiterungen auf diesem Feld neues Potential bieten.

¹⁰ Im Folgenden ist mit „Modell“ stets das im Rahmen dieser Arbeit zur Analyse der Primärliteratur entwickelte Modell gemeint. Es wird ausführlich in Punkt VI. betrachtet. Die Untersuchungskriterien für dieses Modell werden „Modi“ genannt. Diese werden ebenfalls detailliert vorgestellt.

¹¹ Routledge encyclopedia of narrative theory. Hrsg. von David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan. London u.a.: Routledge 2005.

¹² Vgl. Ryan, Marie-Laure: Introduction. In: Narrative across media. The languages of storytelling. Hrsg. von Marie-Laure Ryan. Lincoln: Univ. of Nebraska Press 2004, S. 1–40, hier S. 13.

¹³ Thiele, Jens/Doonan, Jane: Das Bilderbuch. Ästhetik, Theorie, Analyse, Didaktik, Rezeption. 2., erw. Bremen: Aschenbeck & Isensee 2003. S. 40.

Um zu einem genauen Verständnis des Untersuchungsgegenstandes zu gelangen, soll im dritten Kapitel zunächst die Definition des klassischen Bilderbuches dargestellt werden. Daraufhin folgt die Betrachtung der hybriden Bilderbücher. Nach einem kurzen Blick auf Vorformen (Klappenbilderbücher, Pop-Up-Sound-Bücher, Tipp-tapp-System), die den Weg für die hybriden Bilderbücher geebnet haben und die damit wichtige Schlüsse für die weitere Analyse geben können, wird der Blick zunächst auf den Untersuchungsgegenstand der Augmented Reality gerichtet. Die Begriffsbestimmung wird herausgearbeitet und die technischen Grundlagen werden skizziert, bevor Bilderbücher vorgestellt werden, die Augmented Reality verwenden. Der Komplex der intelligenten Stifte beginnt mit einer Marktübersicht über die verschiedenen Systeme und konzentriert sich anschließend auf die beiden Hauptakteure auf dem deutschen Buchmarkt, die Systeme tiptoi und TING. Der Eigenwert jedes Mediums soll herausgearbeitet werden. Dabei darf das Hybridmedium zwar mit dem Buch auf der einen Seite und mit technischen Geräten auf der anderen Seite verglichen, keinesfalls aber wertend daran gemessen werden. So wird verhindert, dass sich den hybriden Bilderbüchern voreingenommen (aus buchwissenschaftlicher oder aus technologischer Sicht) genähert wird.

Das vierte Kapitel setzt sich mit den theoretischen Grundlagen des semiotischen Potentials des Bilderbuches auseinander, also damit, auf welche Art und Weise Bilder und Texte erzählen können.

Da bei allen hier betrachteten Medien das klassische Bilderbuch die Grundlage bildet, ist ein fundiertes Verständnis dieser Buchform unerlässlich. Das spezifische Zusammenspiel von Bild einerseits und Text andererseits wird darum in Kapitel fünf besprochen. Dies geschieht zunächst allein auf das klassische Bilderbuch bezogen, denn um das große Feld des Bilderbuches strukturiert betrachten zu können, muss es in Untergruppen eingeteilt werden. Da die narrativen Komponenten des Bilderbuches aus Bild und Text bestehen, ist es sinnvoll, den Untersuchungsgegenstand nach formalen Typen aufzugliedern, d.h. das Bild-Text-Verhältnis dieses Mediums zu erörtern. Diese verschiedenen Bild-Text-Verhältnisse des klassischen Bilderbuches werden ausführlich vorgestellt und mit Beispielen belegt.

Das sechste Kapitel entwickelt ein Analyseschema, mit dem die narrativen Strukturen sowohl klassischer als auch hybrider Bilderbücher untersucht werden können. Die Herausforderung, ein geeignetes Analyseinstrumentarium zu finden, das medienunabhängig agieren kann, betont auch Ryan. Sie warnt vor einer Übertragung von Analysemethoden für ein Medium auf ein anderes, da dies immer zu fehlerhaften Resultaten führe. Sie beschreibt die *media-blindness* als „the indiscriminating transfer of concepts designed for the study of the narratives of a particular medium (usually those of literary fiction) to narratives of another medium.“¹⁴ Daher soll ein Analyseinstrumentarium entwickelt werden, das unabhängig von spezifischen Medien fungiert. Um dieses Modell zu

¹⁴ Ryan: Introduction, S. 34.

operationalisieren wird hier ein Codebuch erstellt, mit dem im Folgenden eine nachvollziehbare Analyse durchgeführt werden soll.

Eine Beispielanalyse in Punkt VII verdeutlicht diese medienunabhängigen Parameter. Danach soll das Modell in zwei Schritten zur Anwendung kommen. Um zu einer fruchtbaren Analyse zu kommen, ist es notwendig, den Untersuchungsgegenstand Bilderbuch zu systematisieren. Natürlich fällt zunächst eine inhaltlich-thematische Gliederung ein. So soll in Punkt VIII. eine Medienanalyse durchgeführt werden, in der die unterschiedlichen Bilderbücher mit demselben Thema untersucht werden. Eine zweite Klassifikationsmöglichkeit des Bilderbuches sind die Bild-Text-Verhältnisse, die in Punkt V. ausführlich dargestellt worden sind. Da es generell in der vorliegenden Arbeit um narrative Strukturen geht, ist die Einteilung nach Bild-Text-Verhältnissen naheliegend. Deshalb wird der Punkt IX anhand dieser formalen Merkmale eine breitere Inhaltsanalyse der Erzählstrukturen aufzeigen.

Kapitel X. wird die Ergebnisse der Analysen auswerten. Außerdem soll das Modell kritisch reflektiert und mögliche Erweiterungen benannt werden.

Das abschließende Fazit in Kapitel XI. wird die Ergebnisse der Arbeit zusammenfassen und einen Ausblick auf mögliche weitere Untersuchungen oder Auswirkung auf die Praxis geben.

Diese Inhaltsübersicht lässt erkennen, dass in der vorliegenden Arbeit zunächst unterschiedliche Aspekte betrachtet werden, um sich den Erzählstrukturen der hybriden Bilderbücher zu nähern. Dies führt zwangsläufig dazu, dass einige Teile in einer Ausführlichkeit dargestellt werden, die später in diesem Detailgrad keinen Eingang in die Analyse finden werden. Für ein fundiertes Verständnis des Gegenstandes ist es aber notwendig, diese Punkte in der aufgezeigten Weise zu betrachten. Eine Zusammenfassung am Ende jedes Kapitels wird in konziser Form die jeweiligen Erkenntnisse noch einmal summieren.

3. Wege durch die Arbeit

Die Arbeit ist – wie gerade erläutert – in drei große Bereiche geteilt, die jeweils einen anderen Schwerpunkt haben und somit für verschiedene Leser in anderer Gewichtung relevant sind. Leser, die sich primär für das klassische Bilderbuch interessieren, bekommen in Teil III., IV. und V. ein gutes Verständnis über Erzählweisen und Aufbau von Bilderbüchern. Leser, die sich dafür interessieren, wie verschiedene Medien auf narrative Strukturen untersucht werden können, finden Antworten in Teil II. und VI, in dem ein medienunabhängiges Modell entwickelt wird, das sich für die Untersuchung verschiedenster Medien anwenden lässt. Die letzten Teile VIII., IX. und X. sind besonders für die Leser relevant, die erfahren möchten, welchen Einfluss die neuen hybriden Technologien auf die klassischen Bilderbücher haben. Natürlich bauen die einzelnen Teile aufeinander auf. Durch knappe Zusammenfassungen an den Kapitelenden sollen aber auch „kurze“ Wege durch die Arbeit ermöglicht werden.

4. Überblick über den Forschungsstand

An dieser Stelle soll zunächst ein Überblick über den Stand der Forschung und der Forschungsliteratur gegeben werden. Genau wie der Bereich der Kinder- und Jugendliteratur insgesamt erhält das Bilderbuch im literarischen Diskurs oft wenig Aufmerksamkeit. Aufsätze in wissenschaftlichen Anthologien oder Fachzeitschriften (z.B. *Eselsohr*, *JuLit*, *Börsenblatt* etc.) stellen einzelne Titel zumeist nur inhaltlich vor und bewerten die Qualität der Bilder und des Textes. Es werden häufig pädagogisch-didaktische Ansprüche an die Bücher gestellt. Selten werden hingegen Aussagen über die narrativen Strukturen getroffen.

Die Bilderbuchforschung wird auch dadurch erschwert, dass der Gegenstandsbereich eine Schnittstelle aus verschiedenen Forschungsrichtungen darstellt, unter anderem Literaturwissenschaft, Didaktik, Pädagogik, Kunstwissenschaft, Buchwissenschaft, Medienwissenschaften. Grundlegende Monographien zum Thema Bilderbuch wurden um das Jahr 2000 von Jens Thiele¹⁵ und Maria Nikolajeva/Carole Scott¹⁶ verfasst, die eine wichtige Basis für die vorliegende Arbeit darstellen. Weitere Wissenschaftler in der deutschen Bilderbuchforschung sind Alfred Clemens Baumgärtner und Dietrich Grünewald (Schwerpunkt Comics).

Im angloamerikanischen Bereich sind die Wissenschaftler Perry Nodelman und Joseph H. Schwarcz für die Bilderbuch – sowie Scott McCloud für die Comicforschung bedeutend. Darüber hinaus wird auch im skandinavischen Sprachraum rege Bilderbuchforschung betrieben, so etwa durch Kristin Hallberg.

Für die neuartigen Hybridtechnologien in Stiftform liegt wenig Forschungsliteratur vor, was in der Aktualität des Themas begründet ist und die Bedeutung der vorliegenden Arbeit unterstreicht. Allerdings wurde dieses Thema ausführlich in der Branchenpresse besprochen. So findet sich eine Vielzahl an Artikeln, von denen jedoch die meisten rein deskriptiv operieren und nur wenige auf die medialen oder narrativen Eigenheiten dieser technologischen Neuerung eingehen. In anderen Beiträgen wird der Rezipient in den Fokus gestellt, was aber für die vorliegende – werkzentrierte – Arbeit nicht zielführend ist.

Zum Thema Augmented Reality existiert eine Reihe an einschlägigen Forschungsberichten, die das Potential und Interesse an dieser Technologie belegen. Jedoch beschränken sich diese Überlegungen allein auf den technischen oder medizinischen Bereich. Verstärkt werden auch marketingtechnische Anwendungen besprochen. Buch- bzw. literaturwissenschaftliche Anwendungsmöglichkeiten sind bisher ausgespart worden. Eine Ausnahme stellt das im Jahr 2011 erschienene Grundlagenwerk von Anett Mehler-Bicher, Michael Reiß und Lothar Steiger¹⁷ dar, das unter anderem auf die Verbindung von Print und Augmented Reality eingeht und so folglich zentral für die Überlegungen dieser

¹⁵ Thiele/Doonan: *Das Bilderbuch* (2003).

¹⁶ Nikolajeva, Maria/Scott, Carole: *How picturebooks work*. New York: Garland 2001.

¹⁷ Mehler-Bicher, Anett/Reiß, Michael/Steiger, Lothar: *Augmented Reality. Theorie und Praxis*. München: Oldenbourg 2011.

Arbeit ist. Da sich die technologischen Grundlagen für Augmented Reality momentan rasant verändern und verbessern, ist auch diese Publikation stellenweise bereits veraltet.¹⁸ Sie gibt dennoch gute grundlegende Einblicke in die Anwendungen dieses Themas. Ergänzend wird auf die Publikation von Ralf Dörner, Wolfgang Broll, Paul Grimm und Bernhard Jung¹⁹ zurückgegriffen, die ein leicht verständliches Lehrwerk zum Thema Virtuelle und Augmentierte Realität erarbeitet haben.

Grundlegend für die vorliegende Arbeit sind die Ansätze von Marie-Laure Ryan, deren Forschungsbeiträge sich der Narratologie und Fiktion verschiedener medialer Formen widmen. Auch die erzähltheoretischen Ansätze von Martínez/Scheffel sowie die Terminologie von Wolf werden in der weiteren Diskussion wichtig werden.

Bei der Auswahl der Primärliteratur musste selektiv vorgegangen werden. Daher wurde darauf geachtet, mit den gewählten Titeln einen repräsentativen Querschnitt verschiedener Themen, Autoren, Verlage, Genres und Illustrationsstile abzubilden. Es wurden Bilderbuch-„Klassiker“ ebenso wie zeitgenössische Bilderbücher ausgewählt. Berücksichtigt wurden vor allem auch preisgekrönte und „ausgezeichnete“ Bilderbücher, um eine gewisse Bekanntheit der Titel sicherzustellen. Vergriffene Bücher wurden nur dann in die Betrachtung einbezogen, wenn sie ein bestimmtes Bild-Text-Verhältnis besonders gut veranschaulichen.²⁰ Für den Bereich der medialen Erweiterungen war die Auswahl der Primärliteratur etwas schwieriger. Da diese Entwicklung noch in den Kinderschuhen steckt, ist die Zahl der veröffentlichten Titel überschaubar. Um die Analyse handhabbar zu gestalten, berücksichtigt die vorliegende Arbeit Primärliteratur, die bis zum Erscheinungstermin Herbst 2013 veröffentlicht wurde. Während der Konzeption dieser Arbeit war nur ein einziges Augmented Reality-Bilderbuch, *Dinosaurier* (Mash/Martin), lieferbar, sodass an dieser Stelle auch fremdsprachliche Werke in die Analyse einbezogen wurden. Der Copenrath Verlag veröffentlichte im Herbst 2013 mit *Vorhang auf für Prinzessin Lillifee* (Finsterbusch) ein weiteres Bilderbuch mit Augmented Reality.²¹

Bilderbücher, bei denen intelligente Stifte eine weitere Dimension für den Rezipienten eröffnen, finden sich inzwischen bei einer Reihe von Verlagen. Die beiden Hauptakteure auf dem deutschen Buchmarkt sind jedoch zum einen der Ravensburger Buchverlag mit seinem System tiptoi und zum anderen eine Kooperation von Verlagen, gesteuert über die Druckerei Himmer, mit dem gemeinsamen Stift TING.²² Für die vorliegende Analyse kommen nur Titel aus Kinderbuchverlagen als Untersuchungsobjekt infrage, was die

¹⁸ Die 2. Auflage erschien 2014 in leicht aktualisierter Form.

¹⁹ Dörner, Ralf/Broll, Wolfgang/Grimm, Paul/Jung, Bernhard (Hrsg.): *Virtual und Augmented Reality (VR /AR)* (eXamen.press). Berlin, Heidelberg: Springer 2013.

²⁰ Allerdings sind bei Drucklegung der Arbeit nicht mehr alle Titel lieferbar.

²¹ Bei den TING und tiptoi-Büchern ergab sich seit diesem Zeitpunkt keine große Veränderung etwa in Form von neuartigen Reihen oder Erzählkonzepten. Im Bereich Augmented Reality kam es jedoch – nachdem die Analyse der vorliegenden Arbeit bereits durchgeführt worden war – Ende 2014 zu einer bemerkenswerten Neuerung: Der Carlsen Verlag stellt sein hybrides Bilderbuchkonzept LeYo! vor, in dem das klassische Bilderbuch mit einer Augmented-Reality-Technologie kombiniert wird (vgl. Exkurs in Punkt III.2.2.3.1). In der Analyse wurden deshalb zwei LeYo!-Titel nachträglich noch eingearbeitet.

²² Seit Markteinführung 2011 hat sich die Zahl der teilnehmenden Verlage von zwölf auf 22 (18 Verlagsgruppen) erhöht (vgl. Mücke, Sylvia: Mehrwert aus dem Stift. In: *Eselsohr* 32 (2013), H. 11, S. 12).

Anzahl der zur Verfügung stehenden Titel ebenso stark einschränkt wie die Tatsache, dass diese Titel (gerade die tiptoi-Titel) oft in Reihen erscheinen. Aus diesem Grund gibt es – selbst wenn quantitativ eine Großzahl an Titeln vorliegt – nur wenige unterschiedliche Formate.

Damit sind die grundlegenden Parameter der Arbeit geklärt, sodass im nächsten Punkt auf die theoretischen Grundlagen, insbesondere die Narrativität, eingegangen werden kann.

II. Theoretische Grundlage

Im folgenden Punkt wird die theoretische Basis für die Diskussion dieser Arbeit geschaffen. Es wird betrachtet, was unter dem Begriff „Narrativität“ zu verstehen ist und welche weiteren theoretischen Strömungen für das Verständnis der Argumentationsstruktur der vorliegenden Arbeit zentral sind. Dabei geht es in erster Linie um ein grundlegendes Verständnis, sowie eine Begriffsbestimmung. Es ist nicht Ziel der vorliegenden Arbeit, einen umfassenden Diskurs zu eröffnen.

1. Von der Narrativität zu Graden und Formen der Narrativität

In einer Arbeit, die Erzählformen untersuchen will, muss zunächst das Themenfeld der Narrativität genauer betrachtet werden. Es existiert eine Vielzahl an unterschiedlichsten Theorien und Ansätzen, weshalb an dieser Stelle keine abschließende Übersicht über den aktuellen Forschungsstand auf diesem Themengebiet gegeben werden kann. Es genügt, eine geeignete Theorie zu wählen. Denn vielmehr ist die Klärung wichtiger Begriffe von Bedeutung und die Vermittlung eines fundierten Verständnisses darüber, was in der vorliegenden Arbeit und vor allem in der Analyse der Primärliteratur unter „narrativ“ und „Narrativität“ verstanden werden soll und welche Formen es gibt, um diese auszudrücken bzw. zu analysieren.

1.1 Begriffsklärung

In den verschiedenen Ansätzen der Erzähltheorie werden Begriffe wie „Erzählen“, „Erzählung“ oder „Narrativität“ unterschiedlich eingesetzt, sodass an dieser Stelle definiert werden soll, was in der vorliegenden Arbeit unter diesen Termini zu verstehen ist.

Martínez/Scheffel beginnen mit einer allgemeinen – vortheoretischen – Begriffsannäherung und verstehen eine „Erzählung“ als „eine Form der Rede [...], dank derer jemand jemandem ein Geschehen vergegenwärtigt“²³. Später definieren die Autoren, dass beim Erzählen „von einem Erzähler in einer Erzählrede einem Hörer/Leser von Ereignissen erzählt wird, die der aktuellen Erzählsituation normalerweise zeitlich vorausliegen und die von dem Erzählakt, der sie hervorbringt, logisch zu unterscheiden sind“²⁴.

Wolf bezeichnet „das Erzählen“ als „das Narrative“ (engl. *narrative*) und setzt es mit dem Begriff „das Erzählerische“ gleich.²⁵ Der englische Begriff *narrative* wird in der vorliegenden Arbeit mit dem Begriff „Erzählung“ übersetzt.²⁶ Dies bedeutet aber nicht, dass dieser

²³ Vgl. Martínez, Matías/Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie. 10., überarbeitete Auflage. München: Beck 2016, S. 19.

²⁴ Vgl. Ebd., S. 21.

²⁵ Vgl. Wolf, Werner: Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik. Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie. In: Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär (WVT-Handbücher zum literaturwissenschaftlichen Studium, 5). Hrsg. von Vera Nünning. Trier: WVT Wiss. Verlag 2002, S. 23–104, hier S. 23).

²⁶ Vgl. Fludernik, Monika: Erzähltheorie. Eine Einführung (Einführung Literaturwissenschaft). Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2010, S. 15.

Begriff auf ein erzählvermitteltes Erzählen in einem engen Sinn bezogen ist.²⁷ Ebenso wird das Adjektiv „narrativ“ i. S. von „erzählerisch“ in dieser Arbeit verwendet.

„Narrativität“ bezeichnet schließlich eine ganzheitliche Wahrnehmung: In der vorliegenden Arbeit soll unter dem Begriff „Narrativität“ mit Bezug auf Wolf die spezifische Qualität des Narrativen verstanden werden: „Bezogen auf einzelne Werke und Medien ist Narrativität deren Fähigkeit, das Narrative im Verein mit einer bestimmten Geschichte zu evozieren oder zu vermitteln.“²⁸

Die Erzähltheorie schließlich liefert operationalisierbare Kriterien, wie die Erzählung untersucht werden kann.

Wann ist eine Erzählung nun aber als „narrativ“ zu bezeichnen? Die meisten Erzählforscher stimmen ob der kontroversen Debatte über grundlegende Narrativitätskriterien, vielfältiger Gegenbeispiele und Ausnahmefälle einer graduellen Definition des Begriffs Narrativität zu.²⁹ Es werden Narrativitätskriterien aufgestellt, die aber nicht zwingend alle erfüllt sein müssen, um einen Gegenstand als narrativ anzusehen. Vielmehr wird ein Spektrum eröffnet, das eine graduelle Einstufung ermöglicht.

So beschreibt auch Prince Narrativität als ein variables Konzept: „different narratives have different degrees of narrativity, that some are more narrative than others“³⁰. Ebenso erarbeitet Wolf ein intermediales Erzählmodell und unterscheidet Medien nach ihrem Grad an erzählerischem Leistungsvermögen. Für ihn hat das epische Erzählen das höchste narrative Potential, gefolgt von Drama, Film und Comic. Das Monophasen-Einzelbild zeigt am wenigsten erzählerisches Potential (nur die Instrumentalmusik weist einen noch geringeren Grad an erzählerischem Potential auf). Der Grund für dieses Gefälle liegt für Wolf im jeweiligen Zeichensystem begründet. Im Einzelbild gäbe es nur wenige Leerstellen zu füllen, könne nur bedingt Kohärenz und Chronologie abgebildet und ob der fehlenden Innensicht die Handlung nur mangelhaft motiviert werden.³¹ Auch Ryan stimmt zu, dass Narrativität graduell zu begreifen ist. So erklärt sie, dass etwa postmoderne Romane weniger narrativ seien als beispielsweise Märchen. Die narrative Repräsentation werde erst vom Leser konstruiert.³² Für Ryan bedeutet dies, dass es bei einer Definition von „Erzählung“ immer darauf ankommt, inwieweit das semiotische Artefakt in der Lage ist, Bedeutung beim Rezipienten zu generieren, um als narrativer Text akzeptiert zu werden.³³ Es soll im Folgenden auf die Begriffsfassung von Ryan zurückgegriffen werden, in der sie genau diese graduelle Abstufung in unterschiedlichen Definitivitätskriterien aufgreift. Je mehr Kriterien auf den Text zutreffen, umso eher ist er als

²⁷ Vgl. Wolf: Problem der Narrativität, S. 31.

²⁸ Ebd., S. 38.

²⁹ Vgl. z.B. Ryan, Marie-Laure: Narrativity and its modes as culture-transcending analytical categories. In: Japan Forum 21 (2009), H. 3, S. 307–323, hier S. 314f.; Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2007, S. 15; Wolf: Problem der Narrativität, S. 38; Prince, Gerald: Narratology. The Form and Functioning of Narrative (Series Maior, 108). Berlin: de Gruyter 1982.

³⁰ Prince: Narratology, S. 145.

³¹ Vgl. Wolf: Problem der Narrativität, S. 72f. und 96.

³² Vgl. Ryan, Marie-Laure: Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media. In: Game Studies. The international journal of computer game research 2001 (1). <http://gamestudies.org/0101/ryan/> [28.08.2011], S. 2.

³³ Vgl. Ryan: Narrativity and its modes, S. 313.

„narrativ“ oder als „Erzählung“ zu verstehen. Hierbei bauen die Definitionskriterien aufeinander auf. Ryan unterscheidet zwischen der räumlichen, der zeitlichen, der mentalen und der formal-pragmatischen Dimension. Innerhalb der **räumlichen Dimension** stellt sie das Kriterium auf, dass eine Erzählung eine eigene Welt mit einer Handlung und individuellen Charakteren aufweisen muss. Es kann sich also nicht um eine bloße Darstellung von abstrakten Einheiten handeln. Die **zeitliche Dimension** besteht aus zwei Kriterien: Zum einen muss die Welt in der Zeit verortet sein und sich signifikanten Veränderungen unterziehen, zum anderen sind diese Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse begründet.³⁴ Die **mentale Dimension** beinhaltet zwei weitere Kriterien. Auf der einen Seite haben manche Charaktere der Erzählung ein mentales Leben und reagieren emotional auf die Veränderungen in der Welt. Dabei kann es sich auch um anthropomorphe Tiere oder sogar um Objekte handeln. Eine Erzählung kann also nie ausschließlich von Naturkräften oder kosmischen Ereignissen handeln. Solche Ereignisse brauchen zusätzlich immer menschliche (bzw. vermenschlichte) Wesen, die emotional von ihnen berührt werden. Auf der anderen Seite ist es wichtig, dass einige der Ereignisse durch absichtsvolle Taten der Charaktere vollzogen werden und sich nicht allein in den Gedanken einer Figur abspielen. Das Handeln eines Charakters sollte auf Problemlösungen hin ausgelegt sein. Die **formal-pragmatische Dimension** definiert abschließend drei weitere Kriterien: Erstens muss die Abfolge der Ereignisse eine stricte kausale Kette bilden und zu Geschlossenheit führen. Es darf sich also folglich nicht lediglich um eine Auflistung von kausal unverbundenen Ereignissen handeln und die Erzählung darf nicht enden, bevor ein Ergebnis erreicht ist. Zweitens müssen zumindest einige der Ereignisse als Fakten in der Welt der Geschichte auftreten – reine Hypothesen oder kontrafaktische Aussagen reichen nicht aus, um als Erzählung klassifiziert zu werden. Drittens muss die Geschichte eine Bedeutung für den Rezipienten haben.³⁵

Ähnlich beschreibt auch Wolf die graduelle Qualität des Erzählens, indem er verschiedene Narreme aufzählt, die er als Faktoren von Narrativität sieht und die als „Hohlformen“ und „Syntaxregeln“ das Narrative begründen. So könnten in Werken, in denen das Erzählerische nicht dominiert, dennoch narrative Elemente in Teilbereichen identifiziert werden.³⁶ Wolf teilt die Narreme in „qualitative Narreme“, „inhaltliche Narreme“ und „syntaktische Narreme“ auf.³⁷ Diese Überlegungen spiegeln in den Grundzügen Ryans Argumentation, sodass es nicht notwendig ist, Wolfs Gedanken erneut darzustellen.

³⁴ Ryan argumentiert „Stories are about exceptional happenings, not about repetitive events.“ (Ryan: Narrativity and its modes, S. 314f.) Im (Bilder-)Buchbereich kann aber argumentiert werden, dass es sich stets um solche „exceptional happenings“ handelt. Da gerade Kinder durch Bücher die Welt entdecken und ihre Horizonte erweitern, halten sie auch Ereignisse für „exceptional“, die von anderen – erfahreneren – Rezipienten möglicherweise nicht als solche bezeichnet werden würden.

³⁵ Vgl. Ryan, Marie-Laure: Avatars of story (Electronic mediations, 17). Minneapolis: University of Minnesota Press 2006, S. 8f. und vgl. Ryan: Narrativity and its modes, S. 314f.

³⁶ Vgl. Wolf: Problem der Narrativität, S. 41f.

³⁷ Vgl. Ebd. 44–50.

Es gilt noch einmal zu betonen, dass Narrativität nicht allein auf schriftbasierte Medien bezogen werden darf. Das wäre nicht nur für die Belange der vorliegenden Arbeit zu kurz gedacht. Das Potential anderer medialer Formen muss ebenso untersucht werden, da sich die Erzähltheorie nicht allein auf Literatur bzw. Buchmedien bezieht. So betont Ryan das narrative Vermögen interaktiver Texte: „I regard narratology as an unfinished project, and if classical narratology fails the test of interactive textuality, this does not necessarily mean that interactive textuality fails the test of narrativity. It rather means that narratology must expand beyond its original territory.“³⁸

Diese umfassende Ausführung der Narrativität bildet die Basis für die Argumentation der weiteren Arbeit. Es wurde gezeigt, dass sich Narrativität nur graduell definieren lässt. In einem kurzen Exkurs wird im Folgenden erläutert werden, dass Narrativität nicht allein in fiktivem Erzählen zu finden ist.

1.1.1 Exkurs: Narrativität und Fiktionalität

In vielen Darstellungen zum Bilderbuch wird – wenn es um narrative Erzählformen geht – nicht die ganze Bandbreite des Mediums betrachtet. Die sogenannten „Sachbilderbücher“ bleiben oftmals unberücksichtigt, da meist nur fiktiven Texten Narrativität zugesprochen wird. Dies ist ein signifikanter Mangel, weil auch in diesen Büchern „erzählt“ wird. Da der Großteil der zu untersuchenden hybriden Bilderbücher zu den Sachbilderbüchern gehört, soll im Folgenden mittels Anwendung der Narrativitäts-Kriterien nach Ryan kurz aufgezeigt werden, dass auch diese Bücher narrativ sind.

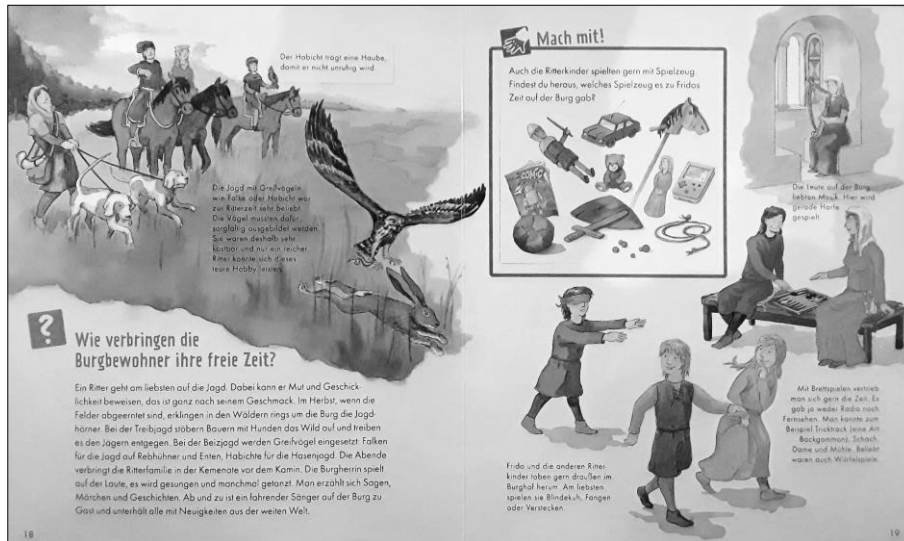
Das Buch *Ritterburg* (Dix/Richter) aus der Was-ist-Was-junior-Reihe gehört zu diesen sogenannten Sachbilderbüchern. Es soll gezeigt werden, dass die gerade betrachtete Definition von „Erzählung“ für alle Bilderbücher gilt. In zeitlicher Hinsicht spielt das Buch *Ritterburg* im Mittelalter. Zeitliche Veränderungen zeigen sich etwa anhand der Ankunft des Protagonisten Frido auf der Burg, dem Turnier oder dem Fest. Die zeitlichen Veränderungen lassen sich ebenfalls gut ablesen: In *Ritterburg* vergeht die Zeit während Fridos Ausbildung zum Ritter. Die emotionale Beteiligung der Charaktere am Geschehen wird explizit erwähnt: „Frido ist müde von der Reise, aber auch sehr neugierig.“ (Dix/Richter: 2)³⁹ oder „Frido und die anderen Ritterkinder toben gern draußen im Burghof herum. Am liebsten spielen sie Blindekuh, Fangen oder Verstecken.“ (Dix/Richter: 19, vgl. Abb. 1). Die Charaktere beeinflussen die Ereignisse direkt, wie sich in der Ankunft Fridos auf der Burg zeigt (er soll bei seinem Onkel als Page dienen, bis er zum Ritter geschlagen werden kann). Auf der formal-pragmatischen Ebene wird ein kausaler Verlauf der Geschichte dargestellt: Friedos Ankunft – die Erkundung der Burg – die Ausbildung zum Ritter – das Turnier – das anschließende Festmahl – die Belagerung etc. Alle Ereignisse werden innerhalb der Welt der Geschichte präsentiert. Dass die Geschichte eine Bedeutung für den Rezipienten hat, kann nur vermutet werden. Doch liegt nahe, dass Kinder, die

³⁸ Ryan: Avatars, S. 97f.

³⁹ Der Einfachheit halber wird die Primärliteratur direkt im Text zitiert (Autor/Illustrator: Seitenzahl).

sich für das Thema Ritterburg interessieren, hier Antworten auf ihre Fragen finden. Dieses Buch ist somit gemäß Ryans Definition narrativ.

Abb. 1 Dix/Richter: Ritterburg S. 18f. (Quelle: Tessloff 2007).



Auch die Tatsache, dass sich in der deutschen Sprache kein klarer Gegenbegriff zu „fiktionalen Erzählen“ finden lässt, zeigt, wie wenig sich Erzählforscher mit diesem Gegenstand auseinandergesetzt haben. In Anlehnung an die Sachbuchforschung und Zipfels Erkenntnisse wird in der vorliegenden Arbeit dem Adjektiv „fiktional“ „faktual“ entgegengestellt.⁴⁰

Ryan stellt fest: „[T]he root concepts of narrative and fiction seem to be magnetically attracted to each other“.⁴¹ Dies ist zwar richtig, allerdings ist der Rückschluss, der häufig daraus gezogen wird, keineswegs, dass sich demnach die Eigenschaften faktual- und narrativ ausschließen. Eine solche Auffassung lässt das erzählerische Potential vieler Genres außer Acht. Es darf nicht der Fehler begangen werden, Narrativität mit Fiktion gleichzusetzen. Die angenommene Trennung zwischen sachlichen Informationen und fiktiven Elementen gerät beispielsweise ins Wanken, betrachtet man Bilderbücher wie *Ritterburg*, in denen sachliche Informationen und Vorgänge im Rahmen einer fiktiven Geschichte erklärt werden. Oft lässt sich über den Wahrheitsgrad, also das faktuale Potential bzw. die referentielle Ebene, nicht urteilen. Mit diesen Konventionen spielen etwa Bücher wie *Prinzessinnen* (Dautremer/Lechermeier). In diesem Buch wird ein fiktiver Stoff (Märchenprinzessinnen) faktual als Enzyklopädie aufbereitet. In der vorliegenden Arbeit wird die in der Bilderbuchdefinition oft getroffene Einschränkung auf sogenannte „erzählende Bilderbücher“ weggelassen und die gesamte Bandbreite des Genres einschließlich der Sachbilderbücher untersucht werden.

⁴⁰ Vgl. Zipfel, Frank: Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität. Analysen zur Fiktion in der Literatur und zum Fiktionsbegriff in der Literaturwissenschaft (Allgemeine Literaturwissenschaft – Wuppertaler Schriften, 2). Berlin: Schmidt 2001, S. 168).

⁴¹ Ryan, Marie-Laure: Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory. Bloomington: Indiana Univ. Press 1991, S. 1.

Zipfel grenzt die Begriffe „Fiktivität“ und „Fiktionalität“ voneinander ab. Er setzt Fiktivität auf die Story-Ebene. Dieser Begriff beschreibt die dargestellte Handlung, unabhängig davon, ob sie real oder erfunden ist. Fiktionalität hingegen ist auf der Diskurs-Ebene angesiedelt und bezeichnet das Erzählen dieser Handlung.⁴² Denn nur so „lässt sich über die Fiktionalität des Faktischen sprechen – also über Texte, deren inhaltlich-semantische Ebene vollständig referentialisierbar ist, die aber teils oder überwiegend mit fiktionalen Mitteln erzählt sind.“⁴³ Diese Definition trifft auf Sachbilderbücher zu: Auf der Story-Ebene weisen sie referentialisierbare/faktuale Elemente auf, doch auf der Diskursebene wird mithilfe fiktiver Elemente erzählt. Gleichzeitig muss berücksichtigt werden, dass es bei Sachbilderbüchern nie eine rein faktuale Ebene geben kann. Durch die Illustration (selbst wenn reale Gegenstände gezeichnet werden) kann nie ein absolut naturgetreues Bild der Gegenwart abgebildet werden. Selbst Foto-Bilderbücher vermögen nur, den kleinen Ausschnitt der Wirklichkeit zu zeigen, der durch den Fotografen selektiert wurde.

Nicht zuletzt die etablierte Bezeichnung „Sachbilderbücher“ macht deutlich, dass dieses Genre unausweichlich in einer Arbeit, die sich mit Bilderbüchern beschäftigt, berücksichtigt werden muss. Denn vor allem in diesen Bilderbüchern ist das Zusammenspiel von Text und Bild besonders signifikant, da das Bild konkrete Informationen vermitteln muss. Eine strikte Trennung zwischen Sach- und Erzählbilderbuch ist auch insofern nicht sinnvoll, da nicht nur narrative Elemente in Sachtexten, sondern ebenso Sachinformationen in narrativen Texten auftreten. Ähnliches bemerkt auch Steitz-Kallenbach: „Gerade die erzählerischen Potentiale der Bilder machen es mitunter schwer, ein Buch eindeutig einer Sachbuchkategorie zuzuordnen oder es gar überhaupt als Sachbuch zu klassifizieren.“⁴⁴

So überträgt Herrmann die essentiellen Begriffe aus der Fiktions- und Erzähltheorie auf Sachbücher und sieht folgende Punkte als konstitutiv für das erzählende (= narrative) Sachbuch, die alle auf die oben betrachteten Beispiele zutreffen. Für das erzählende Sachbuch definiert sie folgende Eigenschaften: laut Paratext fehlende Fiktion, fiktionale Darstellungsmittel sind möglich, Narrativität ist vorhanden, Literarizität ist möglich, Leitbegriffe sind Faktualität und „Wissen und Unterhaltung“, die Lektüre-Konvention ist eine „Tatsachenkonvention“ und die Funktion der Lektüre liegt in der Unterhaltung, Information und in der praktischen Orientierung.⁴⁵

⁴² Ebd.

⁴³ Herrmann, Meike: Fiktionalität gegen den Strich lesen. Was kann die Fiktionstheorie zu einer Poetik des Sachbuchs beitragen? In: Arbeitsblätter für die Sachbuchforschung 7. Hrsg. vom Forschungsprojekt „Das populäre deutschsprachige Sachbuch im 20. Jahrhundert“. Berlin und Hildesheim: 2005. <http://www.sachbuchforschung.de/> [19.07.2012], S. 6.

⁴⁴ Steitz-Kallenbach, Jörg: Bildersachbücher und Sachgeschichten. Wissensvermittlung durch Bild und Text. In: Handbuch Kinderliteratur. Grundwissen für Ausbildung und Praxis Hrsg. von Jens Thiele und Jörg Steitz-Kallenbach. Freiburg im Breisgau: Herder 2003, S. 114–156, hier S. 145.

⁴⁵ Vgl. Herrmann: Fiktionalität gegen den Strich, S. 14f. Tabellarischer Vergleich von Historiographie, Literatur/Belletristik und erzählendes Sachbuch hinsichtlich Texteingenschaften und Rezeption.

Es ist folglich nicht ganz nachvollziehbar, warum viele Arbeiten zum Thema Erzählformen im Bilderbuch die sogenannten Sachbilderbücher ausgliedern.⁴⁶ Weinkauff etwa argumentiert:

„Obgleich im heutigen Sprachgebrauch mit *Bilderbuch* in der Regel das fiktional erzählende Bilderbuch gemeint ist und man üblicherweise präzisierend vom *Sachbilderbuch* spricht, wenn man den Non-Fiction-Bereich meint, sagt die Bezeichnung an und für sich noch nichts über den Inhalt aus.“⁴⁷

Steitz-Kallenbach erklärt, dass zu den „Bildsachbüchern“ auch die Wimmelbücher gehörten.⁴⁸ Da diese Bücher aber – wie später gezeigt wird – in der Regel als wichtige Beispiele für bestimmte Bild-Text-Verhältnisse herangezogen werden (und in keiner Darstellung zum Bilderbuch fehlen!), ohne dass ihnen in den diversen Publikationen ihre narrative Qualität abgesprochen würde, wird weiterhin die Künstlichkeit und Konstruiertheit der Unterscheidung deutlich. Die Grenzen erweisen sich als willkürlich und ungenau gezogen. Steitz-Kallenbach spricht auch von „Erzählsachbüchern“.⁴⁹ In diesem Genre würde die Wahrnehmung zwar zunächst noch immer vom Bild her dominiert, allerdings käme dem Text in der Entfaltung der Geschichte Autonomie zu. Durch narrative Mittel wie der Vorstellung bestimmter Personen, einer bestimmten Erzählperspektive, Kommentaren und Beschreibungen eines Erzählers etc. gelangten klare, narrative Strukturen in den Text hinein, der gleichzeitig sachliche Informationen liefere.⁵⁰

Steitz-Kallenbach merkt an, dass Sachbilderbücher fiktionale Ansätze enthalten, die den Rezipienten motivieren und die Wissensvermittlung unterstützen sollen.⁵¹ Gleichzeitig binden diese Bücher das Abzubildende auf sprachliche und vor allem visuelle Weise in eine Erzählung ein. Der Rezipient wird mit dem Sachverhalt nicht einfach „allein“ gelassen.⁵² Hierin wird die zentrale Rolle von Bildern auch in Sachbilderbüchern deutlich: Die Bilder leisten einen wichtigen Beitrag zum Gesamtverständnis. Sie sind hier ebenso konstitutiv wie im fiktional erzählenden Bilderbuch.

⁴⁶ Schon historisch gesehen ist eine solche Aufteilung nicht nachvollziehbar, gilt doch Comenius' *Orbis sensualium pictus* als erstes Bilderbuch in der Literaturgeschichte (vgl. Weinkauff, Gina/Glasenapp, Gabriele von: *Kinder- und Jugendliteratur*. Stuttgart: UTB GmbH 2010, S. 162). Betrachtet man dieses Buch aber genauer, müsste man es – wollte man die Dichotomie beibehalten – als Sachbuch bezeichnen.

⁴⁷ Weinkauff/Glasenapp: *Kinder- und Jugendliteratur*, S. 164.

⁴⁸ Steitz-Kallenbach: *Bildersachbücher*, S. 125.

⁴⁹ Wissenschaftler wie Steitz-Kallenbach haben sich ausführlich mit dem Thema Sachbuch für Kinder auseinandergesetzt und nicht zuletzt die eigenständige Funktion der Bilder herausgearbeitet. Maier unterscheidet bezüglich des Sachbuches zwischen der „erlebnishaften Gestaltung“ und dem „sachlich gestaltetes Sachbuch“. Der erste Typ „bedient sich der Darstellungselemente der dichterischen und unterhaltenden Lektüre“ (Maier, Karl E.: *Jugendliteratur. Formen, Inhalte, pädagogische Bedeutung*. Bad Heilbrunn/Obb: Klinkhardt 1987, S. 189), stellt allerdings einen realen Sachverhalt in den Vordergrund. Maier unterstreicht die „erlebnishaft Begegnung mit den Tatsachen“ (Ebd.). Das sachlich gestaltete Sachbuch behandelt allein die Tatsache und verzichtet auf alle weiteren ausschmückenden Elemente (vgl. Ebd.). Dieser Zweiteilung ist zuzustimmen, auch wenn sicherlich die Grenzen fließend sind. Dem ersten Typ sind klar die hier im weiteren Verlauf betrachteten Bilderbücher zuzuordnen.

⁵⁰ Vgl. Steitz-Kallenbach: *Bildersachbücher*, S. 128.

⁵¹ Vgl. Ebd., S. 117.

⁵² Vgl. Ebd., S. 122.

Dabei muss der Grund für die Trennung von Sachbüchern und literarischen Titeln weniger in den Werken selbst gesucht werden, sondern vielmehr in der Intention des Autors, der Kennzeichnung durch den Verlag und vor allem in der Erwartungshaltung des Rezipienten.⁵³ Auch Steitz-Kallenbach stellt die paratextuelle Ebene heraus, die dafür sorgt, dass der Rezipient zwischen erzählendem Bilderbuch und Sachbilderbuch unterscheidet. So gäbe die Zuordnung zu einer Reihe wie *WAS IST WAS* (Tessloff Verlag) oder *Wieso? Weshalb? Warum?* (Ravensburger Buchverlag) klare Signale, auch wenn in den Texten fikionalisierende Elemente enthalten seien.⁵⁴

Aus den angeführten Erklärungen ist deutlich geworden, dass eine Unterscheidung zwischen „narrativen Bilderbüchern“ und „Sachbilderbüchern“ vor dem Hintergrund der Narrativitätsdefinition unklar, artifizuell und unnötig ist. Mit einem graduellen Narrativitätsmodell lassen sich alle Bilderbücher – unabhängig ihrer funktionalen Intention – in eine Analyse des Erzählverhaltens von Bild und Text eingliedern. Das Auswahlkriterium ist vielmehr, dass sie der allgemeinen Bilderbuchdefinition (vgl. III.1) entsprechen.⁵⁵

Damit ist dieser Exkurs abgeschlossen. Im Folgenden liegt der Fokus auf dem erzähltheoretischen Modell von Martínez/Scheffel und im Anschluss (als konsistente Erweiterung dessen) auf dem Modell von Ryan.

1.2 Klassische Erzähltheorie auf diesem Kontinuum

Wenn es nun darum geht zu untersuchen, wie verschiedene Medien erzählen bzw. ob sie unterschiedliches narratives Potential aufweisen, soll zunächst auf ein etabliertes Standardwerk der Erzähltheorie zurückgegriffen werden, das Modell von Matías Martínez und Michael Scheffel. Martínez/Scheffel beschreiben, dass seit den 1960er Jahren in der Erzähltheorie sehr viele unterschiedliche Begrifflichkeiten und Analysemodelle eingeführt wurden, sodass es nun ihr Vorgehen sei, „die vorgelegten Ansätze für eine möglichst umfassende und relevante Theorie des literarischen Erzählens kritisch auszuwerten und dabei auf Einsichten aufmerksam zu machen, die bislang nicht zum narratologischen *Mainstream* gehören“⁵⁶. Der Bezug auf dieses Lehrwerk (also eine Darstellung und Konsolidierung vieler Theorien) ist für die Zwecke dieser Arbeit möglich, da hier nicht einzelne Theorien ausführlich voneinander abgegrenzt und diskutiert werden müssen. In erster Linie geht es darum, in Abgrenzung zu dem medienunabhängigen Modell von

⁵³ Vgl. Grunt, Gabriele: Vergleiche zwischen Schnabeltieren, Stühlen und einer literarischen Gattung. Das Sachbuch. In: Kinder- und Jugendliteratur. Einführung, Strukturen, Vermittlung in Bibliotheken (BVÖ-Materialien, 6). Hrsg. von Gerald Leitner. Wien: Bucherverband Österreichs 1999, S. 119–141, hier S. 128f.

⁵⁴ Vgl. Steitz-Kallenbach, Jörg: Die Welt liegt hinter den Dingen. Zur Rolle von Fiktion und Konstruktion in Sachbüchern und Sachmedien für Kinder und Jugendliche. In: „Wieso, weshalb, warum ...“. Sachliteratur für Kinder und Jugendliche (Beiheft 15). Hrsg. von Petra Josting und Gudrun Stenzel. Weinheim: Juventa-Verlag 2004, S. 19–32, hier S. 24.

⁵⁵ Die einzigen Bilderbücher, die in dieser Arbeit keine Berücksichtigung finden werden, sind Bildlexika oder Erste-Bilder-Erste-Wörter-Bücher, die auf der einen Seite das Bild auf der anderen Seite den jeweiligen Begriff abbilden. Es könnte argumentiert werden, dass diese Art von Bilderbüchern dem parallelen Verhältnis angehört und es quasi in Reinform beschreibt. Allerdings kommt es hier offensichtlich zu keiner Ausbildung von narrativen Strukturen (wie oben beschrieben).

⁵⁶ Vgl. Martínez/Scheffel: Erzähltheorie, S. 7.

Ryan (vgl. II.1.3), die Hauptströmungen der Erzähltheorien der gegenwärtigen Forschung darzustellen. Der handlungsorientierte Ansatz von Martínez/Scheffel ist für die in dieser Arbeit betrachtete Fragestellung sehr gewinnbringend, da ja ein Analysemodell geschaffen werden soll, mit dem die Primärliteratur untersucht werden kann. Allerdings handelt es sich bei Martínez/Scheffel auch nicht um ein „reines“ Lehrbuch. Die Autoren schaffen hingegen viel eher ein eigenes Analysemodell, das zwar „in manchen Teilen eklektisch, aber nicht kompilatorisch“⁵⁷ sei. Gerade auch für die vorliegende Arbeit ist es ein großer Vorteil, dass Martínez/Scheffel „nicht einem einzigen wissenschaftlichen Paradigma folg[en], sondern Einsichten aus unterschiedlichen Traditionen zusammenfass[en], um ein möglichst nützliches Analysemodell fiktionalen Erzählens zu entwickeln.“⁵⁸ Dass sich diese Darstellung als ein Standardwerk etabliert hat, wird auch daran deutlich, dass es bereits in der 10. Auflage vorliegt. Martínez/Scheffel schaffen hierin also einen aggregierten Versuch, den „Mainstream“ der gegenwärtigen Erzählforschung darzustellen. Zudem schöpfen sie aus ähnlichen Quellen wie Ryan (allen voran Genette), so dass sich die Ansätze gut verbinden lassen.

Martínez/Scheffel unterscheiden auf Grundlage einer Analyse der wichtigsten Erzähltheorien zwischen dem „Wie“ der Erzählung, „dem erzählerischen Medium mitsamt den jeweils verwendeten Verfahren der Präsentation“⁵⁹ und dem „Was“ der Erzählung, also dem Erzählten, der Geschichte und der erzählten Welt.⁶⁰ Dieser Gegensatz wird auch im Russischen Formalismus benannt, hier steht ebenfalls das „Was“ der Erzählung, die *fabula*, für die Gesamtheit der Motive in ihrer logischen, kausaltemporalen Verknüpfung. Das „Wie“, *sjuzet*, beschreibt die Gesamtheit derselben Motive in derjenigen Reihenfolge und Verknüpfung, in der sie im Werk vorliegen.⁶¹

1.2.1 Wie wird erzählt: Die Ebene der Darstellung

Auf der Ebene der Darstellung (Wie) unterscheiden Martínez/Scheffel Zeit, Modus und Stimme. Unter der Kategorie Zeit verstehen die Autoren „[d]as Verhältnis zwischen der Zeit der Erzählung und der Zeit des Geschehens“⁶². In Anlehnung an Genette und Lämmert wird zunächst die *Ordnung* mit der Grundfrage „In welcher Reihenfolge?“ untersucht. Hier ergeben sich zwei Unterscheidungen: In der Analepse wird das Ereignis erzählt, nachdem es stattgefunden hat. Dies ist der „Normalfall“ beispielsweise in einem Roman. In der Prolepse kommt es zu einer Vorausdeutung, sodass das Ereignis erzählt wird, bevor es sich ereignet hat.⁶³

Auch die *Dauer* ist ein wichtiges Untersuchungskriterium, das mit der Frage „Wie lange?“ beantwortet wird. Hier kann es zu fünf verschiedenen Ausprägungen kommen, wie

⁵⁷ Vgl. Ebd., S. 8.

⁵⁸ Vgl. Ebd.

⁵⁹ Vgl. Ebd., S. 22.

⁶⁰ Vgl. Ebd.

⁶¹ Vgl. Ebd., S. 25.

⁶² Ebd., S. 32.

⁶³ Vgl. Ebd., S. 36.

Erzählzeit (Zeit, die es dauert, die Geschichte zu rezipieren) und erzählte Zeit (Zeit, die in der Geschichte vergeht) zueinanderstehen. Das Geschehen kann zeitdeckend erzählt werden. Dabei sind Erzählzeit und erzählte Zeit gleich lang. Es entsteht der Eindruck eines szenischen Geschehens. Beim zeitdehnenden Erzählen hingegen ist die Erzählzeit länger als die erzählte Zeit. Das zeitraffende (summarische) Erzählen bildet den Gegenpol zum zeitdehnenden Erzählen. Hier vergeht mehr erzählte Zeit als Erzählzeit. Bei einem Zeitsprung steht die Erzählzeit still, wohingegen die erzählte Zeit weiterläuft. Die Geschichte setzt einfach zu einem späteren Zeitpunkt wieder ein. Der gegenteilige Fall liegt bei einer Pause vor. Die Erzählzeit setzt sich fort, während die erzählte Zeit stillsteht. An solchen Stellen kommentiert der Erzähler häufig das Geschehen.⁶⁴

Die Frage „Wie oft?“ wird durch die *Frequenz* beantwortet und beschreibt, wie oft das Ereignis erzählt wird. Hier finden sich drei Möglichkeiten: In der singulativen Erzählung entspricht die Zahl der Ereignisse genau der Berichterstattung. Die repetitive Erzählung erzählt wiederholt, was sich einmal ereignet hat. Die iterative Erzählung hingegen erzählt einmal, was sich wiederholt ereignet hat.⁶⁵

Die Kategorie *Modus* beschreibt, wie mittelbar das Erzählte präsentiert wird. Hier werden die Parameter *Distanz* und *Fokalisierung* unterschieden. Für die Distanz gilt die Grundfrage: „Wie mittelbar wird das Erzählte präsentiert?“ Entweder wird das Geschehen im narrativen Modus mit Distanz (Erzählung von Worten) oder im dramatischen Modus ohne Distanz (Erzählung von Ereignissen) erzählt.⁶⁶

Die *Fokalisierung* beantwortet die Frage: „Aus welcher Sicht wird erzählt?“ Mit Rückgriff auf Genette präsentieren die Autoren drei Typen der Fokalisierung: In der Nullfokalisierung weiß der Erzähler mehr als die Figuren. Die interne Fokalisierung hingegen beschreibt den Fall einer „Mitsicht“, in der der Erzähler genauso viel sagt, wie eine der Figuren weiß. Wenn der Erzähler weniger sagt, als die Figur weiß, spricht man von einer externen Fokalisierung. Hier liegt also eine Außensicht vor.⁶⁷

Die Kategorie *Stimme* schließlich rundet die Darstellung ab und setzt sich mit dem Akt des Erzählens auseinander, der die Stellung von Erzähler – Erzähltem und Erzähler – Rezipient betrachtet. Zunächst geht es um den *Zeitpunkt des Erzählens* mit der Frage „Wann wird erzählt?“. Hierbei kann es zu einem früheren Erzählen, zu einem gleichzeitigen Erzählen oder zu einem späteren Erzählen kommen. Beim früheren Erzählen liegt das Ereignis, von dem erzählt wird, in der Zukunft. Es wird also in Form von Vorausdeutungen oder Vorhersagungen erzählt. Das gleichzeitige Erzählen markiert den Fall, dass der Erzähler erzählt, während das Ereignis stattfindet, also ein Zusammenfall von Erzähltem und Erzählen. Beim späteren Erzählen wird von einem Ereignis berichtet, das in der Vergangenheit liegt. Dies ist der „Normalfall“.⁶⁸

⁶⁴ Vgl. Ebd., S. 42–47.

⁶⁵ Vgl. Ebd., S. 47–50.

⁶⁶ Vgl. Ebd., S. 50–67.

⁶⁷ Vgl. Ebd., S. 67–71.

⁶⁸ Vgl. Ebd., S. 71–79.

Der *Ort des Erzählens* wird hier ebenfalls betrachtet und beantwortet die Frage „Auf welcher Ebene wird erzählt?“ Die Erzählung des Rahmenerzählers berichtet extradiegetisch. Ereignisse, die von einem Erzähler wiedergegeben werden (Binnenerzählung) sind intradiegetisch. Ein metadiegetisches Erzählen liegt vor, wenn von einer erzählten Erzählung erzählt wird.⁶⁹

Die *Stellung des Erzählers zum Geschehen* klärt „In welchem Maße ist der Erzähler am Geschehen beteiligt?“ und unterscheidet zwischen zwei Formen: Ist der Erzähler als Figur in der Erzählung integriert, spricht man von einem homodiegetischen Erzähler. Bei einem heterodiegetischen Erzähler ist der Erzähler hingegen nicht als Figur in der Erzählung beteiligt.⁷⁰

Schließlich wird die Frage *nach Subjekt und Adressat des Erzählens*, „Wer erzählt wem?“, gestellt. Hier liegt eine Unterscheidung zwischen intradiegetischer und extradiegetischer Sprechsituation vor. Im intradiegetischen Fall ist die Sprechsituation Teil der erzählten Geschichte. Im extradiegetischen Fall ist die Sprechsituation auf die Handlungsrolle von Autor und Rezipient bezogen.⁷¹

Damit ist die Ebene der Darstellung abgeschlossen. Neben der Ebene der Darstellung wird auf einer zweiten Ebene die Handlung und die erzählte Welt betrachtet.

1.2.2 Was wird erzählt: Die Ebene der Handlung

Auf der Ebene „Was“ unterscheiden Martínez/Scheffel die Aspekte *Handlung, Erzählte Welt, Figur* und *Raum*. Die *Handlung* gliedert sich in die Bereiche Ereignis – Geschehen – Geschichte, Motivierung, Doppelte Zeitperspektive des Erzählens und Handlungsschema. Zunächst unterscheiden die Autoren zwischen Ereignis, Geschehen und Geschichte. Die kleinste, elementare Einheit der Handlung wird als Ereignis bezeichnet. Davon grenzt sich das Geschehen ab, also aneinandergereihte Ereignisse, die das Subjekt durchläuft. Die Geschichte hingegen besteht aus aneinandergereihten Ereignissen, die chronologisch aufeinander folgen und motiviert sind.⁷² Die Motivierung (Motivation) fügt das Geschehen zu einem sinnhaften Zusammenhang einer Geschichte zusammen. In der kausalen Motivierung wird das Ereignis als Wirkung in einem wahrscheinlichen/möglichen Ursache-Wirkung-Zusammenhang gestellt. Eine zweite Möglichkeit besteht in der finalen Motivierung. Hier ist der Handlungsverlauf von vornherein determiniert. Bei der kompositorischen/ästhetischen Motivierung wird mit künstlerischen statt mit empirischen Merkmalen gearbeitet.⁷³

⁶⁹ Vgl. Ebd., S. 79–85.

⁷⁰ Vgl. Ebd., S. 85f.

⁷¹ Vgl. Ebd., S. 89–94.

⁷² Vgl. Ebd., S. 113f.

⁷³ Vgl. Ebd., S. 116–125.

Die doppelte Zeitperspektive des Erzählens beschreibt die Diskrepanz, dass das Geschehen von Anfang an ein abgeschlossenes Ganzes ist (im Präteritum erzählt) während der Rezipient es beim Lesen als offen und gegenwärtig erfährt.⁷⁴

Im Handlungsschema werden strukturalistisch-semiotische Modelle vorgestellt, die eine Tiefenstruktur annehmen, die einer Handlung zugrunde liegt. Diese zeigt genre-typische Strukturen.⁷⁵

Unter dem Aspekt *Erzählte Welt* betrachten Martínez/Scheffel die Welten, die ein Text im Rezeptionsakt entwirft. Diese generiert sich aus dem Vorwissen des Lesers sowie aus Gattungskonventionen. Die Autoren unterscheiden zwischen homogenen vs. heterogenen Welten. In den homogenen Welten herrscht ein einheitliches System von Möglichem. In den heterogenen Welten finden sich unterschiedliche solcher Systeme. In den uniregionalen Welten herrscht ein einziges, in pluriregionalen Welten hingegen herrschen viele Weltsysteme. In einer instabilen Welt wechseln – anders als in stabilen Welten – die Kriterien des Möglichen. Im Gegensatz zu möglichen Welten, wird in unmöglichen Welten die Frage aufgeworfen: Was wäre passiert, wenn sich ein Geschehen anders als in der Realität entwickelt hätte?⁷⁶

Im Abschnitt *Figur* erklären Martínez/Scheffel den Unterschied zwischen Figuren (Bewohner der fiktiven Welten) und Personen (in faktualen Texten). Die Figuren werden hinsichtlich ihrer Komplexität (flach vs. rund) und Dynamik (statisch vs. dynamisch) unterschieden. Die Figurencharakterisierung kann auktorial (durch die Erzählinstanz) oder figural (durch andere Figuren) stattfinden.⁷⁷

Als letzte Betrachtungsdimension auf der Ebene „Was“ bezeichnen Martínez/Scheffel den *Raum*. Der Rezipient ordnet die präsentierten Ereignisse bestimmten Schauplätzen zu, diese können real/erfunden und möglich/unmöglich sein.⁷⁸ Auch der Raum kann eine semantisierende Wirkung haben, indem eine Erzählung erst dann entsteht, wenn der Held eine Grenze zwischen zwei gegensätzlichen Bereichen der erzählten Welt überwindet. Die kulturelle Ordnung wird hier also topologisch gegliedert.⁷⁹

Diese stellt zugleich den letzten Unterpunkt der „Was“-Ebene dar.

Nicht zuletzt an den vielfältigen Beispielen, die Martínez/Scheffel in ihrer Einführung zur Illustrierung der Aspekte einbringen, wird deutlich, dass sie ihre Theorie auf den klassischen Roman bzw. das Drama beziehen. Einzig in der Darstellung von Propps Ansatz der Morphologie des Märchens, in der Propp klare Handlungsstrukturen herausarbeitet, erwähnen Martínez/Scheffel, dass sich hieraus Ansätze für digitales Erzählen „im Design von Computerspielen und Online Fantasywelten“⁸⁰ ableiten ließen. Da wir es in der vorliegenden Arbeit aber nicht nur mit klassischen Medien wie dem Roman zu tun haben,

⁷⁴ Vgl. Ebd., S. 125.

⁷⁵ Vgl. Ebd., S. 129f.

⁷⁶ Vgl. Ebd., S. 134–147.

⁷⁷ Vgl. Ebd., S. 147–153.

⁷⁸ Vgl. Ebd., S. 153f.

⁷⁹ Vgl. Ebd., S. 158–164. Hier beziehen die Autoren sich auf Lotmans Konzept der Grenzüberschreitung.

⁸⁰ Vgl. Ebd., S. 132.

wird dieser erzähltheoretische Ansatz nicht allein ausreichend sein, sodass im Folgenden das medienunabhängige Modell von Ryan betrachtet werden soll.

1.3 Explizitere Medienunabhängigkeit: die Beschreibungsdimensionen von Ryan

Nachdem in den vorherigen Kapiteln das Modell von Martínez/Scheffel in den Grundzügen erläutert wurde, soll nun ein anderes Modell vorgestellt werden, ein medienunabhängiges Modell von Marie-Laure Ryan. Ryan stellt fest, dass eine Erzählung (engl. *narrative*)⁸¹ kein ausschließlich sprachliches Phänomen ist, da ansonsten die Untersuchung des Narrativen in verschiedenen auch nicht-sprachlichen Medien nicht möglich sei. Sie geht von der Annahme aus:

“narrative is a medium-independent phenomenon, and, though no medium is better suited than language to make explicit the logical structure of narrative, it is possible to study narrative in its nonverbal manifestations without applying the communicative model of verbal narration.”⁸²

Ein medienunabhängiges Modell ist vor dem Hintergrund der neuen Medien wie Augmented Reality und den intelligenten Stiften, die in dieser Arbeit hinsichtlich ihres erzählerischen Potentials untersucht werden sollen, essentiell. Deshalb soll Ryans Ansatz näher betrachtet werden. Hierbei wird auch immer der Bezug auf das gerade dargestellte erzähltheoretische Modell von Martínez/Scheffel genommen. Ryan arbeitet zunächst ebenfalls (in Anlehnung an Genette) mit den Ebenen Diskurs („Wie“ bei Martínez/Scheffel, vgl. II.1.2.1) und Story („Was“ bei Martínez/Scheffel, vgl. II.1.2.2). Sie identifiziert hier die im Folgenden darzustellenden Erzählmodi auf der Diskurs-Ebene und die Narrativitätsmodi auf der Story-Ebene. Sie beschreibt aber, dass diese beiden Ebenen nicht ausreichend sind, um Narrativität gänzlich zu beschreiben, weshalb sie neben die Erzählmodi (Diskurs) und die Narrativitätsmodi (Story) noch die Pragmatischen Narrativitätsmodi stellt. Diese werden in Punkt II.1.3.2 ausführlich beschrieben, da sie in den bisher betrachteten Modellen nicht berücksichtigt werden.

1.3.1 Diskurs- und Story-Ebene bei Ryan: Erzählmodi und Narrativitätsmodi

Ryan arbeitet in Anlehnung an Genette mit den beiden Ebenen Story und Diskurs. Sie definiert die Story-Ebene als „narrative meaning“ und die Diskurs-Ebene als „semiotic encoding“.⁸³ Diese beiden Ebenen werden bei Martínez/Scheffel mit „Wie“ (Diskurs) und „Was“ (Story) beschrieben.

⁸¹ Begriffserklärung vgl. II.1.1.

⁸² Ryan: Introduction, S. 15.

⁸³ Vgl. Ryan: Narrativity and its modes, S. 313. Diese Überlegungen stammen aus dem Strukturalismus. Der Strukturalismus hat es zum Ziel, die grundlegende Struktur einer Erzählung herauszuarbeiten und damit ein Analysemodell für einen spezifischen Text zu schaffen. So gehen Strukturalisten von einem Zwei-Ebenen-Modell aus. Story bezeichnet das

Ryan beschreibt die Methoden der Diskursanalyse als *modes of narration* (im Folgenden: „Erzählmodi“).⁸⁴ Da ihr Fokus nicht auf der vielbeschriebenen Diskurs-Ebene, sondern auf der weniger beachteten Story-Ebene liegt, greift sie für die Diskurs-Ebene auf Genette zurück und nennt als Beispiele „*Grammatical person of narrator*“, „*ontological status of narrator*“, „*Truth-value of narratorial discourse*“, „*Diegetic status of narrator*“, „*Type of focalization*“, „*Speed of narration*“, „*Temporal ordering*“, „*Representation of thought and language*“⁸⁵. Erzählmodi beschreiben also verschiedene Arten, wie dieselbe Geschichte erzählt werden kann. Im weiteren Verlauf der Arbeit werden diese Erzählmodi genauer dargestellt (VI.5.1).

In einem früheren Aufsatz stellt Ryan neben diese Modi die *modes of narrativity* (im Folgenden: „Narrativitätsmodi“).⁸⁶ Narrativitätsmodi zeigen die verschiedenen textuellen Realisierungen der Handlung. Sie repräsentieren also die verschiedenen Weisen, wie ein Text von einer narrativen Struktur abhängt und wie diese Struktur das Verständnis der Geschichte prägt. Die Narrativitätsmodi als Analyse Kriterien für die Story-Ebene seien vor allem auch deshalb notwendig geworden, da nur mithilfe der Narrativitätsmodi alle Medien auf ihre Narrativität hin untersucht werden können. Zuvor haben sich die Ansätze zumeist auf die epischen Genres mit klar erkennbarem Erzähler gestützt, was die narrativen Möglichkeiten in Drama, Film und Malerei schon allein aufgrund der Abwesenheit eines Erzählers außer Acht ließ.⁸⁷ Der Begriff Erzählmodi sei „a label admittedly opaque and in need of further elucidation but whose generality makes it conveniently applicable to a wide range of textual phenomena.“⁸⁸

Als Narrativitätsmodi führt Ryan folgende 12 Phänomene auf: Simple Narrativity (Einfache Narrativität, FK), Multiple Narrativity (Mehrfache Narrativität, FK), Complex Narrativity (Komplexe Narrativität, FK), Proliferating Narrativity (Zunehmende Narrativität, FK), Braided Narrativity (Geflochtene Narrativität, FK), Diluted Narrativity (Abgeschwächte Narrativität, FK), Embryonic Narrativity (Embryonische Narrativität, FK), Underlying Narrativity (Grundlegende Narrativität, FK), Figural Narrativity (Figurative Narrativität, FK), Antinarrativity (Anti-Narrativität, FK), Instrumental Narrativity (Instrumentale Narrativität, FK), Deferred Narrativity (Aufgeschobene Narrativität, FK). Diese Liste versteht Ryan aber als offenen Katalog.⁸⁹ Näher vorgestellt werden die Kategorien in VI.5.2.

Die Theorie der Narrativitätsmodi soll die in der Literatur ausführlich diskutierten Erzählmodi ergänzen und den Fokus vom Diskurs-Level auf die Ebene der Story lenken.⁹⁰

Geschehen, also die Sequenz, in der die einzelnen Ereignisse aufeinanderfolgen. *Diskurs* hingegen stellt das Erzählen selbst dar, also die spezifische Ausgestaltung der eigentlichen Geschichte.

⁸⁴ Vgl. Ebd., S. 318.

⁸⁵ Vgl. Ebd.

⁸⁶ Vgl. Ryan, Marie-Laure: The Modes of Narrativity and their Visual Metaphors. In: *Style* 26 (1992), H. 3, S. 368–387.

⁸⁷ Ebd., S. 368.

⁸⁸ Ebd.

⁸⁹ Ebd., S. 371.

⁹⁰ Vgl. Ebd., S. 368f.

Damit will Ryan zwei Fragen beantworten: „(a) What is the role of the narrative structure in the textual economy? (b) What kinds of mental operations make it discernible?“⁹¹

Um die Begrifflichkeiten für die folgende Argumentation noch einmal klar herauszustellen, sei zusammengefasst, dass auf der Diskurs-Ebene Erzählmodi und auf der Story-Ebene Narrativitätsmodi analysiert werden. Beide Kategorien werden im späteren Verlauf der Arbeit noch einmal aufgegriffen. Die Erzählmodi ähneln den Kategorien, die Martínez/Scheffel aufgestellt haben (vgl. II.1.2).

1.3.2 Erweiterung von „Was“ (Story) und „Wie“ (Diskurs): Ryans Pragmatische Narrativitätsmodi

Die Beschreibung von Story und Diskurs vergleicht Ryan mit den Ebenen resp. Semantik und Syntax.⁹² Daneben sieht Ryan aber auch noch die pragmatische Ebene. Diese beinhaltet alle Aspekte, die Story und Diskurs nicht abdecken und beschäftigt sich mit der „tellability“ der Geschichte, also den Aspekten, die die Geschichte für den Rezipienten attraktiv machen, wie beispielsweise Spannung, Neugier und Überraschung.⁹³

So liefert die Pragmatik ein eigenes Repertoire an narrativen Modi. Ryan stellt eine Kategorie für Phänomene auf, „that cannot be categorized under ‘story’ or under ‘discourse’, and its purpose is to recognize other ways of presenting and experiencing stories than the standard narrative situation of ‘telling somebody that something happened’.“⁹⁴

Auf dieser Grundlage entwickelt Ryan eine Liste an Oppositionspaaren, um die *pragmatic modes of narrativity* (im Folgenden: „Pragmatische Narrativitätsmodi“) zu beschreiben.⁹⁵ Sie stellt zunächst fünf Modi auf, die sie in einem späteren Werk auf elf erweitert.⁹⁶ Jeder Modus wird durch ein Oppositionspaar näher beschrieben: External/Internal, Diegetic/Mimetic, Non-fictional/Fictional, Autotelic/Utilitarian, Autonomous/Illustrative, Receptive/Participatory, Representational/Simulative, Determinate/Indeterminate, Complete/Incomplete, Literal/Metaphorical, Retrospective/Simultaneous/Prospective. Diese Pragmatischen Narrativitätsmodi siedelt Ryan auf einer graduellen „Narrativitätsskala“ an, die vom narrativen Pol (links auf der Skala) hin zum weniger narrativen Pol (rechts auf der Skala) führt:

⁹¹ Ebd., S. 369.

⁹² Vgl. Ryan: *Narrativity and its modes*, S. 318.

⁹³ Vgl. Ebd., S. 318f. Ryan erkennt aber auch, dass „Pragmatik“ eine unzureichend definierte Kategorie darstellt, die sich in erster Linie darüber abgrenzt, was sie nicht ist: „for linguistics, everything that is not covered by syntax and semantics, in narratology, everything that does not fit easily into story or discourse.“ (Ebd., S. 318.)

⁹⁴ Vgl. Ebd. S. 319f.

⁹⁵ Vgl. Ebd.

⁹⁶ Vgl. Ryan: *Introduction*, S. 13 und Ryan: *Avatars*, S. 12–15, auch Ryan: *Narrativity and its modes*, S. 319f. Im folgenden Schema finden sich elf Kriterien nach Ryan: In ihrer Monografie aus dem Jahr 2006 erweitert sie die grundlegenden fünf Kriterien um sechs weitere. Allerdings lässt sie in ihrem Aufsatz aus dem Jahr 2009 die Kategorie „scripted/emergent“ wieder heraus und nimmt die Unterscheidung „complete/incomplete“ auf. Dieses Kriterium der Abgeschlossenheit ist unverzichtbar und wird deswegen in die Untersuchung mit aufgenommen. Die Unterscheidung zwischen scripted/emergent findet sich im Kriterium der Virtualität (repräsentativ vs. simulierend) wieder. Insgesamt finden sich in der Übersicht also elf Kriterien nach Ryan.

“In each group the left-hand term can be regarded as the unmarked case, because the texts that present this feature will be much more widely accepted as narrative than the texts that implement the right-hand category. The conjunction of all the left-side categories yields the prototypical narrative situation, while the actualization of one (or more) of the righthand categories leads to marginal forms.”⁹⁷

Im weiteren Verlauf der Arbeit werden diese Pragmatischen Narrativitätsmodi noch vertieft vorgestellt (vgl. VI.) und zu den Erzählmodi und Narrativitätsmodi in Bezug gesetzt. Im Folgenden sollen die beiden Ansätze von Martínez/Scheffel und Ryan gegenübergestellt und auf ihre Stärken und Schwächen hin untersucht werden.

1.4 Potential und Grenzen dieser Ansätze

In den vorigen Schritten wurde zunächst ein klassisches Modell der Erzähltheorie von Martínez/Scheffel und dann ein medienunabhängiges Modell von Ryan vorgestellt. Die Ansätze weisen Gemeinsamkeiten auf, was darin begründet liegt, dass beide Modelle sich auf Genette beziehen und somit die Diskurs-Ebene (Wie) und Story-Ebene (Was) betrachten (vgl. auch VI.2./3.).

Vor dem Hintergrund der Untersuchungsfrage, wie sich die narrativen Strukturen hybrider Bilderbücher von denen klassischer Bilderbücher unterscheiden, muss festgestellt werden, dass das Modell von Martínez/Scheffel lediglich dafür konzipiert ist, einen konkreten Text zu untersuchen und zudem auf Texte beschränkt ist, die einen klaren Erzähler aufweisen. Ryan hingegen bietet mit ihren Pragmatischen Narrativitätsmodi zwei Vorteile: Zum einen fokussiert Ryans Modell nicht ausschließlich auf fiktionale Texte. Ihre offene Definition von „Erzählung“ lässt viel eher alle Arten von Texten zu. Zum anderen liegt der Schwerpunkt ihres Erzählens auf einem medienunabhängigen Erzählen, sodass neben klassisch linearen Texten v.a. auch digitale Inhalte berücksichtigt werden. Gerade ihre Oppositionspaare wie *representational/simulative* oder *receptive/participatory* lassen Ansätze dafür erkennen, dass mit diesem Modell die neuartigen hybriden Buchmedien gut zu analysieren und auf ihr mögliches, neues narratives Potential hin zu untersuchen sind. Ryans theoretischer Ansatz steht somit keineswegs in einem Widerspruch zur klassischen Erzähltheorie. Sie bietet vielmehr eine konsistente Erweiterung dessen, was – wie Martínez/Scheffel zeigen – Konsens der gegenwärtigen Erzählforschung ist.

Die Überlegungen von Martínez/Scheffel werden dennoch einen wichtigen Teil des hier entwickelten Analysemodells ausmachen. Da Ryan keine eigenen Kategorien für die Ebene der Erzählmodi (Diskurs) aufstellt, muss hier auf die Überlegungen von Martínez/Scheffel zurückgegriffen werden. Grundsätzlich ist allerdings aufgefallen, dass Ryan in ihre Pragmatische Narrativitätsmodi wichtige Kategorien aufnimmt, die so auch bei Martínez/Scheffel zu finden sind (auch wenn sie bei Martínez/Scheffel auf der Diskurs-

⁹⁷ Ryan: Avatars, S. 12.

Ebene liegen): Die Kategorie Modus und Stimme mit den jeweiligen Unterpunkten (Distanz bzw. Zeitpunkt des Erzählens) beschreibt Ryan in ihren Oppositionspaaren *diegetic/mimetic* bzw. *retrospective/simultaneous/prospective*. Auch bei diesen Aspekten werden die Überlegungen von Martínez/Scheffel in das im Rahmen dieser Arbeit konzipierte Untersuchungsmodell mit einfließen, da sie in der Definition dieser Kategorien genauer sind als Ryan. Das Analysemodell wird in Punkt VI. ausführlich beschrieben.

Es gilt allerdings zu beachten, dass auch Ryans Ansatz nicht alle Fragen beantwortet, die für diese Arbeit relevant sind. Wenn – wie vermutet – die Interaktivität ein großes Potential für die hybriden Medien bietet, muss auf diesen Punkt ausführlicher eingegangen werden, als es Ryan in ihrem Oppositionspaar *receptive/participatory* aufzeigt. Bevor also ein valides Untersuchungsmodell entwickelt werden kann, müssen noch weitere theoretische Grundlagen einbezogen werden. Deshalb werden im Folgenden die Aspekte Remediation, Mediale Transformation, Interaktivität, Linearität von Texten und Hyperlinktexte betrachtet.

2. Remediation

Für einen Vergleich des klassischen Bilderbuches mit seinem hybriden Counterpart sind die Überlegungen von Bolter/Grusin hinsichtlich der Remediation wichtig. Die Autoren beschreiben, dass Medien immer im Kontext anderer Medien wirken: „What is new about new media comes from the particular ways in which they refashion older media and the ways in which older media refashion themselves to answer the challenges of new media.“⁹⁸ Ryan bewertet diese Sichtweise als bahnbrechend: „Media studies took a theoretical turn in the 1990s. In the U.S., Bolter & Grusin (1999) proposed the concept of ‘remediation’ to explain the relations between different media.“⁹⁹

Mit „Remedialisierung“ beschreiben die beiden Autoren die Beziehung zwischen verschiedenen Medien. „Remediation maintains that what is new about new digital media is the extent to which they borrow from, pay homage to, critique, and refashion their predecessors [...]“¹⁰⁰. Danach lassen sich alle neuen Medien auf ein früheres Medium zurückführen, in dem Versuch, dessen Begrenzungen zu „remedialisieren“ und das Ziel zu erreichen, so real wie möglich zu sein.¹⁰¹ Jedes Medium versucht, einen Mangel des Vorgängermediums auszugleichen. So ist die Fotografie unmittelbarer, als es Malerei ist, ein Film wiederum unmittelbarer als die Fotografie und das Fernsehen als der Kinofilm. Die

⁹⁸ Bolter, Jay David/Grusin, Richard: Remediation. Understanding new media. Cambridge: MIT Press 2002, S. 15.

⁹⁹ Ryan, Marie-Laure: Narration in Various Media. In: The living handbook of narratology. Hrsg. von Peter Hühn. Hamburg: Hamburg University Press 2012. <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-various-media> [09.10.2012], Paragraph 9.

¹⁰⁰ Grusin, Richard: Remediation. In: Routledge encyclopedia of narrative theory. Hrsg. von David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan. London u.a.: Routledge 2005, S. 497–498, hier S. 497.

¹⁰¹ Vgl. Bolter: Remediation, S. 56.

virtuelle Realität versucht heute das Versprechen absoluter Unmittelbarkeit einzulösen.¹⁰²

Bolter/Grusin definieren mit Bezug auf den Remediationansatz: „[A] medium is that which remediates. It is that which appropriates the techniques, forms, and social significance of other media and attempts to rival or refashion them in the name of the real.“¹⁰³

Für Bolter/Grusin steht das Medium immer im Kontext anderer Medien.¹⁰⁴ Sie sehen Remediation als Definitionskriterium für die neuen digitalen Medien.¹⁰⁵

Auch die Untersuchungsgegenstände der vorliegenden Arbeit stehen in diesem Sinne in Bezug zueinander, da das klassische Bilderbuch durch die digitalen Erweiterungen in Form von Stiften oder Augmented Reality angereichert, d.h. „remedialisiert“, wird.

Allerdings gilt diese These nur für die technischen Komponenten. Aus narratologischer und ästhetischer Sicht kann nicht einfach eine „Verbesserung“ angenommen werden. Denn jede Erweiterung hat auch Schattenseiten und „new media do not necessarily produce better narratives than old ones.“¹⁰⁶ Daher ist es in der vorliegenden Arbeit umso wichtiger, die Erzählweisen der unterschiedlichen Medien zu betrachten, um nähere Erkenntnisse über den Unterschied zwischen den Bilderbuchformen zu gewinnen.

3. Mediale Transformation

Eine Untersuchung der hybriden Bilderbücher ist nicht ohne Rückbezug auf die klassischen Vorläufer zu realisieren. Es stellt sich die Frage, inwiefern Zeichensysteme trans-medial agieren und somit in unterschiedlichen Medien realisiert werden können. So merkt Ryan an, dass jedes Medium gewisse Vorzüge für bestimmte Themen und bestimmte Erzählweisen habe. Es sei unmöglich, dieselbe Geschichte in verschiedenen Medien zu erzählen.¹⁰⁷ Aus diesem Grund müssen die Spezifik und die Potentiale eines neuen Mediums herausgearbeitet werden, denn nur so kann der Text diese Besonderheiten bedienen und ausnutzen, um seine ganz eigene Geschichte zu erzählen. Ryan hält fest,

„that digital environments will produce new variations in plot structure, as well as in the representation of character and setting, but how much transformation can these “forms” themselves tolerate and still retain their basic core of meaning?“¹⁰⁸

Diese Überlegungen zu Intermedialität oder Transformationsverlusten sind ein breit diskutiertes Forschungsthema. Allerdings muss in der Diskussion um Hybridbilderbücher

¹⁰² Vgl. Ebd., S. 60.

¹⁰³ Ebd., S. 61.

¹⁰⁴ Vgl. Ebd., S. 61.

¹⁰⁵ Vgl. Ebd., S. 45.

¹⁰⁶ Ryan: Narration in Various Media, Paragraph 9.

¹⁰⁷ Vgl. Ryan, Marie-Laure: Will new media produce new narratives. In: Narrative across media. The languages of storytelling. Hrsg. Von Marie-Laure Ryan. Lincoln: Univ. of Nebraska Press 2004, S. 337–360, S. 356.

¹⁰⁸ Ryan: Avatars, S. xv.

berücksichtigt werden, dass der Text und die Bilder ja erhalten (also nicht transformiert) werden und es somit zu einer medialen Erweiterung kommt. Auch wenn es keine vollständige Transformation gibt, bleibt dennoch für diese Arbeit zu klären, zu welchen narrativen Unterschieden es in den verschiedenen Bilderbucharten kommt. In der Analyse soll dieses herausgearbeitet werden.

Der Begriff Intermedialität stammt zwar aus dem literarischen Diskurs, ist aber nicht mehr allein auf diesen beschränkt. Viel eher werden semiotische Objekte oder Einheiten betrachtet, sodass verschiedene Artefakte, Performances oder Installationen einbezogen werden können.¹⁰⁹ Rajewsky definiert alle „Mediengrenzen überschreitende Phänomene, die mindestens zwei konventionell als distinkt wahrgenommene Medien involvieren“¹¹⁰ als intermedial.

Zumeist wird in der Forschung zwischen einer engen und einer weiten Auffassung von Intermedialität unterschieden. Auch Wolf sieht eine enge und eine weite Form. Im engeren, werkinernen Sinn bezieht er Intermedialität auf die Teilnahme von mehr als einem Medium oder Wahrnehmungskanal in einem gegebenen Werk (analog zu Intertextualität).¹¹¹ Damit weisen die hybriden Bilderbücher, die in der vorliegenden Arbeit betrachtet werden, eine Intermedialität im engeren Sinne auf. Im weiten Sinne versteht Wolf unter Intermedialität „jedes Überschreiten von Grenzen zwischen konventionell als distinkt angesehenen Ausdrucks- oder Kommunikationsmedien“¹¹². Diskutiert wird auch die „Reichweite“ des Begriffs Intermedialität. Manche Wissenschaftler beschränken Intermedialität auf das Phänomen, das in einem bestimmten Werk festgeschrieben ist, d.h. auf eine direkte oder indirekte Teilhabe von mehr als einem Medium in der Bedeutung und/oder Struktur einer gegebenen semiotischen Einheit (dies zeigt sich in den hybriden Bilderbüchern). Andere gehen über diese enge Definition hinaus und schließen selbst extrakompositorische Formen, die das Ergebnis aus einer Beziehung oder einem Vergleich zwischen medial unterschiedlichen semiotischen Einheiten sind, mit ein.¹¹³

Die vorliegende Arbeit orientiert sich bezüglich der Terminologie des Intermedialitätsdiskurses an den Überlegungen von Rajewsky. Rajewsky definiert Intermedialität im weiteren Sinne „als Hyperonym für die Gesamtheit aller Mediengrenzen überschreitenden Phänomene [...], also all *der* Phänomene, die, dem Präfix ›inter‹ entsprechend, in irgendeiner Weise *zwischen* Medien anzusiedeln sind.“¹¹⁴ Diese Intermedialität stellt Rajewsky neben Intramedialität, um damit alle Erscheinungen einzuschließen, die innerhalb eines einzigen Mediums auftreten.¹¹⁵ Daneben sieht sie die Transmedialität und beschreibt damit alle „[m]edienunspezifische[n] Phänomene, die in verschiedensten

¹⁰⁹ Vgl. Wolf, Werner: Intermediality. In: Routledge encyclopedia of narrative theory. Hrsg. von David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan. London u.a.: Routledge 2005, S. 252–256, hier S. 252.

¹¹⁰ Rajewsky, Irina O.: Intermedialität. Paderborn: Schöningh 2002, S. 13.

¹¹¹ Vgl. Wolf, Werner: Intermedialität. In: Metzler-Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe. Hrsg. von Ansgar Nünning. Stuttgart: Metzler 2008, S. 327.

¹¹² Ebd.

¹¹³ Vgl. Wolf: Intermediality, S. 253.

¹¹⁴ Rajewsky: Intermedialität, S. 12.

¹¹⁵ Vgl. Ebd.

Medien mit den dem jeweiligen Medium eigenen Mitteln ausgetragen werden können, ohne daß hierbei die Annahme eines kontaktgebenden Ursprungsmediums wichtig oder möglich ist.“¹¹⁶ Die hybriden Bilderbücher sind also auch nach Rajewsky klar der Intermedialität zuzuordnen.

Des Weiteren sieht Rajewsky drei Formen des Intermedialen: Medienkombination, Medienwechsel und intermediale Bezüge. Zum einen definiert sie die Medienkombination als „kommunikativ-semiotische[n] Begriff [...], der – dies ist entscheidend – auf der Addition mindestens zweier, konventionell als distinkt wahrgenommener medialer Systeme beruht.“¹¹⁷ Es geht also um verschiedene mediale Arten, die miteinander kombiniert werden.¹¹⁸ Nach Wolf kann man hier noch eine weitere Unterteilung vornehmen und zwar in intermediale Formen ohne klare Dominanz (wie etwa im Bereich Musik und Lyrik im Kunstlied) und in intermediale Formen mit Dominanz eines Mediums gegenüber des anderen (etwa in Romanen mit punktuellen Illustrationen).¹¹⁹ Die hybriden Bilderbücher lassen sich klar dem zweiten Fall zuordnen. Denn hier dominiert das Bilderbuch. Zweitens liegt nach Rajewsky ein Medienwechsel darin, dass der Transformationsprozess zwischen zwei unterschiedlichen Medien und damit zwei unterschiedlichen semiotischen Systemen stattfindet, von denen nur das zweite materiell vorliegt.¹²⁰ Drittens können auch intermediale Bezüge auftreten, bei denen die Funktion des Intermedialen in der Bedeutungsgenerierung liegt. Das Medium stellt immer einen Bezug zu einem anderen Medium oder semiotischen System her. Dadurch positioniert sich das Medium immer auch in Bezug zum anderen Medium bzw. System.¹²¹ Allerdings bleibt zu berücksichtigen, dass diese Kategorien nicht nur in Reinform auftreten, sondern ein Medium auch zwei oder alle drei dieser Formen aufweisen kann.¹²²

Die „Auswirkung“ der Intermedialität auf das Medium und mögliche Transformationsverluste werden kontrovers diskutiert. Chatman schreibt „This transposability of the story is the strongest reason for arguing that narratives are indeed structures independent of any medium.“¹²³ Ryan sieht eine Erzählung in Anlehnung an Claude Bremond nicht als sprachlich fixiert, sondern als ein mentales Konstrukt, das sich aus verschiedenen Zeichentypen ergeben könne.¹²⁴

Auch Barthes sieht die medienunabhängige Natur der Erzählung. Für ihn gilt: „The narratives of the world are numberless.“¹²⁵ Sie können in gesprochener oder geschriebener Sprache, in fixierten oder bewegten Bildern und selbst über Gesten vermittelt werden.

¹¹⁶ Ebd., S. 13.

¹¹⁷ Ebd., S. 15f.

¹¹⁸ Vgl. Ebd.

¹¹⁹ Vgl. Wolf: Intermedialität, S. 327.

¹²⁰ Vgl. Rajewsky: Intermedialität, S. 15f.

¹²¹ Vgl. Ebd.

¹²² Vgl. Ebd., S. 17.

¹²³ Chatman, Seymour: *Story and discourse. Narrative structure in fiction and film*. Ithaca: Cornell University Press 1978, S. 20.

¹²⁴ Vgl. Ryan, Marie-Laure: *Media and Narrative*. In: *Routledge encyclopedia of narrative theory*. Hrsg. von David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan. London u.a.: Routledge 2005, S. 288–292, hier S. 288.

¹²⁵ Barthes, Roland: *Introduction to the Structural Analysis of Narrative*. In: *Image, music, text*. Hrsg. von Roland Barthes. London: Fontana Press 1987, S. 79–124, hier S. 79.

Er sieht Erzählungen in vielfältigen Formen von Mythen, über Malerei, Dramen, Comics bis hin zu Buntglasfenstern: „narrative is international, transhistorical, transcultural: it is simply there, like life itself.“¹²⁶

In diesem Zusammenhang wird auch die Performanz wichtig, d.h., dass das Medium maßgeblich für die Wahrnehmung des Textes verantwortlich ist. Die textuellen Besonderheiten oder Eigenheiten des Textes können nur ausgedrückt werden, wenn sie von dem Medium unterstützt werden.¹²⁷

Die moderne Medientheorie geht davon aus, dass die Materialität des Mediums die Bedeutung beeinflusst. Sieht man Bedeutung als unlösbar von der medialen Unterstützung, ist eine medienunabhängige Betrachtung unmöglich.¹²⁸ Dies bedeutet, dass die Form und Größe des Kanals die Bedingungen dafür festsetzt, welche Art von Geschichten übertragen werden kann. Dieser Sichtweise muss gegenübergestellt werden, dass narrative Bedeutung einen konzeptionellen Kern beinhaltet, der von der materiellen Unterstützung isoliert werden kann. Aufgrund der konfigurierenden Aktion der Medien ist es jedoch nicht immer möglich, ein codiertes Objekt vom Akt des Codierens zu unterscheiden.¹²⁹

Nach diesen Überlegungen zur Transformation von Medien, soll der Blick auf die Interaktivität gerichtet werden.

4. Interaktivität

„Ein Bilderbuch macht Lust sich eigene Geschichten auszudenken.“¹³⁰ Aber kann der Rezipient diese Geschichten auch in das Bilderbuch einbringen? Wenn man die Erzählweisen der neuen Medien, allen voran der hybriden Bücher, näher betrachtet, taucht immer wieder der Begriff „Interaktivität“ auf. An dieser Stelle soll untersucht werden, was unter diesem Terminus zu verstehen ist.

Nicht nur Ryan beklagt, wie sehr der Begriff „interactive“ in den letzten Jahren zu einem inhaltsleeren Modewort verkommen sei: „especially after advertising language fell in love with it and started promoting everything under the sun as interactive.“¹³¹ Es ist auffällig, dass selbst in vielen wissenschaftlichen Artikeln der Begriff Interaktivität häufig unreflektiert und undefiniert Verwendung findet. Gerade deswegen ist an dieser Stelle eine genaue Definition unerlässlich. Insbesondere aufgrund der Globalität, mit der dieser Begriff oft gebraucht wird, merkt Ryan an: „Interactivity is an umbrella category that covers a wide variety of relations between a user and a text“¹³². Dieses Problem ist schon lange bekannt. Lanier stellt bereits 1995 fest:

¹²⁶ Ebd.

¹²⁷ Vgl. Knappe, Joachim: The Medium is the Message? Medientheoretische Anfragen und Antworten der Rhetorik. In: Medienrhetorik. Hrsg. von Joachim Knappe und Stefanie Luppold. Tübingen: Attempto-Verlag 2005, S. 17–40, S. 35.

¹²⁸ Vgl. Ryan: Media and Narrative, S. 289.

¹²⁹ Vgl. Ebd. Bei einer Fernseh-Live-Übertragung wird etwa das zu sendende Objekt erst in der Aufnahme selbst codiert.

¹³⁰ Arbeitsgemeinschaft von Jugendbuchverlagen e.V.: Mit Bilderbüchern wächst man besser. o. S.

¹³¹ Ryan: Avatars, S. 99.

¹³² Ebd., S. 107.

„Die meisten Menschen, die etwas Interaktives beschreiben, beschreiben etwas, das meiner Meinung nach nicht gerade sehr interaktiv ist. Es ist im Grunde schon fast eine Beleidigung für das Wort. Ich weiß nicht genau, was interaktiv tatsächlich bedeutet, aber ich glaube, daß [sic!] es ein Abenteuer ist, die tatsächliche Bedeutung herauszufinden. Ich bin sicher, daß [sic!] wahre Interaktivität weit mehr als das ist, womit wir es zur Zeit [sic!] zu tun haben.“¹³³

Zunächst einmal ist es wichtig, die Begriffe Interaktion und Interaktivität – die (nicht nur) in der Alltagssprache oft synonym gebraucht werden – voneinander zu trennen. In der Soziologie wird unter dem Begriff Interaktion eine „wechselseitige Beeinflussung des Verhaltens von Individuen oder Gruppen“¹³⁴ verstanden. Der Begriff wurde in den 1980er Jahren ausgeweitet, um damit auch eine Kommunikationssituation zwischen Mensch und Computer zu beschreiben.¹³⁵ Neuberger trennt die Begriffe Interaktivität und Interaktion nach der jeweiligen Absicht. Er geht von einem spezifischen Kommunikationsverlauf aus und stellt fest: „Erst wenn »Interaktion« als Prozess definiert ist, kann »Interaktivität« als Potenzial von Einzelmedien und Kommunikationssituationen präzisiert werden.“¹³⁶ Interaktivität leitet sich von dem Begriff Interaktion ab und beschreibt „in Bezug auf Computersysteme die Eigenschaften von Software [, die] dem Benutzer eine Reihe von Eingriffs- und Steuerungsmöglichkeiten [eröffnet]“.¹³⁷ Konstitutive Faktoren für Interaktivität sieht Haack in dem aktiven Einbezug des Nutzers, in der freien Selektion und im gegenseitigen Austausch zwischen Rezipienten und dem Medium.¹³⁸ So definiert auch Ryan Interaktivität als „[a] feed-back loop through which user input affects the behavior of a text, especially regarding the choice of information to be displayed.“¹³⁹ Quiring/Schweiger verstehen unter Interaktivität einen Prozess „der ausschließlich Kommunikation zwischen Menschen, also technisch vermittelte soziale Kommunikation, umfasst.“¹⁴⁰ Auf dieser Grundlage entwickeln sie ein mehrdimensionales, komplexes Interaktivitätsmodell. Sie unterscheiden zunächst zwischen einer Nutzer-System-Interaktivität und einer Nutzer-Nutzer-Interaktivität. Diese Interaktivitätsformen untersuchen sie auf drei Analyseebenen: Aktion, Situationsevaluation und Bedeutungsaustausch.¹⁴¹ Um in der Analyse den Aspekt der Interaktivität fundiert untersuchen zu können, sind

¹³³ Sperlich, Tom: „Interaktivität ist ein Witz“. Jaron Lanier im Gespräch mit Tom Sperlich. Interview mit Jaron Lanier. c't (1995), H. 6, S. 68–71, hier S. 68.

¹³⁴ Klima, Rolf: Interaktion. In: Lexikon zur Soziologie. Hrsg. von Werner Fuchs-Heinritz/Rüdiger Lautmann/Otthein Rammstedt und Hanns Wienold. Opladen: Westdt. Verlag 1995, S. 307f., hier S. 307.

¹³⁵ Vgl. Haack, Johannes: Interaktivität als Kennzeichen von Multimedia und Hypermedia. In: Information und Lernen mit Multimedia und Internet. Lehrbuch für Studium und Praxis. Hrsg. von Ludwig J. Issing und Paul Klimsa. 3., vollst. überarb. Aufl. Weinheim: Beltz PVU 2002, S. 127–138, hier S. 127.

¹³⁶ Neuberger, Christoph: Interaktivität, Interaktion, Internet. Eine Begriffsanalyse. In: Publizistik 52 (2007), H. 1, S. 33–50. http://www.vsjournals.de/pdf/pub04_neuberger.pdf [08.12.2013], S. 42.

¹³⁷ Haack: Interaktivität, S. 128.

¹³⁸ Vgl. Ebd., S. 128.

¹³⁹ Ryan, Marie-Laure: Interactivity. In: Routledge encyclopedia of narrative theory. Hrsg. von David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan. London u.a.: Routledge 2005, S. 250.

¹⁴⁰ Quiring, Oliver/Schweiger, Wolfgang: Interaktivität - ten years after. Bestandaufnahme und Analyserahmen. In: Medien & Kommunikationswissenschaft 54 (2006), H. 1, S. 5–24, hier S. 9.

¹⁴¹ Vgl. Ebd., S. 13.

die Überlegungen aus diesem Modell eine gute Strukturierung. Aufgrund der in der vorliegenden Arbeit betrachteten Medien wird es hier um eine Nutzer-System-Interaktivität gehen. Da in dieser Arbeit werkzentriert argumentiert wird, soll von Quiring/Schweigers Modell allein die Aktionsebene betrachtet werden, da die anderen Ebenen alle einen rezipientenspezifischen Ansatz bedingen. Die Ausdifferenzierung der Aktionsebene hingegen zeigt wichtige Aspekte der Interaktivität, die für die Analyse der Primärtexte aufschlussreich sind.

Auf der **Aktionsebene** wird die Responsiveness des Systems beschrieben, also die Art und Weise, wie das System auf die Nutzereingabe reagieren kann. Die Aktionsebene kann in eine Steuerungs- und in eine Übertragungsdimension unterteilt werden. Die **Steuerungsdimension** besteht aus drei Merkmalen: Die **Selektionsoption** betrachtet, welche Möglichkeiten der Rezipient hat, um vorformulierte Inhalte auszuwählen. Die **Modifikationsoption** setzt sich mit Optionen auseinander, die es dem Rezipienten ermöglicht, durch die Eingabe die Inhalte des Systems selbst zu verändern. Hinter **Transformationsregeln** stehen automatisierte Computeralgorithmen, die es dem System ermöglichen, auf die Selektion und Modifikation des Rezipienten einzugehen. Hierin liegt eine wichtige Abgrenzung zum klassischen Buchmedium: Gerade weil hinter jeder Selektion Transformationsregeln stehen, mit deren Hilfe das System auf die Selektion des Rezipienten reagiert, gelten nur Medien, die dem Rezipienten derartige Selektion und Modifikation erlauben (was bei den klassischen Bilderbüchern nicht der Fall ist) als interaktiv.¹⁴²

Das graduelle Interaktivitätsmodell gliedert sich noch weiter auf. So wird zunächst die Selektionsdimension auf ihre Range hin untersucht, d.h. es wird betrachtet, wie hoch die Anzahl der Auswahlentscheidungen ist (z.B. Anzahl der Hyperlinks) oder wie die Eingabemodi gestaltet sind (anklickbare Optionen vs. Freitexteingabe). Auch die Modifikationsdimension wird hinsichtlich ihrer Range beschrieben: Anzahl der Eingabemöglichkeiten (z.B. beschränkte Zeichenzahl) oder Anzahl der verschiedenen Eingabearten (Texte, Bilder, Ton, Animation). Das Medium gilt als umso interaktiver, wenn die Transformationsregeln die Eingabe „natürlich“ und die Ausgabe „unverfälscht“ gestalten. Auf der Selektions- und der Modifikationsebene geht es zudem um den Zeithorizont, also darum, wie schnell das System auf die Nutzereingabe (Modifikation/Selektion) reagiert. Dabei ergeben sich grundsätzlich zwei Möglichkeiten: Die Reaktionsgeschwindigkeit wird mit dem Kriterium Speed bezeichnet (Echtzeit-Antwort). Dagegen steht die zeitliche Flexibilität, die es dem Nutzer ermöglicht, die Rückmeldung des Systems zeitlich flexibel in seinen Alltag zu integrieren.¹⁴³

¹⁴² Vgl. Ebd., S. 14.

¹⁴³ Vgl. Ebd., S. 14f. Es wird zwischen Echtzeitverarbeitung und zeitlich flexiblen Systemen unterschieden. Die Echtzeitverarbeitung nimmt Bezug auf die dem Medium zugrunde liegende Reaktionsgeschwindigkeit, beispielsweise die direkte Antwort auf Anfragen in Suchmaschinen. Die zeitliche Flexibilität nimmt Bezug auf die Rezipienten, die selbst entscheiden wollen, wann die Reaktion zu erfolgen hat, beispielsweise bei zeitverzögerndem Senden einer E-Mail. Da aber bei den in dieser Arbeit zu untersuchenden Medien eine Echtzeitverarbeitung vorliegt, soll dieser Aspekt nicht weiter betrachtet werden.

Neben der Steuerungsdimension besitzt die Aktionsebene eine **Übertragungsdimension**. Auf der Übertragungsdimension wird die „sensorische Komplexität“ betrachtet. Hier geht es um die Sinne, die durch die Rezeption angesprochen werden.¹⁴⁴ Inwieweit die Untersuchungsgegenstände der vorliegenden Arbeit nach Quiring/Schweigers Modell als interaktiv gelten können, wird in der Analyse geklärt.

Auch die Rezeption eines klassischen Bilderbuches ist kein passiver Prozess. Brandt ist zuzustimmen, dass Kinder in ihrer Auseinandersetzung mit Bilderbüchern nicht allein in der passiven Rolle der Zuhörenden und Zuschauenden sind. Sie nähmen vielmehr aktiv am Rezeptionsprozess teil und wählten interpretativ jene Teile aus dem Bilderbuch aus, die sie für den Aufbau neuer Weltbilder und Denkstrukturen bräuchten.¹⁴⁵ Es ist eine klassische Eigenschaft des Bilderbuches, dass Bild und Text aktiv vom Rezipienten in Einklang gebracht werden müssen. Wie die Bild-Text-Klassifikation (vgl. V.) zeigen wird, sind einige Verhältnisse (etwa die Ausschmückende Funktion des Bildes und vor allem die Kontrapunktische Beziehung) unbedingt auf Aktivität durch den Betrachter angewiesen, um ihre ganze narrative Kraft entfalten zu können. Bei der Betrachtung eines Bilderbuches mit einem erwachsenen Vermittler ist ein aktives Wahrnehmen immer gegeben. Dies zeigt sich auch im „dialogique reading“, wenn die Eltern offene Fragen (wer, was, wann, warum, woran siehst du das) stellen.¹⁴⁶

Interaktivität im eigentlichen Sinne geht jedoch noch einen Schritt weiter und bezieht die Eingriffsmöglichkeiten durch den Rezipienten in den Verlauf des Textes mit ein. Der Rezipient besitzt in interaktiven Texten „erheblich mehr Wahl- und Kontrollmöglichkeiten [...] als in »herkömmlichen« Medienumgebungen.“¹⁴⁷ So definiert auch Bieber, dass es bei „echter“ Interaktivität auf andere Aspekte ankommt. Interaktivität „erfordert Einfluss auf Inhalt und Form, auf Ablauf und Dauer einer Kommunikation – und das heißt letztlich: die aktive De- und Reprogrammierung des »Programms« sowie die offene und autonome Mitgestaltung der Netzwerkarchitektur.“¹⁴⁸

Bei Interaktivität wird das klassische rezeptionsästhetische Konzept, das die Zusammenarbeit zwischen Leser und Text in der Produktion von Bedeutung beschreibt, erweitert. Dabei wird der aktive Konstruktionsakt des Lesens, wie ihn Roman Ingarden und sein Schüler Wolfgang Iser gezeigt haben, erweitert, indem der Leser nicht nur aktiv Bedeutung konstruieren muss, sondern durch Steuerungs- oder Auswahlmechanismen selbst in die Genese der Geschichte eingreift.¹⁴⁹

¹⁴⁴ Vgl. Ebd. Eine schematische Darstellung über das Interaktivitäts-Modell findet sich in Anhang 1.

¹⁴⁵ Vgl. Brandt, Susanne: Bilderbücher als Lebenshilfe. Thesen und Impulse zum dialogischen Vorlesen. In: *kjl & m. Kinder-/Jugendliteratur und Medien in Forschung, Schule und Bibliothek* 62 (2010), H. 1, S. 71–76, hier S. 73.

¹⁴⁶ Vgl. Koerber, Susanne: Welche Rolle spielt das Bildersehen des Kindes aus Sicht der Entwicklungspsychologie? In: *Neue Impulse der Bilderbuchforschung. Wissenschaftliche Tagung der Forschungsstelle Kinder- und Jugendliteratur der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg*, 13. - 15. September 2006. Hrsg. von Jens Thiele und Elisabeth Hohmeister. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren 2007, S. 31–47, hier S. 39.

¹⁴⁷ Bieber, Christoph/Leggewie, Claus: Interaktivität. Soziale Emergenzen im Cyberspace? In: *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*. Hrsg. von Christoph Bieber und Claus Leggewie. Frankfurt/New York: Campus Verlag 2004, S. 9.

¹⁴⁸ Ebd.

¹⁴⁹ Vgl. Iser, Wolfgang: *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung* (UTB für Wissenschaft Uni-Taschenbücher Literaturwissenschaft, 636). München: Fink 1994, S. 264.

Ryan unterscheidet zwischen einer schwachen und einer starken Form der Interaktivität. Schwache Interaktivität böte eine Auswahl vorherbestimmter Alternativen. Die starke Form hingegen ermögliche es dem Leser, durch verbale oder physische Aktivitäten eine Rolle zu spielen, d.h. tatsächlich an der physischen Produktion des Textes teilzunehmen.¹⁵⁰ Die schwache Form der Interaktivität findet sich auch in analogen Medien wie dem klassischen Bilderbuch. Sie wird hier durch Seitenverweise realisiert oder durch spielerische Möglichkeiten, wie etwa dem Öffnen von Klappen in Klappenbilderbüchern. Der Rezipient bekommt die Möglichkeit zu entscheiden, ob und wenn ja, welche Klappe er erkunden will. Er wird nicht nur aktiv in den Rezeptionsprozess eingebunden, es wird ihm darüberhinaus auch ermöglicht, in Gebäude hineinzuschauen oder hinter Gegenstände zu blicken. Dennoch ist die Auswahl an Klappen vorgegeben und der eigene Einfluss eingeschränkt. Ähnlich verhält es sich bei Pop-Up-Bilderbüchern, die beim Aufklappen oder bei Betätigung eines Schiebers oder Rads dreidimensionale Welten entstehen lassen. Bei Pop-Up-Sound-Büchern werden beim Aufklappen Sounddateien aktiviert und abgespielt. Allerdings gibt es in diesem Fall keine Steuerungs- oder Auswahlmöglichkeiten. Es werden stets dieselben Geräusche abgespielt, die zudem nicht einer bestimmten Soundquelle zuzuordnen sind. Wenn die Pop-Up-Konstruktion automatisch beim Aufklappen der Seite aufspringt und nicht durch eine weitere Aktivität des Rezipienten eingeleitet werden muss, handelt es sich hierbei nicht um ein interaktives Medium, da es dem Rezipienten gerade an Steuerungs- und Eingriffsmöglichkeiten fehlt. Er kann nicht darüber entscheiden, ob er die Faltkonstruktion aufklappen möchte. Im Gegensatz zu diesen Beispielen mit schwachen Formen der Interaktivität benötigt die starke Form der Interaktivität komplexe elektronische Unterstützung und ist somit im analogen Buchbereich nicht zu finden.

Neben der Interaktivität, wie sie auf der medialen Ebene auftaucht (technologische Unterstützung), gibt es Interaktivität zusätzlich auf einer zweiten Ebene, die dem Werk selbst inhärent ist:

„All interactive works require a reasonably interactive medium, but the converse does not hold. Television, for instance, is a mildly interactive medium, since it enables users to switch channels at will - even more conveniently after the invention of the remote-control device - but this feature only allows a choice among noninteractive programs. Interactivity of the medium is detrimental in this case to the appreciation of the individual texts, since by channel-surfing the spectator violates their putative integrity. Similarly, the Internet as a whole is an interactive medium, but many of the documents it makes available are themselves standard linear texts.“¹⁵¹

In der Analyse muss also auch berücksichtigt werden, ob sowohl das Medium an sich als auch die Inhalte interaktiv sind.

¹⁵⁰ Ryan, Marie-Laure: *Narrative as virtual reality. Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 2001, S. 17.

¹⁵¹ Ebd., S. 205.

Nachdem nun ausführlich der Begriff der Interaktivität und ihre verschiedenen Ausprägungen diskutiert wurden, soll in einem nächsten Schritt untersucht werden, welche Auswirkungen Interaktivität auf die Gestaltung von Medien hat. Dazu muss zuerst die „klassische“ Linearität von Texten betrachtet werden, bevor diskutiert wird, wie diese in Hypertexten aufgebrochen werden kann.

5. Linearität von Texten

An dieser Stelle wird untersucht, wie das Medium Buch zu einer Ausbildung von linearen und zeitlich aufeinanderfolgenden Rezeptionsweisen geführt hat. Rezipienten fällt der Umgang mit neuen Medien möglicherweise oft deshalb schwer, weil die erlernte Linearität in digitalen Medien teilweise durch Hypertextstrukturen aufgebrochen wird. Vernetzung, Parallelität und Offenheit sind grundlegende Konstrukte für die Rezeption solcher Texte. Hinzu kommt die Möglichkeit der Verlinkung, sodass es kein geordnetes oder festgelegtes Voranschreiten mehr gibt. Viel eher eröffnen sich Seitenwege, durch die sich der Text ganz frei erkunden lässt.¹⁵²

Eine selektive, kursorische Lektüre findet sich aber auch in vielen Sachbüchern, in denen je nach Interesse nur bestimmte Kapitel, Seiten oder Absätze (in beliebiger Reihenfolge) gelesen werden. Außerdem verfügen auch Zeitungstexte oder Comics über non-lineare Verweise, ebenso wie Bücher mit Fußnoten, Zitaten oder Register.¹⁵³

Ebenso muss berücksichtigt werden, dass die frühere Rezeptionsart bereits aufgebrochen wurde. So weist etwa die Lektüre im Internet auch keine lineare Struktur sondern eher Möglichkeiten für ein selektives Lesen auf. Der Nutzer springt durch hypertextuelle Verlinkungen zu genau den Informationen, die ihn interessieren. Hier ergibt sich eine Parallele zum Bilderbuch, denn auch im Internet werden Wort und Bild häufig miteinander verbunden. Durch das Ansehen von Bilderbüchern werden Kinder bereits im jungen Alter geschult, Informationen aus Bildern zu entnehmen, Kontexte zu erkennen und somit den Sinn zu verstehen.¹⁵⁴

Bolter beschreibt sehr anschaulich, wie wichtig und gewinnbringend es ist, dass sich der Rezipient auf die neuartige Struktur des Hypertextes einlässt. Er darf nicht weiterhin nach Linearität, Sequenzialität oder anderen traditionellen Strukturen suchen. Er muss die Fragmentarisierung dieser Texte akzeptieren und das Potential der direkten Beteiligung erkennen. Denn hier bekommt er die Möglichkeit, den Text aktiv mitzugestalten.¹⁵⁵

¹⁵² Vgl. Berghaus, Margot: Steinzeitmenschen Online. Stabilität und Wandel beim Aufwachsen in neuen Medienwelten. In: *medien + erziehung* 44 (2000), H. 1, S. 7–9, hier S. 8.

¹⁵³ Vgl. Schlobinski, Peter/Tewese, Michael: Graphentheoretisch fundierte Analyse von Hypertexten. *Networx* (1999) Nr. 8. <http://www.websprache.uni-hannover.de/networx/docs/networx-8.pdf> [13.02.2016], S. 1.

¹⁵⁴ Vgl. Hauck, Stefan: Ein Bilderbuch ist eine Entdeckungsreise inmitten bunter Bilder. Wie Bilderbücher den Blick schulen und an Kunst heranführen. In: *Mit Bilderbüchern wächst man besser*. Hrsg. von Nicola Bardola/Stefan Hauck/ Mladen Jandric und Susanna Wengeler. Stuttgart, Wien: Thienemann 2009, S. 27–47, hier S. 30.

¹⁵⁵ Vgl. Bolter, Jay David: *Writing Space. The computer, hypertext, and the history of writing*. Hillsdale: Erlbaum 1991, S. 140–142.

Es lässt sich vermuten, dass aufgrund der veränderten Mediensozialisation heutiger Kinder, eben diese Akzeptanz in zukünftigen Generationen ausgebildet werden wird.

Natürlich folgen multimedial vermittelte Geschichten einem „roten Faden“, auch wenn dieser nicht linear oder gradlinig wie in einer traditionellen Geschichte verläuft. Viel eher wird hier etappenweise erzählt. Die einzelnen Informationen können in unterschiedlicher Reihenfolge aufgebaut werden. Oft fällt es auch dem Rezipienten zu, aus den Einzelinformationen und -situationen auszuwählen, was ihm gefällt, und sie zu einer Erzählung zusammenzubauen. So sind eine Vielzahl an Handlungsalternativen und Problemlösungsprozessen gegeben.¹⁵⁶

Wie oben aufgezeigt, ist es jedoch nicht allein der Aufbau der Texte, der den Unterschied zwischen den traditionellen und den neuartigen Medien ausmacht. Oft ist der entscheidende Punkt die Interaktivität: Innerhalb der multimedialen, hypertextuellen Angebote am Computer kann der Rezipient eigene Entscheidungen treffen, in dem er mit der Maus oder über die Tastatur Befehle erteilt. Damit greift er aktiv in den Erzählverlauf ein.¹⁵⁷ In solchen Fällen hat sich die Rolle des Lesers stark verändert. Während sich die Rezipientenrolle im traditionellen Lineartexten auf das Textverstehen gründete, ist es in nichtlinearen Texten nun die Aufgabe des Lesers, sich mit der vom Autor kreierte Textanlage zu beschäftigen. Hurrelmann lobt die virtuellen Welten für das große Potential, das sie hinsichtlich der Partizipation und des Miterlebens böten, was in diesem Maße von anderen Medien nicht zur Verfügung gestellt werden könne. Gerade mit zunehmender Meisterschaft des Spiels bekomme der Nutzer immer mehr Kontrolle, was sich in einem Machtgefühl ausdrücke. Zudem werden in den multimedialen Angeboten nicht nur Hör- und Sehsinn sondern auch Tast- und Bewegungssinn angesprochen. Durch diesen Mix der Reizmodalitäten komme es zu einem intensiven Erleben.¹⁵⁸ In wie fern diese Strukturen auch in den hybriden Bilderbüchern ausgebildet sind, soll in der Analyse gezeigt werden (vgl. VI.5.1.8).

Im folgenden Punkt wird aber zunächst betrachtet, wie die Nonlinearität von Texten auf der Textebene im Medium dargestellt werden kann.

6. Hyperlinktexte

Nachdem die Linearität von Texten diskutiert worden ist, soll nun vorgestellt werden, wie diese mithilfe von Hyperlinktexten aufgebrochen werden kann, sodass der Rezipient aktiv durch Eingriffsmöglichkeiten an der Textgenese beteiligt wird. Dies ist auch aus dem Grund wichtig, da die Erzählweise von Büchern mit intelligenten Stiften mit denjenigen von Hypertexten zu vergleichen ist.

¹⁵⁶ Vgl. Heidtmann, Horst: Multimediales Erzählen für Kinder und Jugendliche. In: Das Literatursystem der Gegenwart und die Gegenwart der Schule. Festschrift für Werner Schlotthaus zur Emeritierung. Hrsg. von Michael Kämper-van den Boogaart und Joachim Bark. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 1997, S. 196–205, hier S. 202.

¹⁵⁷ Vgl. Ebd., S. 203.

¹⁵⁸ Vgl. Hurrelmann, Bettina: Wer erzählt all die Geschichten? Gedanken zum Wandel unserer narrativen Umwelt. In: Neue Sammlung 41 (2001), H. 1, S. 57–72, hier S. 67.

Unter Hypertext versteht man (wörtlich) ein „über Hyperlinks verbundenes Netz von Text-, Bild- u. Dateneinheiten, in dem sich die Nutzer je nach Interesse bewegen können“¹⁵⁹. Burger beschreibt diesen Begriff als Gebilde, „worin die einzelnen informationellen Einheiten [...] durch Verknüpfungen [...] netzwerkartig verbunden, also nicht-linear organisiert sind.“¹⁶⁰ Damit bekommt der Nutzer die Möglichkeit, die Informationen non-linear und nach Interesse zu rezipieren. Gerade deshalb ist die Planung der Kohärenz eine wichtige Aufgabe für den Autor, da er den Weg, den der Rezipient geht, nicht fixieren kann. Hypertexte präsentieren Informationen multimedial in Text, Bild, Ton oder Film. Wichtig ist aber vor allem, dass Hypertexte „computerverwaltete Größen“ sind, d.h. „dass sowohl zur Herstellung als auch zur Rezeption Software benötigt wird“.¹⁶¹ Dies ist auch bei den hybriden Bilderbüchern der Fall. Wetzels wählt eine engere Definition und sieht Hypertext als „digitales Dokument mit Hyperlinks, die einzelne Wörter des Textes und Grafiken als Schaltflächen für automatisierte Textverweise verwenden. Durch Mausklicks auf die Hyperlinks werden zuvor vom Autor definierte Aktionen ausgeführt, die über [...] den ursprünglichen Text hinaus weisen.“¹⁶²

In Hypertexten geht es prototypisch um interaktive Textualität. Der Leser bestimmt das Entfalten eines Textes dadurch, dass er auf bestimmte Markierungen (die Hyperlinks) klickt, die auf dem Bildschirm neue Textsegmente erscheinen lassen. Da jedes Segment verschiedene solcher Hyperlinks beinhaltet, produziert jedes Lesen einen anderen Text. Wohingegen der Leser eines traditionellen gedruckten Textes eine individuelle Interpretation aus einer invariablen semiotischen Basis bezieht, nimmt der Leser eines interaktiven Textes folglich an der Konstruktion eines Textes als eine sichtbare Zeichenabfolge direkt teil. Auch wenn dieser Prozess auf eine begrenzte Auswahl an Alternativen beschränkt ist (die Wahlmöglichkeiten, die der Autor festlegt), gewährt diese Freiheit den Lesern weitaus mehr Freiheit in der Bedeutungsfindung.¹⁶³

Es muss zwischen Hypertexten differenziert werden, die den Nutzern starke Aktionsmöglichkeiten einräumen, etwa Lese- und Schreibrechte, und solchen Texten, in denen die Rezipientenaktion allein auf Leserechte beschränkt ist (vgl. starke und schwache Form der Interaktivität II.4).¹⁶⁴

Um das Hypertextkonzept zu verstehen, ist eine Betrachtung der ihm zugrundeliegenden Technik wichtig. Hypertexte bestehen aus zwei Komponenten: Knoten und Links (Verknüpfungen). Die Knoten bilden Informationseinheiten. Sie bestehen aus sehr heterogenen Inhalten, z.B. finden sich neben gedruckten Texten und Abbildungen, auch

¹⁵⁹ Hypertext. In: Duden Fremdwörterbuch (Duden 5). 7., neu bearb. und erw. Auflage. Mannheim/Augsburg: Dudenverlag 2001, S. 411.

¹⁶⁰ Burger, Harald: *Mediensprache. Eine Einführung in Sprache und Kommunikationsformen der Massenmedien* (de-Gruyter-Studienbuch). Berlin: de Gruyter 2005, S. 428.

¹⁶¹ Ebd.

¹⁶² Wetzels, Dirk: Hypertext. In: *Reclams Sachlexikon des Buches*. Hrsg. von Ursula Rautenberg. 2. verbesserte Aufl. Stuttgart: Reclam 2003, S. 264f.

¹⁶³ Vgl. Ryan: *Narrative as virtual reality*, S. 5f.

¹⁶⁴ Vgl. Wenz, Karin: *Formen der Mündlichkeit und Schriftlichkeit digitaler Medien*. In: *Linguistik online* (1998), H. 1. <https://bop.unibe.ch/linguistik-online/article/view/1085/1774> [02.05.2011].

Videofilme, Geräusche oder sogar Animationen. Diese sind über elektronische Verknüpfungen (Links) non-linear miteinander verbunden. Wenn diese Knoten nun Inhalte in verschiedenen medialen Formen aufweisen, kann man von Hypermedia sprechen.¹⁶⁵ Es gibt verschiedene Darstellungsarten von Link-Ankern. Meistens werden die entsprechenden Worte markiert. Man bezeichnet sie dann als *hotwords* oder *hot spots*. Andere Möglichkeiten der Markierung sind farbliche oder typographische Kennzeichnungen – teilweise steht vor dem verlinkten Wort ein bestimmtes Icon oder es kommt zu einer Veränderung des Cursors, wenn er sich über dem verlinkten Wort befindet.¹⁶⁶

In den hybriden Bilderbüchern, die in dieser Arbeit untersucht werden, bestehen diese Knoten aus Audiotexten und in den Augmented-Reality-Büchern aus Audiotexten oder weiterem Bildmaterial. Die *hotwords* hingegen bestehen aus Symbolen (tlw. TING-Bücher, *Dinosaurier*) oder Bildern, die nicht weiter markiert sind (tipto!, teilweise TING, *Prinzessin Lillifee*, LeYo!).

Für die Unterteilung der Links gibt es verschiedene Ansätze. Hier soll Suters Auffassung gefolgt werden. Suter unterscheidet drei Paare an Hyperlinks: notwendige/optionale Links, syntagmatische/paradigmatische Links und präskriptive/performative Links. Notwendige Links müssen angewählt werden, damit die Geschichte weitergeht, wohingegen optionale Links zur freien Auswahl stehen. Diese Unterscheidung wird auch für die weitere Arbeit wichtig sein. Syntagmatische Links beruhen auf Kombinationsmöglichkeiten, d.h. der Rezipient schlägt aus logischen Gründen einen bestimmten Weg ein. So treiben diese Links meist die Geschichte weiter voran. Paradigmatische Links wählen zwischen ähnlichen Optionen assoziativ aus. Präskriptive Links beschreiben, welche Inhalte der Rezipient zu erwarten hat, wenn er diesen folgt (etwa ein Link auf eine Homepage). Performative Links hingegen fordern eine Aktivität des Rezipienten, etwa E-Mail-Adressen-Links.¹⁶⁷

Mahne merkt zwar an, dass diese Unterscheidung nicht weit genug reiche, sondern von der Interpretation des Rezipienten abhängig sei¹⁶⁸, doch für die folgende Arbeit ist diese Auffassung ausreichend. Denn in der Analyse soll herausgearbeitet werden, ob die zusätzlichen Informationen einen Mehrwert für die Geschichte bieten oder reine Zusatzinformationen darstellen und damit für das Verständnis der Geschichte optional sind. Da die hybriden Bilderbücher einfache Hyperlinks aufweisen, ist eine komplexe Unterscheidung nicht nötig.

Hypertexte vermögen es, sehr unterschiedliche Dinge miteinander zu verbinden, wirken aber gleichzeitig auch fragmentierend auf Dinge ein, die im traditionellen Denken zusammengehörten.¹⁶⁹ Die Gefahr des Orientierungsverlustes geht mit dem Konzept der

¹⁶⁵ Vgl. Gerdes, Heike: Hypertext. In: Internet für Psychologen. Hrsg. von Bernad Batinic. Göttingen: Hogrefe 2000, S. 193–217, hier 194.

¹⁶⁶ Vgl. Ebd., S. 201f.

¹⁶⁷ Vgl. Simanowski, Roberto: Hyperfiction. Theorie und Praxis eines neuen Genres. Interview mit Beat Suter (2001) <http://www.dichtung-digital.de/Interviews/Suter-20-Maerz-01/index1.htm> [13.07.2014], o. S.

¹⁶⁸ Vgl. Mahne: Transmediale Erzähltheorie, S. 118.

¹⁶⁹ Vgl. Ryan: Narrative as virtual reality, S. 7.

Kohärenz einher. Kohärenz ist – wie bereits angesprochen – ein wichtiger Faktor in der Narrativik. Ein kohärenter Textzusammenhang gründet sich auf ein bestimmtes semantisches Bezugssystem. So findet sich in Hypertexten, in denen viele richtungsbestimmende Verlinkungen vorgegeben sind, eine größere Chance für die Herausbildung von Kohärenz als in Systemen, in denen die Links weniger klar strukturiert sind und somit kohärente Beziehungen allein auf der Ebene der Knoten ermöglichen. Bei Linkentscheidungen, die wenig vorhersehbar sind, wird die Sinnbildung verringert.¹⁷⁰ Desorientierung und Probleme in der Navigation treten vor allem dann auf, wenn es sich um komplexe und unstrukturierte Links handelt oder wenn es um assoziatives und weniger um zielorientiertes Suchen geht.¹⁷¹

Es gibt verschiedene Ansätze, wie Hypertexte organisiert werden. Gerdes unterscheidet drei grundlegende Strukturen. Sie sieht einen *linearen „Hypertext“* (alle Knoten folgen linear aufeinander), einen *hierarchischen Hypertext* (aus einem Knoten ergeben sich jeweils verschiedene neue Knoten, Quer- oder Rückverbindungen sind nicht möglich) und einen *vernetzten Hypertext* (die Knoten sind unstrukturiert miteinander verbunden), die auch in Kombinationsformen auftreten können.¹⁷² Ryan stellt ausführlich sieben Hyperlink-Strukturen vor, also verschiedene Anordnungen von Links, mithilfe derer sich der Leser durch die Hypertexte bewegen kann. Auf der Diskurs-Ebene sieht sie zunächst das *Netzwerk* (Gerdes: Vernetzter Hypertext, FK), das eine beschränkte Anzahl an Navigationsmöglichkeiten zeigt. Allerdings stehen diese möglichen Kreisbewegungen einer kohärenten Entwicklung der Handlung entgegen. Ein weiteres Beispiel ist der *Vektor mit Seitenverzweigung* (Gerdes: linearer „Hypertext“, Seitenverzweigungen tauchen bei Gerdes nicht auf, FK). Hier entwickelt sich die Geschichte linear, doch kommt es dabei immer wieder zu möglichen Nebensträngen, die auf externes Material verweisen. Der Typ der *Seeanemone* entfaltet die Informationen in verschiedene Untermenüs von einem Hauptmenü aus. Jedes Untermenü lässt den Rezipienten mit einem Klick wieder ins Hauptmenü springen. In *Track-Switching-Systemen* geht es darum, dass verschiedene ineinander verwobene Handlungsstränge interaktiv nutzbar werden. Jeder Handlungsstrang ist an bestimmten Entscheidungspunkten mit den anderen Handlungssträngen verbunden. Die Links sind aber der zeitlichen Abfolge der Geschichte geschuldet, sodass es nie zu einem rückwärtsgerichteten Zeitsprung kommen kann.

Auf der Ebene der Story sieht Ryan noch drei weitere Typen: Ein *Baumdiagramm* (Gerdes: Hierarchischer Hypertext, FK) entwickelt sich stetig, in dem es viele verschiedene klar voneinander getrennte Äste ausbildet, die an keiner Stelle miteinander verbunden sind. So entwickeln sich viele unterschiedliche Geschichten in einem zeitlichen Verlauf. Das *Flussdiagramm* hingegen entwickelt auch verschiedene Handlungsstränge parallel (wenn auch weniger als das Baumdiagramm), führt diese einzelnen Strängen aber

¹⁷⁰ Vgl. Mahne: Transmediale Erzähltheorie, S. 111f.

¹⁷¹ Vgl. tergan, Sigmar-Olaf: Lernen mit Multimedia-, Hypertext- und Hypermedia-Systeme. Zur Funktion von Visualisierungen. In: Bild - Medien - Wissen. Hrsg. von Hans Dieter Huber und Bettina Lockemann. München: Kopaed 2002, S. 321–336, hier S. 332.

¹⁷² Vgl. Gerdes, Heike: Lernen mit Text und Hypertext. Lengerich: Pabst 2002, S. 27.

immer wieder an bestimmten Punkten zusammen. Wie der Name es vermuten lässt, arbeitet das *Labyrinth* mit Irrwegen und Kreisläufen, die der Rezipient durchläuft, um ein gewisses Ziel (= einen bestimmten Knoten) zu erreichen. Nach Durchlauf der Linkoptionen gelangt man zu einem oder auch zu mehreren letzten Knoten (anders als im Netzwerk, in dem es keinen Endpunkt der Geschichte gibt).¹⁷³ Da die in dieser Arbeit betrachteten Bilderbücher nur in Ansätzen Hypertextstrukturen aufweisen, die sich allein auf eine weitere Ebene beschränken, sollen diese verschiedenen Hypertexttypen nicht weiter verfolgt werden.

Wichtig für die Argumentation der weiteren Arbeit ist aber die Unterscheidung zwischen notwendigen und optionalen Links.

7. Zusammenfassung: die theoretischen Grundlagen

Das vorherige Kapitel stellte zunächst das weite Feld der Narrativität vor. Eine Erzählung (dieser Begriff wird in der vorliegenden Arbeit für das englische *narrative* verwendet) besteht aus der Story- und der Diskursebene und Narrativität ist immer ein graduelles Phänomen. Auch ist die Eigenschaft „narrativ“ nicht zwangsläufig mit fiktiv gleichzusetzen, viel eher können auch faktuale Texte narrativ sein. Außerdem wurde sowohl ein klassisches als auch ein medienunabhängiges Erzählmodell vorgestellt und die Vorzüge beider erörtert. Diese Überlegungen sind grundlegend für die Entwicklung des Untersuchungsmodells in Punkt VI. In Grundzügen wurde die Remediationstheorie skizziert, die davon ausgeht, dass neue Medien immer anstreben, ein Vorgängermedium zu verbessern. Die Überlegungen zur medialen Transformation hat die Intermedialität der hybriden Phänomene geklärt.

Es wurde der Begriff der „Interaktivität“ für diese Arbeit definiert und gezeigt, wie diese Interaktivität in Hyperlinktexten umgesetzt wird, um die klassische Linearität von Texten aufzubrechen. Diese theoretischen Werkzeuge sind für die weitere Argumentation in der vorliegenden Arbeit essentiell.

Im Anschluss an die theoretischen Grundlagen folgt nun die detaillierte Vorstellung des Untersuchungsgegenstandes „Bilderbuch“.

¹⁷³ Vgl. Ryan: *Avatars*, S. 102–104.

III. Vorstellung der Untersuchungsgegenstände

„Ein Bilderbuch ist mit Liebe gemacht und hält ein ganzes Leben lang.“¹⁷⁴ Ganz so einfach ist die Definition des Mediums leider nicht. Deshalb soll im Folgenden genauer betrachtet werden, was man unter dem Begriff versteht. Außerdem werden die verschiedenen hybriden Bilderbücher sowie deren Vorformen vorgestellt.

1. Definition: Bilderbuch

In der Literatur finden sich vielfältige Definitionen zum Bilderbuch. Sobald man die Heterogenität und Vielfalt dieser Gattung genauer betrachtet, wird es schwierig, zu einer allgemeingültigen Definition zu gelangen. Dennoch soll an dieser Stelle der Versuch einer Definition des Bilderbuches unternommen werden. Es sollen konstitutive Gattungsmerkmale erarbeitet und Abgrenzungen zu benachbarten Gattungen vollzogen werden. Es ist nicht möglich, eine absolute Definition für den Gegenstand Bilderbuch zu finden, da die Begriffsbestimmung nicht zuletzt durch historische Diskurse und Kontextualisierungen veränderbar ist. Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich allein mit dem gegenwärtigen Bilderbuch und lässt historische Spielformen außer Acht.

Dass den Bildern in Bilderbüchern eine eigene Funktion zukommt und sie nicht bloßes Beiwerk darstellen, ist allgemeiner Forschungskonsens.¹⁷⁵ Thiele beschreibt das Bilderbuch wie folgt:

„Die beiden unterschiedlichen, aber doch untrennbaren Ebenen von Bild und Text stellen zusammen ein komplexes symbolisches Gebilde dar, in dem in der Regel Stoffe fiktionalen Charakters erzählt werden, sodass das Bilderbuch ein primär narratives Medium ist [...]. Diese Definition schließt die sinnlich-ästhetischen Qualitäten des Bilderbuchs mit ein, rückt aber die Frage nach den erzählerischen Bild-Text-Interdependenzen in den Mittelpunkt.“¹⁷⁶

In der Bilderbuchforschung werden immer wieder einige Definitionskriterien genannt, die bei genauer Betrachtung nicht haltbar sind. Natürlich richten sich viele Bilderbücher an kindliche Adressaten¹⁷⁷ und weisen somit nur einen begrenzten Seitenumfang¹⁷⁸ von

¹⁷⁴ Arbeitsgemeinschaft von Jugendbuchverlagen e.V.: Mit Bilderbüchern wächst man besser. o. S.

¹⁷⁵ Vgl. Weinkauff/Glasenapp: Kinder- und Jugendliteratur; Thiele/Doonan: Das Bilderbuch (2003); Schwarcz, Joseph H.: Ways of the illustrator. Visual communication in Children's Literature. Chicago: American Library Association 1982; Nodelman, Perry: Words about pictures. Narrative Art of Children's Picture Books. Athens: University of Georgia Press 1988; Schmidt-Dumont, Gerald (1997): Ästhetische Kommunikation am Beispiel von Bildgestaltung und Bildrezeption im Bilderbuch. In: Beiträge Jugendliteratur und Medien (Beiheft 8, 1997), S. 73–97.

¹⁷⁶ Thiele, Jens: Das Bilderbuch. In: Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur. Medien, Themen, Poetik, Produktion, Rezeption, Didaktik, Bd. 1. Hrsg. von Günter Lange. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren 2000, S. 228–245, hier S. 228f. Auf die Problematik des „fiktionalen Charakters“ wurde bereits an anderer Stelle ausführlich eingegangen (vgl. II. 1.1.1).

¹⁷⁷ So sieht Marquardt neben den Klein- und Vorschulkindern, die noch nicht lesen können, als Zielgruppe für das Bilderbuch auch diejenigen Kinder, die das Lesen gerade erlernen (1. und 2. Grundschulklasse, vgl. Marquardt, Manfred: Handbuch Kinder- und Jugendliteratur. Troisdorf: Bildungsverlag EINS 2010, S. 19).

¹⁷⁸ Vgl. Thiele: Das Bilderbuch (2000), S. 229.

meist 32 Seiten auf. Dies sind aber keine konstitutiven Definitionskriterien, sondern eher zielgruppenspezifische (und nicht zuletzt betriebswissenschaftliche) Notwendigkeiten. So gibt es eine Reihe an Bilderbüchern, die sich direkt an erwachsene Rezipienten wenden (z.B. *Das ist ein Buch!* von Lane Smith, *Ein neues Land* von Shaun Tan, *Die fliegenden Bücher des Mister Morris Lessmore* von William Joyce) und/oder sehr umfangreich sind (z.B. *Lindbergh* von Torben Kuhlmann mit 96 Seiten).

Also bedarf es einer graduellen Annäherung auf dem Weg zur Definition. Die eigenständige erzählende Funktion der Bilder ist grundlegend für die folgende Definition. In der vorliegenden Arbeit soll die Definition von Hallberg gelten, mit der auch Nikolajeva/Scott arbeiten. Hallberg versteht das Bilderbuch als ein Kinderbuch mit mindestens einem Bild pro Doppelseite.¹⁷⁹ Damit müssen zum einen keine intentionale bzw. funktionale Unterscheidungen thematisiert werden¹⁸⁰, zum anderen sind auch neuartige Bilderbuchformen leicht unter dieser Definition zu fassen. Im Folgenden werden die um digitale Komponenten erweiterten Bilderbücher als „hybride Bilderbücher“ bezeichnet. Oft wird dagegen – wertfrei – das „klassische“ Bilderbuch gesetzt.

Auch von der Gattung Comic muss das Bilderbuch abgegrenzt werden. Im Comic leistet die Sprache einen wesentlichen Teil der visuellen Bedeutung. Die Schrift wird nicht nur gelesen sondern auch betrachtet; ebenso wird das Bild nicht nur betrachtet, sondern auch gelesen. So kommt es zu einer besonders engen Interaktion zwischen Schrift und Bild, die gemeinsam das *panel* konstituieren. Der Comic wird sowohl simultan als auch sequentiell wahrgenommen.¹⁸¹ Als klassische Comic-Elemente sehen Linsmann/Schmitz: Panel-Darstellung, Sprech- und Denkblasen, onomatopoetische Sprache, Speedlines, wechselnde Bildeinstellungen.¹⁸² Als wichtigsten Unterschied zwischen Comic und Bilderbuch kann man wohl den Umgang mit dem Phänomen der Zeit benennen. Linsmann/Schmitz schaffen eine anschauliche Metapher, in der sie hinsichtlich des Zeitverlaufs den Comic mit dem Film sowie die Bilderbuchillustrationen mit Fotografien in einem Fotoalbum vergleichen.¹⁸³ Laut Linsmann/Schmitz haben Comics die Bilderbuchillustration in den letzten 40 Jahren stark beeinflusst, vor allem in der Verwendung von Sprechblasen, Speedlines und onomatopoetischen Ausdrücken. Aber auch eine

¹⁷⁹ Vgl. Hallberg, Kristin: Litteraturvetenskapen och bilderboksforskningen. In: Tidskrift för litteraturvetenskap (1982), H. 3–4, S. 163–168, hier S. 164.

¹⁸⁰ Unter einer solchen Definition können auch sogenannte Erstlesebücher subsumiert werden, da auch sie mindestens ein Bild pro Doppelseite aufweisen. Dabei müssen die Bilder natürlich weit über den Vignetten-Status hinausgehen, was bei den meisten Verlagen vor allem bei Büchern für Schüler der 1. und 2. Klasse gegeben ist. Dass der Text zum Lesen lernen gedacht ist, ist kein Ausschlusskriterium für eine Einordnung als Bilderbuch, da auch „klassische“ Bilderbücher oft zum Lesen lernen genutzt werden und die Erstlesebücher in der Regel in Umfang und Wortwahl dem klassischen Bilderbuch entsprechen. Gerade bei Erstlesebüchern spielt das Bild-Text-Verhältnis eine herausragende Rolle. Da aufgrund der geringen Textmenge nicht allzu viele Informationen durch den Text vermittelt werden können, muss das Bild mit vielen Details und einer genauen Konzeption weitere Informationen, Hintergrundwissen und Atmosphäre vermitteln. Gleichzeitig unterstützen die Bilder die Leser in der Entschlüsselung des Inhaltes. Die Klassifizierung als „Erstlesebuch“ ist eine funktionale Unterscheidung und wird wiederum nur durch meta- und paratextuelle Kriterien fundiert.

¹⁸¹ Vgl. McCloud, Scott: Comics richtig Lesen. Die unsichtbare Kunst. Hamburg: Carlsen Comics 2001, S. 163.

¹⁸² Vgl. Linsmann, Marie/Schmitz, Bernhard: Struwelpeter begegnet Monsieur Cryptogame. Einflüsse der Bildgeschichte und des Comics auf die Bilderbuchillustration. In: *kjl & m. Kinder-/Jugendliteratur und Medien in Forschung, Schule und Bibliothek* 61 (2009), H. 3, S. 3–15, hier S. 14.

¹⁸³ Vgl. Ebd., S. 7.

Seitenaufteilung in Panels sei vermehrt zu beobachten, womit versucht werde, dynamische Szenen abzubilden. Außerdem würden immer öfter Bildeinstellungen wie Totale, Halbtotale, Zoom etc. gewählt.¹⁸⁴

Nachdem somit eine für diese Arbeit geltende Definition des Mediums Bilderbuch gefunden wurde, sollen im Folgenden die hybriden Bilderbücher betrachtet werden.

2. Hybride Bilderbücher

Die vorliegende Arbeit bezieht als Untersuchungsgegenstand neben dem klassischen Bilderbuch vor allem auch hybride Bilderbuchformen mit ein. Unter „hybride Bilderbüchern“ werden all diejenigen Bilderbücher verstanden, die ein physisches Buch mit digitalen Inhalten anreichern. Retter betont die Eigentümlichkeit des Bilderbuches gegenüber den „Knopfdruck-Medien“. Im Unterschied zu den technischen Medien seien Bilderbücher nicht allein auf ihre Funktion beschränkt, sondern würden von Kindern als Gegenstand verstanden, der mit Emotionen verbunden ist.¹⁸⁵ Diesen Vorteil nutzen die Hybridformen im Bilderbuch aus: Als Gegenstand sind sie sowohl physisch präsent und mit Gefühlen und Erinnerungen verknüpft, bieten aber auch einige der Möglichkeiten, die erst die neuen Technologien aufweisen.

Neben dem klassischen Bilderbuch treten in der vorliegenden Arbeit die Bilderbücher mit Augmented Reality und die sogenannten Stifte-Bücher in den Fokus. Allerdings zeigen sich – nicht zuletzt vor dem Hintergrund der Remediationstheorie (vgl. II.2) – interessante Vor- und Zwischenformen, die im Folgenden kurz dargelegt werden sollen. Danach werden die Untersuchungsgegenstände ausführlich vorgestellt.

2.1 Vorformen

In der Geschichte des Bilderbuches wurde immer wieder auf verschiedene Arten versucht, klassischen Bilderbüchern durch eine besondere Ausstattung und haptische Effekte „auf die Sprünge“ zu helfen und somit die vermeintlichen Schwächen des Bilderbuches aufzuheben. An dieser Stelle sollen drei Varianten vorgestellt werden, die dezidiert als Vorläufer der hier untersuchten hybriden Bilderbücher gelten können: Als erstes kann das Klappenbilderbuch aufgrund seiner Konzeption als analoge Version der hybriden Bücher gesehen werden. Auch hier eröffnen sich auf einer zweiten Ebene weitere – visuelle – Informationen. Auch Sound-Bücher, vor allem Pop-Up-Sound-Bücher, weisen eine ähnliche Idee wie die hybriden Bilderbücher auf: Hier werden Geräusche eingesetzt und Pop-Up-Elemente erschaffen dreidimensionale Welten – ein Phänomen, das auch ein

¹⁸⁴ Vgl. Ebd., S. 8.

¹⁸⁵ Vgl. Retter, Hein: Beurteilung von Bilderbüchern. Pädagogische Probleme und empirische Befunde (Materialien zur Spiel- und Bildungsmittelberatung 1). Seelze-Velber: Kallmeyer 1989, S. 8. Natürlich lässt sich argumentieren, dass auch moderne Abspielgeräte wie Smartphones/ Tablets sehr wohl mit Emotionen verbunden werden (so werden etwa teure glitzernde Cases zum Schutz oder Anhänger als Schmuck gekauft). Gleichzeitig dienen die Geräte als Statussymbol. Allerdings wird hiermit nicht primär eine bestimmte Geschichte verbunden, wie es beim Buch getan wird.

Teil von Augmented Reality sein kann. Das System tipp tapp, das diesen Punkt abschließen wird, ist ein weiteres Hybridprodukt, da es digitale Inhalte mit dem Buch verbindet, und daher an dieser Stelle betrachtet werden soll.

2.1.1 Klappenbilderbücher und Pop-Up-Bücher

Klappenbilderbücher gibt es seit vielen Jahren von verschiedenen Verlagen. Es lassen sich grob vier unterschiedliche Arten hinsichtlich des inhaltlichen Konzepts unterscheiden. Im ersten Fall wird der Rezipient an der Suche nach verschwundenen Gegenständen beteiligt, in dem er Schranktüren öffnen oder in Kisten und Koffer hineinschauen kann (vgl. Rübel: *Kleine Ente, kommst du mit?* oder Németh/Schmidt: *Wo sind bloß die Oster Eier?*). Eng damit verwandt ist die Möglichkeit in Gebäude (z.B. in den Kuhstall in Droop: *Auf dem Bauernhof*) oder in Dinge hineinzuschauen, die sonst verborgen bleiben (z.B. das Innere eines Maishäckslers oder eines Kartoffelvollernters in Droop: *Auf dem Bauernhof*). Anders als im ersten Fall werden hier Klappen präsentiert, die den Blick in Gegenstände oder Dinge gewähren, die in der Realität nicht geöffnet werden könnten. Eine weitere Ausprägung des Klappenbilderbuches besteht darin, dass die Klappen Bewegungen abbilden – entweder körperlich (z.B. das Aufschlagen der Spatzenflügel oder die Futtersuche der Amsel in Erne/Kreimeyer-Visse: *Im Vogelnest*) oder mechanisch (z.B. das Bewegen der Baggerschaufel in Schuld: *Die Baustelle*). Außerdem schaffen es Klappen auch, Veränderungen abzubilden. Die Bücher der Klipp-Klapp-Reihe sind in ihrem inhaltlichen Konzept auf das Thema Veränderungen ausgelegt. Den Unterschied zwischen Tag und Nacht thematisiert beispielsweise Katja Mensings *Klipp-Klapp aus Tag mach Nacht*. Jahreszeitliche Veränderungen finden sich in Cuno/Scharff-Kniemeyer: *Klipp-Klapp aus Frühling wird Sommer* und Vorher-Nachher-Bilder in Mensing: *Klipp-Klapp was wird hier gebaut?*

Auf die Inhalte hinter den Klappen wird meist direkt im Text hingewiesen, beispielsweise als direkter Suchauftrag „Wo hat Olli nur die zweite Socke gelassen?“ (Rübel: 3), „Sind die Eier hinterm Sofa?“ (Németh: 11). Hinter manchen Klappen befindet sich ein Bild, das das Innere des geöffneten Gegenstandes zeigt. In anderen Klappen wird der Text weitergeführt, z.B. „Sind die Eier hinterm Sofa? – Nein, da steht ein altes Mofa.“ (Németh: 11). Teilweise wird das neue Bild bezeichnet, z.B. „Kuhstall“ (Droop: 2), oder es gibt einen weiterführenden Text „Vier Walzen pressen den Mais“ (Droop: 13).

Pop-Up-Bücher gehen noch einen Schritt weiter als die Klappenbücher. Sie simulieren durch eine komplexe Falttechnik, die beim Aufklappen der Seite aufspringt, den Eindruck einer dreidimensionalen Szenerie.

Die Klappen und Pop-Up-Elemente schaffen somit eine zweite Ebene, auf der weitere Informationen vermittelt werden. Dieser Ansatz steckt auch hinter den Stifte-Büchern, in denen zwar keine Klappen geöffnet werden können, der Rezipient aber ebenso selektiv selbst entscheiden kann, an welchen Stellen er mehr Informationen erfahren möchte.

Augmented Reality bietet ebenfalls die Möglichkeit, die reale Buchseite um weitere visuelle Informationen zu erweitern.

Eine andere Möglichkeit der Erweiterung stellen auch Geräusche dar, wie in Sound-Büchern bzw. Pop-Up-Sound-Büchern gezeigt wird.

2.1.2 Sound-Bücher und Pop-Up-Sound-Bücher

Sound-Bücher geben dem Rezipienten die Möglichkeit, an bestimmten Punkten im Buch ein Sound-Element zu aktivieren und so ein entsprechendes Geräusch zu hören. So etwa in der Reihe „Hör mal“ aus dem Carlsen Verlag. In *Hör mal – Der Bauernhof* kann der Rezipient auf sechs Seiten ein definiertes Zeichen auf der Buchseite berühren und damit eine Tierstimme aktivieren, die auf einem Soundchip gespeichert ist. In der hinteren (verstärkten Buchdecke) ist eine Batterie eingelassen, die das Abspielen der Sounds ermöglicht.

Auch eine Kombination aus Pop-Up-Buch und Sound-Buch ist auf dem Buchmarkt zu finden, indem die Pop-Up-Elemente eines Buches mit Soundmodulen verbunden wurden. Schlägt man ein solches Pop-Up-Sound-Buch auf, springt nicht nur die Falttechnik auf, sondern gleichzeitig ertönt zudem ein auf einem Chip gespeichertes Soundelement, das durch die Bewegung aktiviert wird. Anders als bei den hybriden Bilderbüchern präsentieren diese Bücher ihre interaktiven Elemente ganz ohne den Einsatz von digitalen Abspielgeräten. Allerdings ergibt sich ein großer Unterschied in der Rezeption der Pop-Up-Sound-Bücher zu hybriden Bilderbüchern: Der Klang und die Animation sind vom Rezipienten nicht aktiv steuerbar. Der Klang kann nicht selektiv ausgewählt werden, sondern ertönt automatisch für die Verweildauer auf der Seite. Den Soundeffekten kommen keine bedeutungstragenden Funktionen zu. Es werden keinerlei narrative Informationen dargeboten, viel eher trägt die Hintergrundmusik zur atmosphärischen Untermalung bei. So ergibt sich eine lineare Rezeptionsweise. Dieses Konzept zeigt sich in der Reihe „Zauberklang“ des Ravensburger Buchverlags, z.B. in dem Titel *Peter Pan* (Mai/Hess). Öffnet man die Eingangsseite, entfaltet sich die Silhouette des nächtlichen Londons mit einem aus dem Buch ragenden Uhrenturm des Palace of Westminsters und den davonschwebenden Geschwistern Wendy, John und Michael, angeführt von Peter Pan und der Fee Tinkerbell. Dazu hört man den Glockenschlag des Big Ben und eine spannende Hintergrundmusik. Der Sound endet nach einer dreimaligen Wiederholung des Glockenschlags. Weitere Pop-up-Sound-Kombinationen finden sich in der Szene des unterirdischen Hauses mit dem fröhlichen Gelächter der verlorenen Jungs und ihrer Gäste, in dem dreidimensionalen Ruderboot der Piraten, die hämisch lachen, und in dem aufgerissenen Krokodilmaul, das von einem Ticken und schließlich Hooks Schrei begleitet wird. Das Buch endet mit einem aufklappbaren Wolkenschiff und einer verträumten Abspannmusik.

In der Grundidee stimmt dieses Konzept mit der von hybriden Bilderbüchern überein, nur lassen sich in der Papierform oft keine oder nur wenig weitere Steuerungsmecha-

nismen durchführen. Im Folgenden wird nun auch ein Buch-System vorgestellt, in dem der Rezipient aktiv in die Entstehung der Geschichte involviert wird.

2.1.3 tipp-tapp-System

Während der Konzeption der vorliegenden Arbeit kündigte der kleine Kinder- und Jugendbuchverlag Jacoby & Stuart eine weitere Form einer hybriden Mediennutzung aus Buch und CD-ROM an: *tipp tapp. Mein interaktives Bildwörterbuch* (Boisrobert/Rigaud) erschien 2012. In diesem Titel werden mithilfe einer CD-ROM die Bilder lebendig. Das Buch stellt auf 15 Doppelseiten je ein Oberthema (z.B. Das Haus, Kleine Tiere, Fortbewegungsmittel, Im Wald, Lesen und Spielen, Im Gemüsegarten) vor, in dem bis zu 16 Vignetten mit dem jeweiligen Schriftbild vorgestellt werden, z.B. Dach, Schornstein, Fenster, Tür, Wand für das Thema „Das Haus“. Die Worte und Bilder sind meist auf der rechten Seite verteilt. Auf der linken Seite ist oft eine Szenerie aus den Einzelbildern dargestellt, beispielsweise das fertige Haus. Für sich genommen ähnelt das Buch eher einem Bildwörterbuch. In erster Linie werden Substantive vermittelt, es gibt aber auch Adjektive zu Größe (riesig, groß, klein, winzig), Farben, Gegenteile (oben – unten, hinten – vorne, langsam – schnell) oder Zahlen (1–10).

Im Buch ist auf dem Vorsatz eine CD-ROM eingeklebt. Startet der Rezipient das Programm, erscheint zunächst ein leerer Bildschirm. Hier kann der Rezipient nun eines der Substantive aus dem Buch über die Computertastatur eingeben, z.B. Fahrrad. Auf dem Bildschirm entsteht das entsprechende Bild. Es können beliebig viele Worte eingegeben werden. Die Bilder können durch Eingabe auch in der Größe oder Farbigkeit verändert werden. Bei Fortbewegungsmitteln kann durch die Eingabe „langsam“ oder „schnell“ die Geschwindigkeit beeinflusst werden. So sieht der Rezipient beispielsweise nach der Eingabe „Fahrrad“ einen Jungen auf einem Fahrrad über den Bildschirm fahren und kann die Geschwindigkeit mithilfe der Eingabe verändern. Dadurch können ganze Szenen geschaffen werden, die immer wieder verändert und erweitert werden. Die Ergebnisse können am Ende auch ausgedruckt werden.

Natürlich darf nicht jedes Buch, dem eine CD bzw. CD-ROM beiliegt, als hybrides Bilderbuch betrachtet werden. Diese Zuteilung kann nur erfolgen, wenn eine genuine Verbindung zwischen den Buchinhalten und den Inhalten der CD-ROM vorliegt, d.h. wenn die digitalen Informationen sich explizit auf den narrativen Gehalt des Buches beziehen und diesen erweitern bzw. verändern. *tipp tapp* stellt eine Zwischenstufe zwischen einem traditionellen Bilderbuch und einem Bilderbuch mit Augmented-Reality-Anwendungen dar. Zwar ist für *tipp tapp* ebenso wie für die Augmented-Reality-Anwendung die Computernutzung während der Lektüre grundlegend, aber anders als bei der Augmented-Reality-Anwendung vollzieht sich die Handlungssequenz nicht direkt unter Einbezug des physischen Buches.

Die Autoren von *tipp tapp* haben die statischen Nachteile des Buches klar erkannt: Ein physisches Buch kann keine bewegten Bilder zeigen und muss es auch nicht – diese

Erzählformen sind anderen Medien vorbehalten. Der Vorteil der *tipp-tapp*-Anwendung besteht darin, dass das Kind immer wieder auf die Buchseite zurückgeholt wird, da nur hier der Anstoß für neue Figuren gegeben wird und neue Aktivitäten angeregt werden. Außerdem kann es die Szenen auf dem Bildschirm genau so gestalten, wie sie in seiner Phantasie vorkommen.

Es muss nebenbei bemerkt werden, dass die Intention dieses Buches das Wörterlernen als auch die Förderung der Schreibfähigkeit darstellt. Dies ist aber nicht ausschließlich, denn ebenso kann man sich auch hier verschiedene narrative Konstrukte ausdenken, die der Rezipient steuert (vgl. Wimmelbücher, assoziative Bildketten). Gewisse Knotenpunkte werden dabei immer durch das Buch vorgegeben, wohingegen auf dem Bildschirm Bewegungen, Dialoge etc. stattfinden. Die Selbstständigkeit und Entscheidungsfreiheit eines Kindes wird hier zusätzlich gestärkt, indem das Kind an jeder beliebigen Stelle (Buchseite) einsetzen kann, ohne notwendigerweise einer konventionellen Linearität folgen zu müssen.

Damit ist die Betrachtung der Vorformen abgeschlossen. Im Folgenden werden die Untersuchungsgegenstände der vorliegenden Arbeit, Augmented Reality und Intelligente Stifte, vorgestellt.

2.2 Augmented Reality

Die Idee, in eine Geschichte „hineinzumarschieren“ und selbst zu einem der Charaktere zu werden, ist in der Literatur ein universelles Thema, das bereits Generationen fasziniert hat. So wurde dieses Motiv immer wieder in Romanen aufgenommen (z.B. Tinten-Trilogie von Cornelia Funke). Diese Idee wird mit der Augmented-Reality-Technologie auf eine ganz neue Ebene gehoben. Durch die Animation werden nun reale und fiktionale Elemente vermischt. Bricken beschreibt die Entwicklung von einer virtuellen 3-D-Animation hin zu Augmented-Reality-Anwendungen mit einer sehr schönen Metapher:

„Viewing 3-D graphics on a screen is like looking into the ocean from a glass-bottom boat. We see through a flat window into an animated environment; we experience being on a boat.

Looking into a virtual world using a stereographic screen is like snorkeling. We are at the boundary of a three-dimensional environment, seeing into the depth of the ocean from its edge; we experience being between at the surface of the sea.

Using a stereoscopic HMD [head-mounted display] is like wearing scuba gear and diving into the ocean. Immersing ourselves in the environment, moving among the reefs, listening to the whale song, picking up shells to examine, and conversing with

other divers, we invoke our fullest comprehension of the scope of the undersea world. We're There."¹⁸⁶

Augmented Reality scheint folglich eine zukunftsweisende Technologie zu sein, die in den letzten Jahren auch in erfolgreichen Apps wie Pokémon Go oder Snapchat zur Anwendung kam. Im Folgenden soll zunächst der Begriff Augmented Reality dargestellt und von ähnlichen Konzepten abgegrenzt werden. Danach sollen Zwischenformen und Sonderformen präsentiert werden. Im Anschluss werden die Möglichkeiten dieser Technologien für die Bilderbuchforschung betrachtet.

2.2.1 Begriffsbestimmung und Abgrenzung

Bei der folgenden Vorstellung der Technologie ist zu berücksichtigen, dass die Anwendung von Augmented Reality (im deutschen auch Augmentierte Realität, erweiterte oder angereicherte Realität, im Folgenden: AR) nicht speziell für den Buchbereich entwickelt wurde.¹⁸⁷ Die ersten Definitionsversuche des Begriffs grenzen das Phänomen AR von der Virtual Reality (Virtuellen Realität, im Folgenden VR) ab:

„Another view of the future of computing is emerging, taking the opposite approach from VR. Instead of using computers to enclose people in an artificial world, we can use computers to augment objects in the real world. [...] With see-through displays and projectors, we can create spaces in which everyday objects gain electronic properties without losing their familiar physical properties. Computer-augmented environments merge electronic systems into the physical world instead of attempting to replace them. Our everyday environment is an integral part of these systems; it continues to work as expected, but with new integrated computer functionality.“¹⁸⁸

Ryan beruft sich bei der Definition von VR auf Pimentel und Teixeira, die VR als „immersive, interactive experience generated by a computer“ definieren.¹⁸⁹

Eine einheitliche Definition von AR ist in der Literatur nicht zu finden, zu divergent sind die Einsatzmöglichkeiten, die das Begriffsverständnis prägen. Alle Definitionen betonen aber den Einbezug der realen Welt: „Recent work has been called names such as *ubiquitous computing* and *augmented reality*. Although the technologies differ, they are united in a common philosophy: the primacy of the physical world and the construction of appropriate tools that enhance our daily activities.“¹⁹⁰ Als grundlegende Definition

¹⁸⁶ Bricken, Meredith. Virtual worlds. No interface to design. In: Cyberspace. Hrsg. von Michael Benedikt. Cambridge: MIT Press Cambridge 1991. S. 363–382, hier S. 364.

¹⁸⁷ Anwendungsszenarien nach Mehler-Bicher/Reiß/Steiger *Living Mirror, Living Print (Living Card, Living Brochure, Living Object, Living Book, Living Game print-basiert), Living Game mobile, Living Architecture, Living Poster, Living Presentation, Living Meeting, Living Environment* (vgl. Mehler-Bicher/Reiß/Steiger: *Augmented Reality*, S. 24f.).

¹⁸⁸ Wellner, Pierre/Mackay, Wendy/Gold, Rich: Special Issue on Computer Augmented Environment Back to the Real World. In: *Communications of the ACM* 36 (1993), H. 7, S. 24–26, hier S. 26.

¹⁸⁹ Pimentel, Ken/Teixeira, Kevin: *Virtual reality. Through the new looking glass*. New York: Intel/Windcrest/McGraw-Hill 1993, S. 11.

¹⁹⁰ Wellner: *Special Issues on Computer Augmented Environment*, S. 26.

kann die folgende Auffassung gelten: „Augmented reality is a system that enhances the real world by superimposing computer-generated information on top of it.“¹⁹¹ Anders als VR versucht AR die reale Welt mit synthetischen Informationen visuell oder auditiv zu erweitern.¹⁹² Dabei dürfen allerdings zwei weitere Aspekte nicht außer Acht gelassen werden: Echtzeit und Interaktivität. Diesbezüglich wird oft auf Azumas Definitionskriterien zurückgegriffen.¹⁹³ Azuma beschreibt AR als Überlagerung von virtueller Realität und realer Umgebung, in der es zu interaktivem Handeln in Echtzeit und einem dreidimensionalen Bezug zwischen virtuellen und realen Objekten kommt.¹⁹⁴

Um die verschiedenen Virtualitätsgrade zu verstehen, beziehen sich viele Autoren¹⁹⁵ auf Milgram et al. Wie in Abb. 2 zu sehen, besteht das *Reality-Virtuality-Continuum* aus einer Skala mit den Endpunkten Realität (Real Environment) und Virtualität (Virtual Environment). Am linken Pol (Realität) stehen reale Objekte, z.B. direkt betrachtet oder auch als Videoaufnahmen einer realen Szene. Hier wird die reale Welt mit ihren physischen Gesetzen dargestellt. Am anderen Pol steht eine rein synthetische Welt, die die reale Welt nicht notwendigerweise nachahmen muss und in der die physischen Gesetze wie Schwerkraft oder Zeit außer Kraft gesetzt werden können – beispielsweise computergenerierte Simulationen. Zwischen diesen Polen definieren Milgram et al. eine Mixed Reality, in der reale Welt und virtuelle Welt zusammen auf einem Abspielgerät präsentiert werden, etwa Augmented Reality und Augmented Virtuality.¹⁹⁶

¹⁹¹ Furht, Borko: Augmented Reality. In: Encyclopedia of Multimedia. Hrsg. von Borko Furht. New York: Springer 2008, S. 35f., hier S. 35.

¹⁹² Vgl. Ebd. Die meisten Arbeiten und Artikel zu Augmented Reality – so auch die vorliegende Arbeit – beschäftigen sich mit dem Aspekt der visuellen Erweiterung. Allerdings kann ebenso die auditive, haptische oder olfaktorische Wahrnehmung erweitert werden (vgl. Broll, Wolfgang: Augmentierte Realität. In: Virtual und Augmented Reality (VR/AR) (eXamen.press). Hrsg. von Ralf Dörner/Wolfgang Broll/Paul Grimm und Bernhard Jung. Berlin, Heidelberg: Springer 2013, S. 241–294, S. 246).

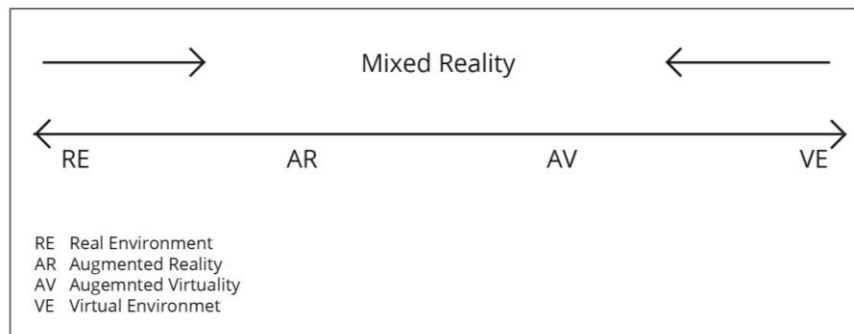
¹⁹³ z.B. auch Broll: Augmentierte Realität, S. 245.

¹⁹⁴ Vgl. Azuma, Ronald: A Survey of Augmented Reality. In: Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6 (1997), S. 355–385, hier S. 356.

¹⁹⁵ Vgl. Mehler-Bicher/Reiß/Steiger: Augmented Reality, S. 9–11; vgl. auch Broll: Augmentierte Realität, S. 246; vgl. auch Dörner, Ralf/Jung, Bernhard/Grimm, Paul/Broll, Wolfgang/Göbel, Martin: Einleitung. In: Virtual und Augmented Reality (VR/AR) (eXamen.press). Hrsg. von Ralf Dörner/Wolfgang Broll/Paul Grimm und Bernhard Jung. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg 2013, S. 1–31, hier S. 11.

¹⁹⁶ Vgl. Milgram, Paul/Kishino, Fumio: A Taxonomy of mixed reality visual displays. In: IEICE Transactions on Information Systems E77-D (1994), H. 12, S. 1321–1329. Und Milgram, Paul/Takemura, Haruo/Utsumi, Akira/Kishino, Fumio: Augmented Reality. A class of displays on the reality-virtuality continuum. In: SPIE (1994), H. 2351, S. 282–292, S. 283. Je nachdem wie hoch der Virtualität- bzw. der Realitätsgrad ist, unterscheidet Milgram nach Augmented Reality (s. verschiedenen Definitionen) und Augmented Virtuality. Diesen zweiten Aspekt führt er für solche Abspielgeräte ein, die nicht mit realen Umgebungen agieren, sondern bereits mit computergenerierten Bilderwelten arbeiten, die dann wiederum augmentiert werden (vgl. Milgram/Kischino: Taxonomy of mixed reality).

Abb. 2 Realitäts-Virtualitäts-Kontinuum (Quelle: Eigene Darstellung, nach Milgram/Kischino: Taxonomy of mixed reality).



AR stellt eine ganz neue Beziehung zwischen Mensch und Technik her. Im Vordergrund steht der Nutzen für den Rezipienten, der nun durch verschiedene Simulationen relevante Informationen immer genau dort bekommt, wo er sie braucht, unabhängig vom Standort des Objekts (z.B. schwere Produktionsanlage) und des Rezipienten.¹⁹⁷

Es gibt mindestens sechs Klassen möglicher AR-Anwendungen: medizinische Visualisierung, Wartung und Reparatur, Kommentare, Roboterpfadplanung, Unterhaltung und militärische Luftwaffennavigation.¹⁹⁸ Die vorliegende Arbeit konzentriert sich klar auf die Unterhaltungsfunktion (möglicherweise noch auf die Kommentare). Die Entwicklungen dieser Technologie war zum größten Teil bereits in den 1990er Jahren abgeschlossen, aber erst durch einen Wandel in den Kommunikationsweisen der Rezipienten und der technologischen Umwelt konnte es zu Anwendungsmöglichkeiten kommen, die auch für Endverbraucher nutzbar waren.¹⁹⁹

2.2.2 Technische Grundlage und Einsatzmöglichkeiten

Zunächst soll kurz dargestellt werden, wie die Technik der AR in Bezug auf die Printmedien funktioniert. Der Leitgedanke der erweiterten Realität ist es, reale und virtuelle Objekte miteinander in Beziehung zu setzen.²⁰⁰ Der Grundaufbau einer AR-Anwendung lässt sich in fünf Schritte gliedern: Videoaufnahme, Tracking, Registrierung, Darstellung und Ausgabe. Zunächst wird die Umgebung des Rezipienten als Videosequenz aufgenommen (mit der Kamera eines Smartphones/Tablets, einer Web- oder Fernsehkamera).

¹⁹⁷ Vgl. Mehler-Bicher/Reiß/Steiger: Augmented Reality, S. 2.

¹⁹⁸ Vgl. Azuma: Augmented Reality, S. 3.

¹⁹⁹ Vgl. Mehler-Bicher/Reiß/Steiger: Augmented Reality, S. 5. Mehler-Bicher et al. führen für die Verbindung AR und Buch den Begriff „living“ ein, um der besonderen Verbindung aus Realität, Virtualität und Interaktivität begrifflich gerecht zu werden. In dieser Wortwahl werde das Gefühl, dass die Objekte zum Leben erwachen, besser ausgedrückt als in „augmented“. Natürlich ist den Autoren zuzustimmen, dass vor allem auch bei passiven Kommunikationsmitteln die Aktivierung weiter erhöht wird (vgl. Ebd., S. 24 und 62). Allerdings kann diesem Begriff in der vorliegenden Arbeit nicht gefolgt werden, da mit „Living Books“ im Kontext multimedialer Bilderbücher bereits eine CD-ROM-Anwendung bezeichnet wird. Deshalb wird in der vorliegenden Arbeit weiterhin von AR-Büchern oder hybriden Bilderbüchern gesprochen. So werden nicht nur Begriffsverwirrungen vermieden, sondern auch weiterhin der Aspekt gestärkt, dass die Rezeption dieser erweiterten Büchern in der Realität stattfindet.

²⁰⁰ Vgl. Ebd., S. 12.

Danach wird die Position bzw. Lage genau lokalisiert (Tracking). Die Perspektive des Rezipienten muss zu jeder Zeit genau berechnet werden. Der nächste Schritt wird Registrierung genannt. Hier werden die virtuellen Inhalte mit der Realität verbunden. Das Tracking liefert die genaue Positionierung und Lage, sodass die virtuellen Objekte nun darauf angepasst werden können. Auf Grundlage der in der Registrierung errechneten Daten und abhängig von der jeweiligen Kameraperspektive werden die virtuellen Inhalte dargestellt. Dieser Schritt wird auch Rendering genannt: Die Videosequenz wird perspektivisch korrekt angereichert. An dieser Stelle erfolgt also die eigentliche Erweiterung. Der letzte Schritt ist die Ausgabe: Auf einem entsprechenden Display, das mit der Kamera verbunden ist, werden die überlagerten Daten angezeigt.²⁰¹ Die Überlagerung auf dem Bildschirm verhält sich immer lagegerecht zur realen Szene. Das bedeutet, dass es unterschiedliche Animationen und Ansichten gibt, je nachdem aus welcher Perspektive das zu erweiternde Objekt aufgenommen wird.²⁰² Es ist allerdings beim Tracking zu berücksichtigen, dass es gerade im Printbereich zu Problemen kommen kann, da die Stabilität des Dokuments oft nicht ausreichend ist. Bei zu dünnem Papier ist der Untergrund zu flexibel, als dass ein geeignetes Tracking stattfinden könnte. Auch Oberflächenreflexionen können zu einem Problem führen.²⁰³

Beim Tracking unterscheidet man zwischen zwei Formen: Beim *Nichtvisuellen Tracking* werden Signale mit Geräten wie Kompass, GPS oder durch verschiedene Sensoren (optisch, Trägheitssensoren, Ultraschall) empfangen. Das *visuelle Tracking* hingegen funktioniert mit einer Videokamera, die entweder am Kopf des Nutzers verankert (*head-mounted*) ist und somit auf die jeweilige Kopfposition des Betrachters reagieren kann, oder es wird mit einer ortsfesten Kamera gearbeitet. Auf diese Weise erstellt der Tracker auf Grundlage spezieller Bildverarbeitungsroutinen die Position der realen Objekte. Natürlich sind auch Kombinationen aus den Trackingformen möglich.²⁰⁴ Bei den in der vorliegenden Arbeit betrachteten Bilderbüchern wird mit visuellem Tracking gearbeitet, das mit Kameras funktioniert.

Es gibt verschiedene Tracking-Methoden. Broll stellt fünf Arten vor: Das Mobile Positions-Tracking, das sensorbasierte mobile Orientierungs-Tracking, das kamerabasierte Tracking mit Marken, das merkmalsbasierte Tracking-Verfahren und Hybride Tracking-Techniken.²⁰⁵ Marken (engl. *Marker*) sind kleine quadratische Symbole mit einem klaren schwarz-weißen Muster und einer klaren schwarzen oder auch komplett weißen Umrandung, die von einer Kamera wahrgenommen und entschlüsselt werden.²⁰⁶ Wichtig für das Tracken einer solchen Marke sind der Winkel der Kamera sowie die Lichtverhältnisse, damit die Marke klar gelesen werden kann.²⁰⁷ Der Vorteil dieser Marken – gerade

²⁰¹ Vgl. Broll: Augmentierte Realität, S. 242f.

²⁰² Vgl. Mehler-Bicher/Reiß/Steiger: Augmented Reality, S. 3.

²⁰³ Vgl. Ebd. 90.

²⁰⁴ Vgl. Mehler-Bicher/Reiß/Steiger: Augmented Reality, S. 27f.

²⁰⁵ Vgl. Broll: Augmentierte Realität, S. 252–264.

²⁰⁶ Vgl. Ebd., S. 256.

²⁰⁷ Vgl. Ebd., S. 257.

für den Printbereich – liegt darin, dass sie leicht aufzudrucken sind und bereits von einfachen Kameras gelesen werden können.²⁰⁸ Der Tracking-Prozess läuft in vier Schritten ab: Zuerst nimmt die Kamera das Videobild auf. Dieses Bild wird dann nach den Marken abgesucht (vier zusammenhängende Linien) und die Funde werden auf vordefinierte Marken hin abgeglichen. Die gefundenen Marken werden nun anhand ihrer Eckpunkte auf die Position und Lage zu der Kamera überprüft und daraus die Animation berechnet.²⁰⁹ In den in dieser Arbeit betrachteten Büchern kommt allerdings eine zweite Möglichkeit des Trackings zum Tragen – nämlich eine markenlose Variante. Hier werden beispielsweise bestimmte Umrandungen, Ecken oder andere spezifische Merkmale auf der Buchseite erkannt, aufgrund derer die Informationen abgerufen werden können (z.B. LeYo!-Bücher).²¹⁰

Drei Formen von AR ermöglichen es dem Rezipienten, die angereicherte Realität zu betrachten. Neben Optischer See-Through-AR (z.B. Google Glasses) und Projektionsbasierter AR gibt es die Video See-Through-AR, die auch in den hier betrachteten Bilderbüchern zum Einsatz kommt. Das Videobild auf dem Ausgabegerät (Smartphone, Tablet, Computerbildschirm etc.) wird lagegerecht virtuell erweitert.²¹¹

Die Vorteile dieser AR-Anwendungen für den Buchbereich liegen auf der Hand: Da normale Webcams und mobile Endgeräte mit Kamera verwendet werden, die mithilfe des Trackings die Animation auf dem Bildschirm entstehen lassen, hält sich der technische Mehraufwand in Grenzen. Ein haptisches Erlebnis wird durch das aktive Interagieren mit dem Printmedium für den Nutzer realisiert. Die Anwendung ist selbsterklärend, sie muss nicht erlernt werden. Allerdings muss der Nutzer auf ein festes Medium (Display, Bildschirm) schauen.²¹²

Durch die Kombination des physischen Objekts Buch mit einer digitalen Komponente über einen Computer oder ein Handy werden gleichzeitig sowohl der Tast- als auch der Seh- und Hörsinn aktiviert. Es wird angenommen, dass sich dies positiv auswirkt und der Rezipient durch ein intensiveres Erleben die übermittelten Informationen besser speichern kann.²¹³ Mehler-Bicher et al. beschreiben gerade die Verbindung aus haptischen und digitalen Elementen als die große Besonderheit der AR-Technologie. Sie bezeichnen diese Qualität als „hap.dig“. Es ist in erster Linie die Haptik des physischen Buches, die dem Nutzer einen Mehrwert bietet, denn auf diese Weise wird das virtuelle Objekt „föhlbar“. Auf der anderen Seite wertet die Virtualität das klassische Buch auf und bietet ihm neue Möglichkeiten.²¹⁴

²⁰⁸ Vgl. Ebd. Natürlich ist ein solches Anbringen von Marken nicht auf allen zu augmentierenden Gegenständen möglich. Im Buchbereich wäre die Möglichkeit aber gegeben, sodass dieser Aspekt nicht weiter betrachtet werden muss.

²⁰⁹ Vgl. Ebd., S. 258.

²¹⁰ Vgl. Grimm, Paul/Herold, Rigo/Hummel, Johannes/Broll, Wolfgang: VR-Eingabegeräte. In: Virtual und Augmented Reality (VR /AR) (eXamen.press). Hrsg. von Ralf Dörner/Wolfgang Broll/Paul Grimm und Bernhard Jung. Berlin, Heidelberg: Springer 2013, S. 96–125, S. 107.

²¹¹ Vgl. Broll: Augmentierte Realität, S. 248f.

²¹² Vgl. Mehler-Bicher/Reiß/Steiger: Augmented Reality, S. 43.

²¹³ Vgl. Ebd., S. 70.

²¹⁴ Vgl. Ebd., S. 62. Insbesondere der Einsatz von AR in der Werbung zeigt, wie diese Technologie den emotionalen Einbezug der Rezipienten steigern kann. Durch diese Erweiterungen wird der Kunde so weit involviert, dass er starke Geföhle

Neben der haptischen Qualität sehen Mehler-Bicher et al. das Potential der AR-Anwendungen zum einen darin, dass „Augmented Reality [...] eine innovative Alternative [bietet], Informationen auf völlig neue Art und Weise genau dort zu präsentieren, wo sie benötigt werden – im Blickfeld des Anwenders.“²¹⁵ Mehler-Bicher et al. verstehen AR als eine neue, interaktive Variante in der Beziehung zwischen Mensch und Technik. So verändert sich die kommunikative Situation deutlich, da die Informationen, die ausgetauscht werden sollen, auf gänzlich neue Weise vermittelt werden.²¹⁶

Wichtig ist es aber, zu unterstreichen, dass die AR-Anwendungen in sich keinen eigenen Nutzen haben. Sie werden viel eher erst in Bezug zu anderen Kommunikationsmedien effektiv, da sie so einen Zusatznutzen entfalten können und es zur Ausbildung von Synergien kommt.²¹⁷ Dies gilt für alle digitalen Komponenten der hybriden Medien in der vorliegenden Arbeit.

Durch die nahezu perfekte Simulation wird es schwierig, das virtuelle Objekt von der Realität zu unterscheiden.²¹⁸ Die Anwendung von AR muss also durchaus kritisch betrachtet werden. Ziel dieser Arbeit ist es, herauszustellen, wie diese Technologie in Kombination mit dem Bilderbuch erzählt und inwiefern diese neuartigen Erzählformen von denen klassischer Bilderbücher abweichen. Um die Frage zu beantworten, ob AR-Anwendungen dem Rezipienten einen Mehrwert bieten oder als bloße Zugabe ohne eigenständigen Nutzen fungieren, die lediglich den Kaufanreiz erhöhen soll, reagieren Mehler-Bicher et al. mit zwei Ansätzen. Zum einen müsse analysiert werden, inwieweit AR die kommunikative Wirkung verstärken kann. Zum anderen stelle sich die Frage, ob AR Inhalte auf eine effektivere und nachhaltigere Weise behandeln kann und sie somit für den Rezipienten einfacher zu begreifen sind.²¹⁹ Natürlich ist dies ein rezipientenspezifischer Ansatz, der verschiedene Analysen und Befragungen voraussetzt. Aber auch bei der dieser Arbeit zugrunde liegenden Forschungsfrage geht es darum, in wie weit die narrativen Strukturen durch die Technologie verändert werden – was die zweite Frage von Mehler-Bicher et al. impliziert.

Mehler-Bicher et al. sagen AR eine große Zukunft voraus: „Augmented Reality wird als Informationsmehrwert zum täglichen Leben gehören und nicht nur unser Arbeitsleben beeinflussen, sondern auch das alltägliche Verhalten verändern – ähnlich wie das Web.“²²⁰ Dies wird nicht zuletzt durch die explosionsartige Verbreitung von vollausgestatteten Mobiltelefonen als Endgeräten vorangetrieben.

Im Folgenden werden nun also Bilderbücher, die AR einsetzen, vorgestellt, bevor diese auf ihre Erzählstrukturen hin untersucht werden.

entwickelt, was die Aufmerksamkeit, die ein Konsument einer AR-Anzeige schenkt, gegenüber einer üblichen Print-Anzeige verlängert.

²¹⁵ Ebd., S. 1.

²¹⁶ Vgl. Ebd., S. 2.

²¹⁷ Vgl. Ebd., S. 134.

²¹⁸ Vgl. Ebd., S. 137.

²¹⁹ Vgl. Ebd. 69f.

²²⁰ Ebd. 136.

2.2.3 AR-Bilderbücher

Nach der Vorstellung der zugrundeliegenden Technologie soll nun ein Blick auf die AR-Primärliteratur geworfen werden. Wie bereits angesprochen, gibt es auf dem deutschen Buchmarkt nur wenige lieferbare Titel, sodass an dieser Stelle auch auf englischsprachige Beispiele zurückgegriffen wird.

Als erstes deutschsprachiges AR-Bilderbuch erschien 2010 im Verlag arsEdition²²¹ das Buch *Dinosaurier* (Martin/Mash). Dieses Buch vermittelt in Bild und Text vielfältige Informationen über Lebensweise, Aussehen und Verhalten der Flug-, Meeres- und Dinosaurier. Auf fünf Sonderseiten, die sich bereits im Seitendesign vom restlichen Innenlayout abheben, wird jeweils ein Dinosaurier detailliert vorgestellt. Außerdem findet sich auf jeder dieser Seiten ein kleines Augen-Symbol, das darauf hinweist, dass beim Abscannen der Seite eine dreidimensionale Animation erscheint (vgl. Abb. 3).

Abb. 3 Martin/Mash: *Dinosaurier*, S. 12f. (Quelle: arsEdition 2010).



Der Aufbau der Animation ist immer gleich: Sobald das Buch vor die Webcam gehalten wird und die Kamera die Seite erkannt hat, erscheint eine virtuelle Holzkiste auf dem Bildschirm. Über eine Tastenkombination kann das Kind zunächst die Kiste öffnen und dann den daraus befreiten Dinosaurier steuern, ihn nach rechts und links laufen, zwei Dinosaurier gegeneinander kämpfen lassen oder bei der Jagd nach Fischen unterstützen. Nach demselben Konzept arbeitet auch *Fairyland Magic* von Alison Maloney/Patricia Moffett, das (ebenfalls 2010) im Carlton Verlag erschien²²². In diesem Buch werden in Bild und Text verschiedene Aspekte des „Feenreichs“ beleuchtet, etwa die Besonderheiten des Feenlandes, das Schloss der Feenkönigin Titania sowie die einzelnen Feenarten. Auch hier befinden sich auf fünf Doppelseiten kleine Symbole, die jeweils auf eine Animation hinweisen. Der Rezipient kann durch Drücken der Leertaste auf der

²²¹ Bei Drucklegung dieser Arbeit ist das Buch nicht mehr lieferbar, es wird aber weiterhin in die Analyse einbezogen werden. Am Beispiel dieses ersten Bilderbuches können wichtige Tendenzen und Trends für spätere Titel aufgezeigt werden. Außerdem ist ein ähnlicher Titel *iT-Rex* gemeinsam mit dem Titel *iStorms* 2014 im Kosmos Verlag erschienen. All diese Titel stammen – wie auch der Titel *Fairyland Magic* – aus dem britischen Verlagshaus Carlton Kids.

²²² Eine deutsche Übersetzung liegt nicht vor.

Computertastatur eine Fee auftreten lassen und dann verschiedene Aktionen ausführen (Gegenstände erscheinen lassen, die Farbe der Blumen ändern, eine schlafende Fee aufwecken). Bei diesen Büchern liegt die benötigte Software in Form einer CD-ROM bei, die auf dem Computer installiert werden muss.

Ein weiteres frühes Beispiel, das AR im Bilderbuchbereich nutzt, ist der Titel *What Lola wants, Lola gets* von Carolyn Scrace/David Salariya²²³. Dieses Buch weist allerdings nur eine einzige Animation auf der letzten Seite auf, die Lola und Monty beim Tangotanz zeigt. Die Szene ist mit Tangomusik unterlegt. Das Buch arbeitet ebenfalls mit markenlosem Tracking. Die benötigte Software wird aus dem Internet heruntergeladen.

Als jüngstes Beispiel erschien das Buch *Vorhang auf für Prinzessin Lillifee* (Finsterbusch) 2013 im Copenrath Verlag.²²⁴ Auf fast jeder Doppelseite (insgesamt 10 Stück) kann eine Animation hervorgerufen werden. Ein kleines Symbol (graue Krone in einer Blüte) weist auf eine Animation hin. Neu ist hier, dass bei der Rezeption dieses Buches mobile Endgeräte als Bildschirm genutzt werden, d.h. es kann über Smartphones oder Tablets rezipiert werden. Das Kind muss nicht mehr vor dem stationären Bildschirm mit einer extra Webcam agieren. Die Software wird über eine App auf das Endgerät geladen. Es gibt eine eingeschränkte Free Version der App, um aber auf alle Spiele zugreifen zu können, muss eine kostenpflichtige App für 1,79 € heruntergeladen werden. Auch dieses Buch funktioniert ohne Marken. Sobald die Kamera die Seiten getrackt hat, findet der Rezipient verschiedene Erweiterungen in Form von Spielen. Die Spiele nehmen Bezug auf die Handlung oder zeichnen die Handlung nach. So berichtet der Text einer Doppelseite davon, dass die Mäuse Cindy und Clara verschwunden sind und Lillifee sie sucht. Der Rezipient bekommt das Zimmer nun auf dem Bildschirm des Abspielgeräts präsentiert. Hier sind mögliche Verstecke markiert, die der Rezipient aufsuchen kann, bis er das richtige Versteck gefunden hat. Es handelt sich um das offene Fenster. Die Lösung ist allerdings im Text bereits angelegt. In der nächsten Aufgabe muss der Rezipient Lillifees Einhorn durch einen Parcours führen, da Lillifee im Text den Auftrag von einer Waldfee bekommt, den Pfad nicht zu verlassen. Im weiteren Verlauf der Geschichte bekommt Lillifee den Rat, den Luftballons zu folgen. Das Spiel besteht darin, Luftballons zum Platzen zu bringen. Als Lillifee vom bösen Zauberer gezwungen wird, Kunststücke auf dem Rücken ihres Einhorns vorzuführen, kann der Rezipient diese auf dem Display auswählen, nachspielen und steuern. Ebenfalls hilft der Rezipient Lillifee, als sie im Zirkuswagen eingesperrt ist, Gegenstände in eine Kiste zu legen. Lillifee rettet ihre Freunde vor der verzauberten Limonade, indem der Rezipient veranlasst, dass Lillifee das Tablett umwirft. Als Lillifee und ihre Freunde eingesperrt werden, schiebt das Einhorn (mithilfe des Rezipienten) die Gitterstäbe auseinander. Am Schluss bekommt der Rezipient noch die Möglichkeit, die

²²³ Für dieses Buch liegt keine deutsche Übersetzung vor. Es ist 2010 erschienen. Ein Blick in den Katalog der British Library belegt, dass dieses Buch im selben Jahr auch ohne die AR-Erweiterung erschien. Dann in etwas kleinerem Format und etwas günstiger. Dasselbe gilt für den zweiten Band der „Book, webcam, action!“-Serie, *Tyrone the Clean 'o' Saurus*, von demselben Autor-Illustratoren-Paar.

²²⁴ 2014 erschien auch hier ein zweiter Band mit dem Charakter Sharky: *Käpt'n Sharky bei den Wikingern* (Langreuter/Neuendorf).

Tiere und Instrumente auf dem Abschlussfest zum Klingen zu bringen, bevor sich der Vorhang schließt. Die Zielsetzung, dass dieses Buch sowohl mit als auch ohne digitale Inhalte funktioniert, ist schwierig umzusetzen – wie das im Text erwähnte Versteck zeigt. Interessant ist in diesem Zusammenhang auch, dass der AR-Aspekt nicht als USP herausgestellt wird. So findet sich auf dem Buchumschlag selbst kein Hinweis darauf. Lediglich auf der Einschweißfolie wird dieser Nutzen auf einem Sticker kommuniziert. Auf der Impressumsseite steht ein weiterer Hinweis mit einem QR-Code, der direkt in den App-Store führt, wo die App heruntergeladen werden kann.

3-D-Technologien sind in den letzten Jahren zu einem Schlüsselbegriff in der Medienlandschaft geworden, berücksichtigt man nicht zuletzt die vielen Kinofilme, die neben klassischen Vorführungen auch stark beworbene 3-D-Versionen anbieten. Allerdings können in der vorliegenden Arbeit keine grundsätzlichen wirtschaftlichen Überlegungen zum Marktpotential an sich durchgeführt werden. Zwar werden Vor- und Nachteile der einzelnen Medien dargestellt, aber allein unter werkzentrierten Gesichtspunkten. Es kann nur am Rande betrachtet werden, weshalb sich einige Produkte auf dem Markt besser etabliert haben als andere – zumal jegliche Untersuchungen von Produkterfolgen und Marktentwicklungen spekulativ blieben. In der Analyse wird überprüft, ob die Erzählstrukturen ein möglicher Grund dafür sind, dass sich die Bilderbücher mit AR noch nicht weiter durchsetzen konnten. Rezipientenspezifische Gründe können nur vermutet werden. So liegt der Verdacht nahe, dass gerade bei dem ersten AR-Versuch im Bilderbuch die technischen Möglichkeiten noch nicht ausgereift genug waren. Die Handhabung scheint zunächst einmal sehr umständlich: Der Computer muss gestartet, das Programm installiert und das Buch vor eine statische Kamera gehalten werden, bevor das Buch zu erleben ist. Außerdem ist die Handhabung der ersten AR-Bücher für Kinderhände sehr mühsam, da das aufgeklappte Buch so vor die festinstallierte Kamera des Computers gehalten werden muss, dass diese die Seite aus der richtigen Position her entschlüsseln kann. Wenn nun gleichzeitig noch Befehle über die Tastatur gegeben werden sollen, sind Kinder häufig überfordert.

Mit AR-Büchern wurde eine Hybridtechnologie betrachtet, die auf das Bilderbuch übertragen wurde und in der Analyse hinsichtlich ihrer Erzählstrukturen untersucht wird. Im Folgenden soll nun mit den intelligenten Stiften eine für den Buchmarkt originär entwickelte Hybridlösung vorgestellt werden.

2.2.3.1 Exkurs: Erweiterung der Augmented-Reality-Bücher

Wie bereits erläutert, wurde für die Analyse die vorliegende Primärliteratur bis zum Herbstprogramm 2013 betrachtet. Im Herbst 2014 kam allerdings ein weiteres hybrides Produkt auf den Markt, das das klassische Bilderbuch mit einer AR-Technologie kombiniert: Der Carlsen Verlag entwickelte das Hybridprojekt LeYo! und startete im November 2014 sein Programm mit neun Büchern zu unterschiedlichen Themen. Die Bücher funktionieren in Verbindung mit einem Tablet oder Smartphone, auf dem die entsprechende

LeYo!-AR-App installiert werden muss. Die App wird gestartet und die Kamera des Smartphones über die Seite gehalten, sodass die Seite (markenlos) getrackt werden kann. Nun werden auf dem Bildschirm die *hotwords* hervorgehoben, die das Kind anwählen kann. Die *hotwords* bestehen in diesem Fall aus den Bildern im Buch. Weiterhin ist aber auch die klassische Buchseite auf dem Bildschirm sichtbar. So wählt der Rezipient eines dieser *hotwords* an und erfährt den erweiterten Inhalt (Geräusch, Text und/oder Bild). Neu bei diesem Ansatz ist, dass viele verschiedene *hotwords* auf der Seite versteckt werden und nicht – wie in den bisherigen Büchern – nur eine Anwendung pro Seite stattfindet.

Die Rezipienten können auf dem Bildschirm zwischen vier verschiedenen Ebenen auswählen. Die Ebene „Geräusche“ enthält Geräusche und Musik. Die Ebene „Hören“ präsentiert Geschichten und Erzähltexte. Die Ebene „Durchblick“ ermöglicht zusätzliche Bilder: Wenn der Rezipient die Kamera über ein bestimmtes Bild hält, bekommt er auf dem Bildschirm ein neues Bild darüber augmentiert. So wird beispielsweise simuliert, in Gebäude oder Gegenstände hineinblicken zu können. Die Ebene „Spiele“ bietet die Möglichkeit, verschiedene Bilder auf dem Bildschirm in Bewegung zu sehen, und hält verschiedene Spiele bereit.

Aufgrund dieses neuartigen Entwicklungsschritts der vielfältigen *hotwords* auf der Buchseite, sollen die beiden LeYo!-Bücher *Mein Bauernhof* (Ladwig/Ebert) und *Mein großer Märchenschatz* (Wendland/Dulleck) in der Analyse berücksichtigt werden.

2.3 Intelligente Stifte

Wie gerade ausgeführt wurde, benötigen die unterschiedlichen Formen der AR immer einen Computer (stationär oder als mobiles Endgerät), um die Inhalte abzuspielen. Dies schränkt die Rezeption – gerade für jüngere Kinder – ein. Im Folgenden soll nun ein neuartiges Medium betrachtet werden, das offline eingesetzt wird und bei der Entwicklung extra auf die Bedürfnisse jüngerer Kinder abgestimmt wurde.

Schon seit langem versuchen Verlage, die Interaktionsmöglichkeiten für Kinder mit dem Medium Bilderbuch zu erhöhen. Möglichkeiten wie Klappen und Pop-Up-Konstruktionen wurden bereits vorgestellt (vgl. III.2.1). Auf diesem Konzept und dessen Vorläufern basiert die den intelligenten Stiften zugrunde liegende Idee. Wenn man ein traditionelles Klappen-Bilderbuch mit der medial erweiterten Variante vergleicht, fällt auf, dass beide den gleichen Grundgedanken verfolgen: Von einer Oberfläche (einem Ausgangsbild) gelangt der Rezipient auf eine weitere Ebene, die eine neue Information (in Bild und/oder Text) bereithält. Neugier und Entdecken stehen hierbei im Vordergrund. Generell sind die intelligenten Stifte mit Hypertexten vergleichbar: Die Oberfläche bietet durch Codes (die teilweise versteckt, teilweise deutlich markiert sind), die Möglichkeit, weitere Informationen auf einer zweiten Ebene zu erlangen.

Wie die elektronisch erweiterten Bilderbücher im Detail funktionieren wird im Folgenden betrachtet.

2.3.1 Marktübersicht

Es gibt auf dem deutschen Buchmarkt verschiedene Stifte, die nach dem beschriebenen Konzept funktionieren, z.B. tiptoi (Ravensburger), TING (Himmer), Toystick (Noris), AnyBook (Franklin), Poingo (Publications International, Ltd.), Stips (Editions Atlas).²²⁵ Hier gilt es zu beachten, dass die Stifte keine homogene Gruppe darstellen, sondern jedes Produkt eine ganz eigene Medienspezifik aufweist. So können auch keine pauschalen Ergebnisse und Aussagen über „die Stifte“ getroffen werden; Erkenntnisse müssen viel eher immer auf das spezifische Produkt bezogen werden. Daher wird sich die vorliegende Arbeit auf die beiden Hauptakteure tiptoi und TING ausrichten, da diese beiden Konzepte die einzigen sind, die sich fest auf dem deutschen Markt etabliert haben und mit einer Reihe von Buchprodukten im Handel präsent sind.

Bei der anschließenden Vorstellung der beiden Stifte tiptoi und TING kann jeweils nur ein Überblick über das System und seine Funktionsweise gegeben werden.

2.3.2 tiptoi

Als erstes audio-digitales Lernsystem führte der Ravensburger Buchverlag im September 2010 tiptoi ein. Im Oktober 2011 meldete das Unternehmen eine Million verkaufte tiptoi-Produkte.²²⁶ Ende 2013 waren 26 verschiedene tiptoi-Titel (nur Bücher) lieferbar.²²⁷ In seinem Einführungsjahr 2010 gewann tiptoi den *Sonderpreis Goldene GIGA-Maus* als bestes Programm des Jahres wegen seiner perfekten Verbindung aus haptischen Angeboten und digitalen Elementen.²²⁸ 2010 wurde es außerdem mit dem *Toy Award* der Nürnberger Spielwarenmesse in der Kategorie *Lernen und Wissen* ausgezeichnet, 2011 mit dem *Sonderpreis des Deutschen Lernspielpreises*.²²⁹

tiptoi ähnelt optisch einem dicken, orangefarbenen Stift. In dessen Plastikkorpus befinden sich eine Kamera, ein Chip und ein Lautsprecher. Die Technologie, die dem Produkt zugrunde liegt, ist die sogenannte Optical Identification (OID). Die Buchseiten werden mit für das Auge kaum sichtbaren und nur für den Stift lesbaren Codes belegt, die durch den Stift in auditive Informationen umgewandelt werden. Nur beim genauen Hinschauen erkennt der Rezipient eine Art pixeligen, grauen Schleier über den Stellen, die mit einem solchen Code bedruckt sind. Tippt der Rezipient mit der Spitze des Stiftes, in der sich die Kamera befindet, auf oder knapp über einen solchen Code, entschlüsselt ihn der Stift und spielt eine Audiodatei ab, die eben diesem Code per Programmierung zugeordnet wurde.²³⁰ Damit dies funktioniert, muss zunächst die jeweilige Software des Buches aus dem Internet herunter- und auf den Stift geladen werden. Dazu muss auf dem Computer

²²⁵ Bei der Drucklegung der Arbeit sind nicht mehr all diese Systeme verfügbar.

²²⁶ Vgl. Kessler: Tiptop mit Tiptoi, S. 7. Allerdings fallen hierunter auch Stifte, Puzzle und Spiele.

²²⁷ Verlagsvorschau Ravensburger Buchverlag Herbst 2013. Auszählung Neuheiten und Backlist.

²²⁸ Vgl. Sonderpreis Goldene GIGA-Maus. Das beste Programm des Jahres – tiptoi. In: ELTERN family (2010), H. 12, S. 8. Diese Jury-Begründung erinnert an den von Mehler-Bicher et al. eingeführten Aspekt der hap.dig (vgl. III. 2.2.2.)

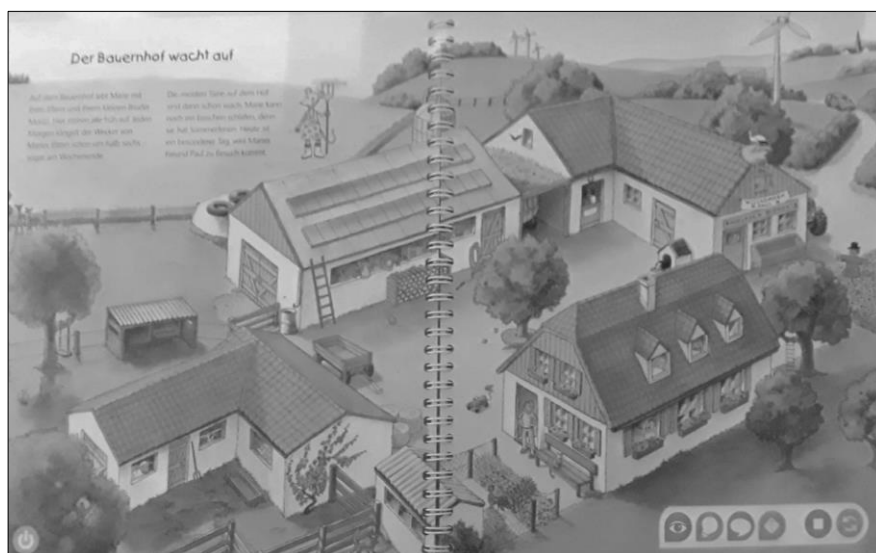
²²⁹ Vgl. Ravensburger AG: Ravensburger verkauft eine Million tiptoi Produkte. Ravensburg (Pressemitteilung Oktober 2011).

²³⁰ Vgl. Kessler: Tiptop mit Tiptoi, S. 7–9.

der sogenannte tiptoi-Manager installiert werden, der die Übertragung und Verwaltung der Daten übernimmt.

Die tiptoi Bücher sind in verschiedene Subreihen aufgeteilt. Neben den Titeln der Reihe *Wieso? Weshalb? Warum?* gibt es die Reihen *Leserabe*, *Expedition Wissen* und ein *Bildwörterbuch*.²³¹ Die Bücher sind alle gleich aufgebaut. Auf jeder Doppelseite befindet sich rechts unten eine Leiste mit verschiedenen Symbolen (vgl. Abb. 4). Mithilfe dieser Symbole wählt der Rezipient eine „Ebene“ aus, die jeweils eine andere Funktion erfüllt. Die Bücher der *Wieso? Weshalb? Warum?*-Reihe haben drei unterschiedliche Ebenen: „Entdecken“, „Wissen“ und „Erzählen“. Auf der Ebene „Entdecken“ werden beim Tippen auf die codierten Objekte Texte vorgelesen oder Geräusche abgespielt. In *Entdecke den Bauernhof* wird beispielsweise beim Tippen auf das Bild eines Autos (rechts oben im Bild, vgl. Abb. 4) das Geräusch eines fahrenden Autos oder der Sprechtext „In diesem Auto sitzt Paul. Seine Eltern bringen ihn zu seiner Freundin Marie, die er in den Sommerferien besucht.“ (Hörtext – Entdecken – Auto, Friese/Schargan: 2). Wechselt der Rezipient in die Ebene „Wissen“, wird Sachwissen vermittelt: Beim Tippen auf das Auto, hört man entweder wieder das Fahrgeräusch oder erfährt, dass Paul sich auf der Autofahrt dreimal übergeben musste (Hörtext – Wissen – Auto, Friese/Schargan: 2). Auf der Ebene „Erzählen“ werden kurze Geschichten berichtet. Tippt man in dieser Ebene auf das Auto, erfährt man beispielsweise, dass Paul weit weg wohnt und noch nie auf einem Bauernhof war (Hörtext – Erzählen – Auto, Friese/Schargan: 2).

Abb. 4 Friese/Schargan: *Entdecke den Bauernhof*, S. 1f. (Quelle: Ravensburger Buchverlag 2010).



Auch die Reihe „Leserabe“ macht sich die Möglichkeit zunutze, ein Objekt – je nach Ebene – mit unterschiedlichen Geräuschen zu versehen. Im Fall der Erstleser-Reihe wurden ebenfalls drei verschiedene anwählbare Ebenen angeboten, zwischen denen das

²³¹ Die tiptoi-Lerntitel, wie *Mein Lern-Spiel-Abenteuer Erste Zahlen* und *Erste Buchstaben* werden in der vorliegenden Arbeit nicht weiter betrachtet, da sie einen klaren funktionalen Fokus besetzen.

Kind wählen kann: „Vorlesen“ (beim Tippen auf einen Textblock wird dieser vorgelesen), „Mitlesen“ (der Text wird langsam und in kleinen Einheiten vorgelesen) und „Selbstlesen“ (nicht der ganze Text, sondern nur gekennzeichnete „schwierige“ Worte werden vorgelesen). „Expedition Wissen“ arbeitet mit den Ebenen „Entdecken“ und „Spielen“. Die Einzeltitel *Bilderlexikon Tiere* (Gernhäuser/Ebert), *Mein großes Bilderlexikon* (Serner/Gernhäuser) und *Mein großes Wimmelbuch* (Friese/Großkettler) zeigen die Ebenen „Entdecken“ und „Spiele“, sowie „Erzählen“ (*Mein großes Wimmelbuch*, *Mein großes Bilderlexikon*), „Lieder“ (*Mein großes Wimmelbuch*, *Bilderlexikon Tiere*) und „Wissen“ (*Mein großes Bilderlexikon*, *Bilderlexikon Tiere*). Zusätzlich zu den Symbolen, mit denen man zwischen den Ebenen wechseln kann, gibt es jeweils ein Stopp- und ein Wiederholungssymbol bzw. weitere Symbole, die für Spiele benötigt werden.

Die Verteilung und Anzahl unterschiedlicher Codes auf den Seiten ist flexibel gestaltbar. So kann beispielsweise eine ganze Seite mit nur einem Code belegt werden. Es besteht aber auch die Möglichkeit, jedes einzelne sichtbare Element auf der Seite, sei es nun ein Bild, ein Textblock oder auch ein einzelnes Wort, mit je einem separaten Code zu bedrucken.

Während das Bild visuell unveränderlich erhalten bleibt, kann der Rezipient also aktiv durch die Auswahl einer bestimmten Ebene dessen Informationsgehalt verändern und auf seine Bedürfnisse abstimmen.

Die tiptoi-Bücher beinhalten eine klare, wiedererkennbare Struktur, da sich die Ebenen in den verschiedenen Titeln wiederholen. Daneben gibt es auch eine heterogene Gruppe von Stifte-Büchern, die keine vergleichbare oder weniger stringente Struktur aufweisen. Diese Produkte stehen im Folgenden im Mittelpunkt.

2.3.3 TING

Die Druckerei Himmer AG führte ihren Hörstift TING im März 2011 auf dem Markt ein. Das Besondere an diesem Stift ist, dass er nicht nur mit den Produkten eines Verlages kompatibel ist, vielmehr steht hinter dem Konzept ein Konglomerat an Partnerverlagen. So waren beim Start des Systems neun Verlage mit 39 TING-fähigen Büchern beteiligt (arsEdition, Brockhaus, Cornelsen, Kosmos, Langenscheidt, Thienemann, Topp, Velber, Verlagshaus Würzburg).²³² Heute ist das Portfolio des Stiftes auf über 20 Verlage gestiegen, wobei nicht mehr alle der ursprünglichen Verlage weiterhin TING-Produkte führen. Generell wirbt TING damit, ein „Familienstift“ zu sein, da es sowohl „vertingte“ Kinder- als auch Erwachsenenbücher (z.B. Wörterbücher, Naturführer oder Reiseführer) gibt. Aufgrund der Zielsetzung der vorliegenden Arbeit, werden jedoch nur die Bücher aus Kinderbuchverlagen berücksichtigt und hierbei wiederum nur auf das Bilderbuchangebot Bezug genommen.

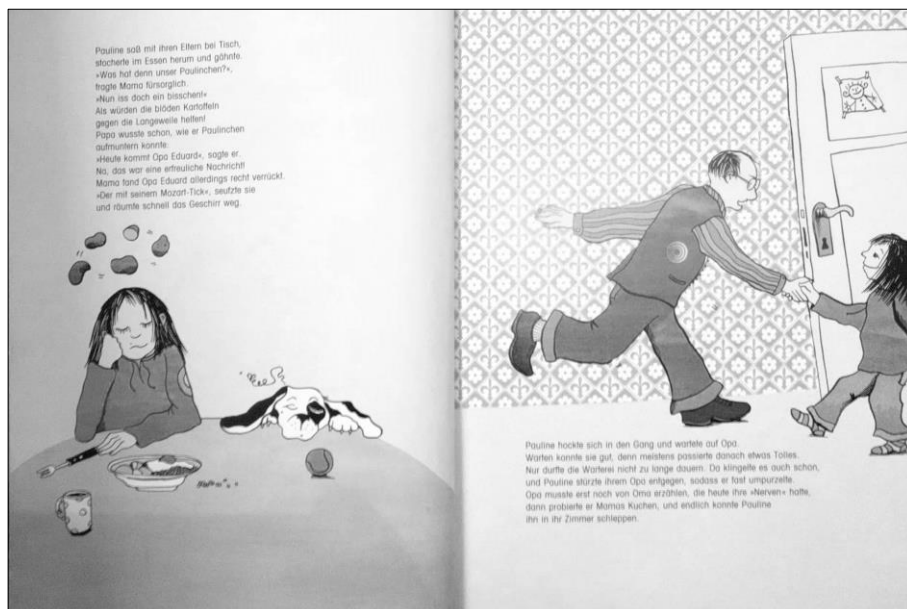
²³² Himmer AG/Ting Co. Ltd.: Hörstift Ting: Frühjahr 2011 - Start mit 39 Titeln von 9 Verlagen (Pressemitteilung 23.02.2011).

Ähnlich wie beim Konkurrenzprodukt tiptoi werden in den TING-Büchern unsichtbare Markierungen, sogenannte Tags, auf die Buchseiten gedruckt, um Text und Bilder durch auditive Informationen zu ergänzen. Gleichzeitig besteht auch die Möglichkeit, den Stift als MP3-Player zu nutzen und eigene Musikdaten darauf zu speichern.²³³

Auch bei TING wird die Software, die zum jeweiligen Buch gehört, zunächst einmalig von der TING-Homepage heruntergeladen und dann per USB auf den Stift gezogen. Sobald der Rezipient den Stift im Buch „anmeldet“, indem er auf das TING-Symbol auf dem hinteren Umschlag oder im Buch tippt, kann er mit der Rezeption beginnen.

Die einzelnen Verlage nutzen unterschiedliche inhaltliche Möglichkeiten, die TING-Technologie einzusetzen. Teilweise sind die Eingriffsmöglichkeiten deutlich durch orangefarbene Symbole und vorab definierte Figuren gekennzeichnet, so vor allem in den frühen TING-Büchern, z.B. *Komm mit, wir reisen zu Mozart* (Rosendorfer/Andrea/Wolfermann). In diesem Bilderbuch können die Hauptfiguren Pauline, ihr Hund und Mozart antippt werden, um auditive Informationen zu bekommen. Gleichzeitig findet man auf jeder Seite orangefarbene Symbole, die weitere Informationen bereithalten (vgl. Abb. 5, orangefarbenes Kreissymbol auf Strickseite des Großvaters).

Abb. 5 Rosendorfer/Andrea/Wolfermann: *Komm mit, wir reisen zu Mozart*, S. 2f. (Quelle: arsEdition 2011).



Das ABC-Wimmelbuch (Stellmacher/Neuendorf) und *Eine Reise durch die Zeit* (Ondracek/Pfeiffer) arbeiten auf ähnliche Weise. Auch *Unterwegs* (Seelig) ist so konzipiert, dass nur bestimmte gekennzeichnete Objekte auf der Buchseite mit „Tags“ belegt sind und beim Antippen reagieren. Andere Produkte z.B. *Auf dem Bauernhof*

²³³ Ab September 2015 ist auch der tiptoi-Stift mit einem eingebauten Audio-Player ausgestattet (vgl. Ravensburger AG: Mobilier Player - neuer tiptoi Stift bei Ravensburger. Ravensburg, Pressemitteilung 01.09.2015).

(Jelenkovich), *Tiger und Co.* (Berger), *Komm mit in den Kindergarten* (Döring/Minte-König) oder *Mit Ottern stottern, mit Drachen lachen* (Schreiber-Wicke/Holland) zeigen keine direkt als antippbar markierten Objekte, der Rezipient findet also - wie bei tiptoi - selbst heraus, wo Sounds hinterlegt sind und wo nicht.

Tiere auf dem Bauernhof (Scott) zeigt vier verschiedene Ebenen. Beim Antippen des Ohr-Symbols kann sich der Rezipient den ganzen Printtext anhören. Das Sprechblasen-Symbol aktiviert eine Funktion, die beim Antippen jedes Wort einzeln erklingen lässt. Die Spielfiguren stehen für eine Spiele-Ebene und nach Anwählen des Vogel-Symbols kann der Rezipient auf der Seite Geräusche erklingen lassen. *Das Geheimnis in der Kiste* (Ebbert) weist fünf Ebenen auf. Aber nicht alle Bücher bieten den Rezipienten verschiedene Ebenen und auch die Informationen, die hinter den Codes stehen, sind ganz unterschiedlich und reichen von kurzen Wiederholungen des Textes (z.B. *Mit Otter stottern, mit Drachen lachen* oder *Meine erste Hörbibel*, Sido/Elliot) bis hin zu sehr langen Wissensseinheiten (z.B. *Komm mit, wir reisen zu Mozart*). Es sind nicht immer alle Bildelemente mit Geräuschen hinterlegt.

Erlebe die Natur! (Klaßen/Staubner/Kaiser/Lickleder), *Auf dem Wimmel-Bauernhof* (Wieker) oder *Bastelabenteuer mit der frechen Prinzessin* (Essers/Jeremies) haben Extras wie weitere antippbare Elemente in Klappen, antippbare Puzzleteile zum Herausnehmen oder ein antippbares Poster.

Hiermit wurden die beiden Hybridtechniken, die in der Analyse untersucht werden, AR und intelligente Stifte, vorgestellt.

3. Zusammenfassung: die Untersuchungsgegenstände

Teil III hat einen Überblick über die Medien und ihre Vorläufer, die in der vorliegenden Arbeit wichtig sind, präsentiert. Zudem wurde die genaue Funktionsweise der Hybridtechniken, die den Augmented-Reality-Büchern und den Stifte-Büchern zugrunde liegen, vorgestellt. Die große Heterogenität, die bereits das klassische Bilderbuch in sich trägt und die durch die hybriden Erweiterungen noch potenziert wird, bestärkt die weite Definition des Begriffs „Bilderbuch“, wie sie – nach Hallberg – für die vorliegende Arbeit herangezogen wird: Ein Bilderbuch ist ein Kinderbuch mit mindestens einem Bild auf jeder Doppelseite.

IV. Semiotisches Potential des Bilderbuches

„Ein Bilderbuch lädt dazu ein, die Welt zu begreifen.“²³⁴ Auf welche Art und Weise das semiotische Potential des Bilderbuches das Kind dabei unterstützt, einen Zugang zu der Welt zu bekommen, soll im folgenden Punkt untersucht werden. Es werden unterschiedliche Formen aufgezeigt, wie in Bildern erzählt wird.

1. Das Bilderbuch als semiotisches Zeichensystem

Bolter stellt fest, „[t]he process of remediation makes us aware that all media are at one level a ‘play of signs’, which is a lesson that we take from poststructuralist literary theory.“²³⁵ Um die Erzählstrukturen der (hybriden) Bilderbücher zu verstehen, soll an dieser Stelle ein Blick auf seine Semiotik, also das grundlegende Zeichensystem des Bilderbuches, geworfen werden. Ryan legt eine bestimmte semiotische Basis als Grundlage für narrative Medien fest: „For a type of information support to qualify as a distinct narrative medium, it must also offer a unique combination of features.“²³⁶ Ryan charakterisiert Medien als semiotische Kategorien aufgrund ihrer Codierung und der Sinneskanäle, über die sie aufgenommen werden. Dieser semiotische Ansatz unterscheidet drei mediale Familien, die bestimmten Künsten zugeordnet werden können: die verbalen Medien (Literatur), visuellen Medien (Malerei) und auditiven Medien (Musik). Diese Typologie wird erweitert, damit auch Künste wie Tanz und interaktive Videospiele eingegliedert werden können.²³⁷

Die semiotische Grundlage unterscheidet Ryan in vier Aspekten: die raumzeitliche Ausdehnung, die kinetischen Eigenschaften, die Anzahl der semiotischen Kanäle und den Vorzug eines Sinneskanals. Da sich Zeichen in Zeit und Raum ausbreiten, muss eine semiotische Medienanalyse die raumzeitliche Ausdehnung berücksichtigen: rein zeitliche Medien (Sprache, Musik), rein räumliche Medien (Malerei, Photographie, Bildhauerei, Architektur) und raumzeitliche Medien (Bild-Text-Kombinationen, digitale Texte).²³⁸ Der Untersuchungsgegenstand Bilderbuch zählt zu den raumzeitlichen Medien, da die Bild-Text-Verbindung konstitutiv ist.

Sowohl die räumlichen als auch die zeitlichen Medien können um eine kinetische Eigenschaft erweitert werden. Ryan unterscheidet, ob ein Medium statisch oder dynamisch ist, d.h. ob der Text des Mediums festgeschrieben oder veränderbar ist.²³⁹ Dies ist ein wichtiger Aspekt für die in dieser Arbeit betrachteten hybriden Bilderbücher, da das statische Bilderbuch nun mit dynamischen Inhalten kombiniert wird. Während der Rezipient eines statischen Texts diesen in seinem eigenen Tempo lesen kann, gibt der Text eines

²³⁴ Arbeitsgemeinschaft von Jugendbuchverlagen e.V.: Mit Bilderbüchern wächst man besser. o. S.

²³⁵ Bolter: Remediation, S. 17.

²³⁶ Ryan: Avatars, S. 26f.

²³⁷ Vgl. Ryan: Narration in Various Media, Paragraph 13.

²³⁸ Vgl. Ryan: Avatars, S. 26f. und Ryan: Narration in Various Media, Paragraph 13.

²³⁹ Vgl. Ryan: Avatars, S. 26f.

dynamischen Mediums die Rezeptionsgeschwindigkeit vor – sowie die Audiofunktion der hier betrachteten Medien. Allerdings hat der Rezipient bei allen in der vorliegenden Arbeit betrachteten Medien die Möglichkeit der Wiederholung. In Kombination mit der raumzeitlichen Ausdehnung finden sich räumlich-statische Medien (Malerei, Skulpturen), zeitlich-statische Medien (gedruckte Texte, Bild-Text-Kombinationen), zeitlich-dynamische Medien (Musik, Radio und Telefon, die gesprochene Sprache übertragen, mündliche Erzähltraditionen, digitale Medien). Auch die raumzeitlichen Medien können wiederum eine statische Bild-Text-Kombination aufweisen (beispielsweise Comics, Bilderbücher) oder eine dynamische Dimension eröffnen, die die Dauer der Rezeption beeinflusst wie in Film, Drama, Tanz.²⁴⁰ Das klassische Bilderbuch ist ein raumzeitlich-statisches Medium, hybride Bilderbücher stellen allerdings eine Mischung aus raumzeitlich-statischem Medium und raumzeitlich-dynamischem Medium dar, ein zentraler Unterschied, auf den in der Analyse eingegangen werden wird.

In den räumlichen Kanälen wird stets nur ein Sinn angesprochen (der Sehsinn), es sei denn, man zählt die taktile und kinästhetische Dimension hinzu. Zu den zeitlichen Medien hingegen gehören Medien, die nur einen Sinn ansprechen (den Hörsinn, etwa Sprache oder Musik). Die Gruppe der raumzeitlichen Medien beinhaltet Bild-Text-Kombinationen, aber auch bewegte Bilder mit Musik und Sprache (Film, Oper) und sogar Kombinationen aus taktilen Elementen, bewegten Bildern, Sprache und Musik wie sie in VR-Installationen auftreten können. Im Zusammenhang mit diesem Aspekt gewichtet Ryan die einzelnen Kanäle. Auch wenn dieselben Sinne angesprochen werden, argumentiert Ryan, dass in einem Medium stets einem Kanal eine wichtigere Position zukommt als dem anderen. Sie zeigt das an den Beispielen Oper und Theater. Auch wenn beide Aufführungsarten Musik einsetzen, seien es jedoch zwei unterschiedliche Medien. Zwar sprächen sie dieselben Sinneskanäle an und besäßen dieselben semiotischen Codes, jedoch habe der Einsatz von Musik in der Oper einen ganz anderen Stellenwert als im Theater. Bei der Oper stehe die Musik über der Handlung, die Handlung unterstütze vielmehr die Musik, beim Theater hingegen diene die Musik umgekehrt zur Unterstützung der Handlung.²⁴¹

Ryan postuliert: „A semiotic approach to media focused on narrative will ask about the storytelling abilities and limitations of the signs of the medium under consideration.“²⁴² Im Folgenden soll das semiotische Vermögen und narrative Potential des Bilderbuches untersucht werden. Da das Medium Bilderbuch mit Bild und Text zwei komplett unterschiedliche Zeichensysteme vereint und in ein Zusammenspiel bringt, soll in einem Dreischritt vorgegangen werden: Zunächst soll die Bildsemiotik betrachtet werden, dann die Textsemiotik und schließlich das Zusammenspiel der beiden Zeichensysteme, da dies für das Bilderbuch konstitutiv ist.

²⁴⁰ Vgl. Ebd. und Ryan: *Narration in Various Media*, Paragraph 13.

²⁴¹ Vgl. Ryan: *Avatars*, S. 26f.

²⁴² Ryan: *Narration in Various Media*, Paragraph 13.

2. Räumliche Medien: Bildsemiotik und narratives Potential von Bildern

Aus semiotischer Sicht stellen Bilder in Bilderbüchern komplexe ikonische Zeichen dar, deren Aufgabe die Beschreibung und Darstellung ist. Ikonische Bildzeichen sind meist nicht linear und können auf unterschiedliche Arten gelesen werden.²⁴³ An dieser Stelle geht es als erstes um die Bildsemiotik und das narrative Vermögen von Bildern. Dabei wird Bezug auf die externen (materiellen) Bilder genommen und untersucht, wie sie interne narrative Strukturen aufbauen können.²⁴⁴ Bilder werden aufgrund einer Analogie dargestellt, d.h. es herrscht eine Ähnlichkeit zwischen Zeichen und Bezeichnetem. Damit wird das Bild zum prototypischen ikonischen Zeichen. Burger weist am Beispiel der Comics aber auch auf ikonographische Konventionen hin, die der kindliche Rezipient erlernen muss, um Bilder vollends zu verstehen. So sind etwa die im Comic verwendeten bildlichen Ausdrücke für Furcht oder Erschrecken durch Konventionen festgelegt.²⁴⁵

Das komplexe visuelle Bildzeichen wird auf einer zweidimensionalen Oberfläche festgeschrieben.²⁴⁶ Bilder sind holistische Zeichen, d.h. sie können nicht in kleine Einheiten aufgeteilt werden, sondern bieten ihren komplexen Inhalt als Ganzes an: „Bei Bildern kann man nicht unterscheiden zwischen bedeutungstragenden und nicht-bedeutungstragenden Elementen der Bildfläche. Außer wenn man klare Gründe für das Gegenteil hat, muss man jeden Strich oder Punkt oder jede Farbnuance auf der Bildfläche als bedeutungstragend ansehen.“²⁴⁷

Dem Bild im Bilderbuch kommen vielfältige Funktionen zu. Hauck beschreibt sie wie folgt:

„Illustrationen sollten sich nicht mit Offensichtlichem, sondern mit Verborgenen befassen und an den vielen im Text enthaltenen Möglichkeiten interessiert sein. [...] Eine gute Illustration macht den Betrachter neugierig, kann dem Text vorgreifen, ihn vertiefen, ihm sogar widersprechen. Ein Bild, das bloß gut aussieht, wird langweilen, wenn es nicht ahnen lässt, dass auch vor ihm ein Bild war und dass nach ihm ein weiteres Bild kommt. Bilder müssen erzählen können und das Interesse des Betrachters wecken.“²⁴⁸

Da wir es beim Bilderbuch oft mit leseunkundigen Rezipienten zu tun haben, steigt die Bedeutung der Bilder weiter. Oft wird das Bild bereits betrachtet, ohne dass der Text parallel rezipiert wird, teilweise wird der Text erst viel später (vor)gelesen, wenn die Bilder bereits einen mentalen Eindruck hinterlassen haben.²⁴⁹

²⁴³ Vgl. Nikolajeva/Scott: How picturebooks, S. 1f.

²⁴⁴ Sachs-Hombach unterscheidet „zwischen externen (materiellen) und internen (mental) Bildern“ (vgl. Sachs-Hombach, Klaus: Begriff und Funktion bildhafter Darstellung. In: Bild - Medien - Wissen. Hrsg. von Hans Dieter Huber und Bettina Lockemann. München: Kopaed 2002, S. 9–46, hier S. 11).

²⁴⁵ Vgl. Burger: Mediensprache, S. 395.

²⁴⁶ Vgl. Nöth, Winfried: Handbuch der Semiotik. 2., vollst. neu bearb. und erw. Stuttgart: Metzler 2000, S. 481.

²⁴⁷ Kjörup, Søren/Walther, Elisabeth: Semiotik (Profile, 3039). München: Fink 2009, S. 54.

²⁴⁸ Hauck: Ein Bilderbuch ist eine Entdeckungsreise, S. 28.

²⁴⁹ Vgl. Schmidt-Dumont: Ästhetische Kommunikation, S. 75.

Bilder (gerade auch in Bilderbüchern) sind mehrfach codiert, d.h. sie zeigen redundante Elemente oder werden durch Texte ergänzt. In diesen Texten können nähere Hintergrundinformationen zu dem Motiv oder weiterführende Erklärungen stehen.²⁵⁰ Bilder können zudem polysem codiert sein: In vielen Bildern sind verschiedene Bedeutungsebenen eingeschrieben, die erst in der konkreten Rezeptionssituation sichtbar werden. Je nach Kontext verändert sich also die Aussage und das Verständnis des Bildes.²⁵¹

Retter beschreibt die Einzigartigkeit des Bilderbuches vor allem darin, dass ein Bild die Aufmerksamkeit erregt und somit den Blick einfängt. Es sei dem Rezipienten selbst überlassen, wann er weiterblättere bzw. den Blick von einem Bild löse. Diese Selbstbestimmtheit, die dem Rezipienten im Bilderbuch zukommt, sowie die ästhetische Komponente, die vielen Bilderbuchbildern inhärent sei, würden durch andere Medien nicht erreicht. In Bilderbüchern ist ein beliebiges Vor- und Zurückblättern, die Möglichkeiten der Unterbrechung und ein wiederholtes Betrachten problemlos möglich.²⁵² Selbstbestimmtheit und Wiederholung wurden bereits an einigen Stellen als Stärken der hybriden Bilderbücher herausgestellt und sind durch andere Medien nicht oder nicht in gleichem Maße erreichbar.

Das narrative Vermögen der Bilder muss an dieser Stelle auch deshalb betrachtet werden, da – wie Hollstein meint –, Bilder im Bilderbuch gegenüber dem Text den größeren Stellenwert einnehmen oder ihm quantitativ mindestens gleichgestellt seien.²⁵³ Straßner glaubt: „Bilder werden geschätzt wegen ihres Unterhaltungswertes. Sie werden leicht ‚verdaut‘, bedürfen bei ihrer Aufnahme oder ihrem Genuß [sic!] geringer mentaler Anstrengungen. Damit werden sie oft unterschätzt.“²⁵⁴

Bilderbuchbeispiele wie *Der Zapperdockel und der Wock* (Bydlinski/Rassmus) zeigen sehr anschaulich die Erzähkraft der Bilder. Bei *Zapperdockel* und *Wock* handelt es sich um Phantasiefiguren, die im Text allein hinsichtlich ihrer Gefühlswelten beschrieben werden, deren Herkunft oder Aussehen nicht weiter thematisiert werden. Der Rezipient wird indirekt auf das Bild verwiesen, wenn er wissen möchte, wie diese Monster aussehen. Auch kulturelle Eigenheiten können teilweise durch das Bild transportiert werden. So weiß der schwedische Rezipient von *Tomte Tummetott* (Lindgren/Wiberg) auch ohne Bilder wie die Sagengestalt des Tomte aussieht, da es sich um ein bekanntes nordisches Koboldwesen handelt, das im Stall wohnt und über Menschen und Tiere auf dem Hof wacht. Fehlt dieses kulturelle Wissen, helfen die Bilder, den Wichtel vorzustellen, sodass die Geschichte auch in einem anderen Kulturraum verstanden wird.

²⁵⁰ Vgl. Straßner, Erich: Text-Bild-Kommunikation - Bild-Text-Kommunikation (Grundlagen der Medienkommunikation, 13). Tübingen: Niemeyer 2002, S. 15.

²⁵¹ Vgl. Borstnar, Nils/Pabst, Eckhard: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft 2008, S. 87.

²⁵² Vgl. Retter: Beurteilung von Bilderbüchern, S. 9f.

²⁵³ Vgl. Hollstein, Gudrun: Typographische Gestaltungsmittel als visuelle Bedeutungsträger. Schrift- und Textgestaltung in aktuellen Bilderbüchern. In: Aus "Wundertüte" und "Zauberkasten". Über die Kunst des Umgangs mit Kinder- und Jugendliteratur/Festschrift zum 65. Geburtstag von Heinz-Jürgen Kliewer. (Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien, 9). Hrsg. von Henner Barthel. Frankfurt: Lang 2000, S. 479–492, hier S. 480.

²⁵⁴ Straßner: Text-Bild-Kommunikation, S. 16.

Bilder sind Symbole erster Klasse, d.h. sie zeigen bekannte Erfahrungen, mit denen sich kindliche Rezipienten zumeist gut identifizieren können. Worte, als Symbole zweiter Klasse, sind abstrakt und von direkten Erfahrungen abgekoppelt. Folglich tragen Bilder zu einem besseren Verständnis des Textes bei, da die bekannten Symbole das Abstrakte ergänzen. Ohne Bilder ist der Text im Bilderbuch seines Kontextes beraubt.²⁵⁵ Aber umgekehrt gilt nach Straßner auch: „Die von Bildern ausgehende optische Information ist selten eindeutig. Erst über einen Begleittext wird Eindeutigkeit herzustellen sein.“²⁵⁶ Der verbale Text begleitet die Bilder und kann so mehr oder weniger stark auf sie einwirken. Er wird es aber nie ganz schaffen, den gesamten Verständnishorizont der Bilder aufzuzeigen.²⁵⁷ So warnt auch Maiwald: „Das Klischee, wonach ein Bild mehr als tausend Worte sage, gilt jedoch nur bedingt. Bilder – dies haben sie mit Sprachtexten gemeinsam – ‚sagen‘ von sich aus nichts. Sie ‚sprechen‘ erst in Verbindung mit Kontexten, die der Betrachter aktualisiert.“²⁵⁸ Dennoch ist es möglich, die erzählte Geschichte „ganz oder teilweise über die Bilder und Bildfolgen laufen zu lassen und deren spezifisches Erzählpotential zu nutzen“²⁵⁹. Wolf meint, dass Bilder nie eine Geschichte gänzlich repräsentieren können, sondern im besten Falle metonymisch auf sie verwiesen.²⁶⁰

„Yet the limitations of the pictorial medium do not prevent it from realising various degrees of narrativity: it comes relatively close to typical narratives in picture series, some of which can be called genuinely narrative, while a single picture can at best be termed indexically narrative.“²⁶¹

Ebenso müssen auch die Schwächen des Bildes betrachtet werden, etwa dass es nur eine Momentaufnahme einer Handlung sein kann und nur einen charakteristischen Moment darstellt, den spannenden Höhepunkt der Erzählung. Eine Bewegung durch Raum und Zeit ist ihm in der Regel nicht möglich.²⁶² Da sich das Bilderbuch meist auf die Auswahl einer Szene innerhalb der Geschichte beschränkt, liegt immer eine Zeitraffung vor. Aufgrund des geringen Umfangs der Bilderbücher werden zusätzlich nur wenige Szenen dargestellt; deshalb kommt es zu einer besonders komprimierten Raffung. Sie wird noch dadurch gesteigert, dass im Bild – anders als im Text – zeitliche Entwicklungen zwischen den einzelnen Szenen nicht so genau dargestellt werden können. Erzählte Zeit und Erzählzeit entsprechen sich im Bilderbuch nie, deshalb liegt auch nur dann eine Zeitraffung vor, wenn innerhalb der erzählten Zeitebene außergewöhnlich große Differenzen zu

²⁵⁵ Vgl. Fang, Zhihui: Illustrations, Text, and the Child Reader: What are Pictures in children's Storybooks for? In: Reading Horizons 37 (1996), S. 130–142, hier S. 138.

²⁵⁶ Straßner: Text-Bild-Kommunikation, S. 15.

²⁵⁷ Vgl. Ebd., S. 19.

²⁵⁸ Maiwald, Klaus: Wahrnehmung - Sprache - Beobachtung. Eine Deutschdidaktik bilddominierter Medienangebote (Medien im Deutschunterricht, 2). München: Kopaed 2005, S. 173.

²⁵⁹ Thiele: Das Bild, das Wort, S. 87.

²⁶⁰ Vgl. Wolf, Werner: Pictorial Narrativity. In: Routledge encyclopedia of narrative theory. Hrsg. von David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan. London u.a.: Routledge 2005, S. 431–435, S. 433.

²⁶¹ Ebd., S. 434.

²⁶² Vgl. Schmidt-Dumont: Ästhetische Kommunikation, S. 84.

finden sind.²⁶³ Doelker erklärt, dass Bilder konkret und damit dem Raum zugehörig seien: „Im stehenden Bild steht auch die Zeit.“²⁶⁴ Allein in bewegten Bildern fände sich eine zeitliche Dimension. Bei Einzelbildern komme es höchstens in Phasendarstellungen zu einem Zeitverlauf.²⁶⁵ Allerdings definiert Chatman die *picture narratives*: Einzelbilder, die zeitliche Veränderungen und Phasen dadurch darstellen, dass sie Ereignisse in einer klaren Ordnung zeigen, meist – der westlichen Leserichtung folgend – von links nach rechts.²⁶⁶ Hier bezieht sich Chatman auf Simultanbilder (vgl. IV.2.1.1). Gleichzeitig liefern vor allem Comics gute Beispiele dafür, dass Rezipienten Bild- und Symbolkonventionen decodieren können, die zeitliche Abfolgen darstellen, wie Chatman beispielhaft zeigt.²⁶⁷ Eine solche konventionalisierte Symbolsprache wird im Bilderbuch auch dazu genutzt, um Dynamik in das Bild zu bringen: So stehen eine Wolke mit Tropfen darunter für fallenden Regen oder ein Glas und eine gekippte Flasche für die Aktivität des Einschenkens. Anders verhält es sich beim Comic, hier wird mit sogenannten *speedlines* nachgeholfen.²⁶⁸

Bilder verfügen gegenüber der Schrift über eine größere Unmittelbarkeit. Scheinbar vermitteln sie eine höhere Wahrheit, da Menschen primär ihrem objektiven Sehsinn vertrauen. Besonders junge Kinder zögen es vor, Bilder zu betrachten als bloß dem Text zuzuhören.²⁶⁹ Allerdings taucht mit den neuen medialen Möglichkeiten in diesem Zusammenhang ein Problem auf. In der heutigen visuellen Kultur wird Bildern immer mehr von ihrer Echtheit abgesprochen. Sie müssen ihren authentischen Status aufgeben, da die Digitalisierung zu einer Auflösung der zeitlichen und räumlichen Verortung von Bildern und somit zu einer Auflösung von „Wahrheit“ geführt hat.²⁷⁰ Allerdings zeigen beispielsweise die Bilderbücher von Anthony Browne schon seit über 30 Jahren, dass Bilderbücher nicht immer die „Wahrheit“ erzählen oder die Realität abbilden. Viel eher unterminieren kleine Elemente in seinen Bildern immer wieder eine objektive Darstellung. Dies zeigt sich etwa in *Mein Papi, nur meiner!*, indem ein roter Doppeldeckerbus über die Horizontlinie des Meeres fährt, ein muskelbepackter Gorilla am Strand entlang flaniert, oder eine Haifischflosse durch den Sand pflügt.

Auf die vermeintlichen Stärken und Schwächen von Bildern soll im Folgenden noch einmal im Rahmen von Einzelbildern und Bildfolgen eingegangen werden.

²⁶³ Vgl. Thiele/Doonan: Das Bilderbuch (2003), S. 87.

²⁶⁴ Doelker, Christian: Kulturtechnik Fernsehen. Analyse eines Mediums. Stuttgart: Klett-Cotta 1989, S. 177.

²⁶⁵ Vgl. Ebd.

²⁶⁶ Vgl. Chatman: Story and discourse, S. 34.

²⁶⁷ Vgl. Ebd., S. 37–41.

²⁶⁸ Vgl. Schmidt-Dumont: Ästhetische Kommunikation, S. 82.

²⁶⁹ Vgl. Baltscheit, Martin: Von erzählenden Bildern. Über Wortbilder und Bildbilder. In: 1000 und 1 Buch 1 (2006), H. 1, S. 24.

²⁷⁰ Vgl. Thiele, Jens (2004): Die Sache mit dem Sachbild. Neun Spotlights auf das Illustrieren einer Sache. In: "Wieso, weshalb, warum ...". Sachliteratur für Kinder und Jugendliche (Beiheft 15). Hrsg. von Petra Josting und Gudrun Stenzel. Weinheim: Juventa-Verlag 2004, S. 44–56, hier S. 44.

2.1 Das Einzelbild

Nachdem das Bild in seiner Semiotik und Narrativität betrachtet worden ist, soll es nun um die konkrete Darstellungsweise von Inhalten gehen. Wolf unterscheidet zwischen Bildfolgen und Einzelbildern, die jeweils einen oder auch mehrere Handlungen parallel erzählen können.²⁷¹ So sollen im Folgenden anhand von Beispielen zunächst das Einzelbild und danach die Bildfolge vorgestellt werden. Das Einzelbild wird in monoszenischer und pluriszenischer Darstellung (auch mono- und polyphase) unterschieden. Bildfolgen zeigen nur sehr selten mehrere Handlungen²⁷², weshalb hier auf die Unterscheidung monoszenisch/pluriszenisch verzichtet werden wird.

2.1.1 Das monoszenische Bild

Monoszenische Bilder im Bilderbuch präsentieren jeweils das wichtigste Ereignis der Geschichte, können aber keinen zeitlichen Verlauf darstellen oder Bewegungen abbilden, sodass diese in der Vorstellung des Rezipienten ergänzt werden muss.²⁷³

Allerdings steht jedes Bild im Bilderbuch in einem spezifischen Kontext, man kann ein monoszenisches Bild hier nicht ohne seinen Bezugstext untersuchen.²⁷⁴ Monoszenische Bilder im Bilderbuch zeigen auf jeder Seite den entscheidenden Moment der Szene – so etwa im Bilderbuchklassiker *Kleiner Eisbär, wohin fährst du?* (de Beer). Auf jeder Seite findet sich ein Bild, das den entscheidenden Moment der Geschichte abbildet und fixiert. Der Text ist auf weißem Grund getrennt vom Bild darunter gesetzt. Das erste Bild präsentiert Lars, wie er auf dem Rücken seines Vaters reitet und illustriert dann Lars' Reise (die schmelzende Eisscholle, das Fass in stürmischer See), die Ankunft im grünen Land und die Rückreise mit dem Orka. Diese monoszenischen Bilder sind keineswegs arm an Informationen, sie erzeugen Atmosphäre und stellen das Setting für die Geschichte dar. Allerdings zeigt sich hier immer nur ein Handlungsstrang. Anders in den pluriszenischen Bildern, die im nächsten Punkt untersucht werden sollen.

2.1.2 Das pluriszenische Bild

Pluriszenische Bilder oder Simultanbilder stellen verschiedene parallel verlaufende Einzelhandlungen gemeinsam dar. In erster Linie soll ein Verlauf von Zeit suggeriert werden. Etwa indem in einem Bild kleinere Szenen einer chronologischen Handlungsfolge aneinandergereiht werden. Häufig werden die Einzelszenen bogenförmig auf der Seite angeordnet. Alle für die Erzählung wichtigen Elemente werden so auf einen Blick

²⁷¹ Vgl. Wolf: Pictorial Narrativity, S. 431.

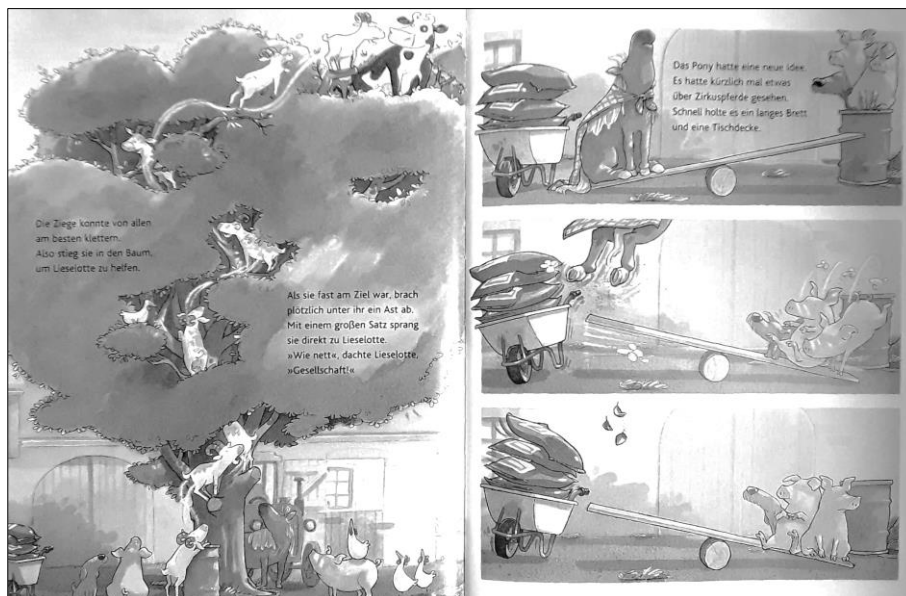
²⁷² Vgl. Ebd.

²⁷³ Vgl. Grünewald, Dietrich: Comics (Grundlagen der Medienkommunikation, 8. Hrsg. von Erich Straßner). Tübingen: Niemeyer 2000, S. 12.

²⁷⁴ Vgl. Thiele/Doonan: Das Bilderbuch (2003), S. 57.

erfasst.²⁷⁵ Ein solcher bogenförmiger Verlauf zeigt sich beispielsweise in *Lieselotte versteckt sich* (Steffensmeier, vgl. Abb. 6). Als Lieselotte im Baum fest sitzt, klettert die Ziege zu der Kuh hinauf. Dafür sieht man die kleine Ziege in acht unterschiedlichen Positionen den Baum erklimmen (von unten links in Schlangenlinien bis oben rechts). Die Kletterkünste der Ziege werden mit speedlines unterstützt, sodass der Rezipient den Bewegungen genau folgen kann. Auch der brechende Ast wird so illustriert.

Abb. 6 Steffensmeier: Lieselotte versteckt sich, S. 12f. (Quelle: S. Fischer Verlag 2013).



Hier wird die Faszination der Simultanbilder deutlich:

Its essence lies in the fact that the protagonist of the story being illustrated (or any other figure) appears two or more times at different places in one and the same picture, while the background and the other elements of the picture remain more or less unchanged. This repetition of the figure indicates motion from one point to another and also the passing of time.²⁷⁶

Baumgärtner weist darauf hin, dass nur Simultanbilder im engeren Sinne immer dieselbe Perspektive aufweisen, wie es das *Lieselotte*-Beispiel zeigt. Oft werden die Protagonisten im Bilderbuch auch auf ihrem Weg begleitet, während sich die Perspektive verändert, diese Bilder stellen dann keine Simultanbilder im engeren Sinne da, sondern ließen sich auch mit Begrenzungslinien voneinander absetzen²⁷⁷, so beispielsweise in *Dr. Brumm versteht das nicht* (Napp). Dr. Brumm ist innerhalb eines Bildes drei Mal zu sehen: Wie

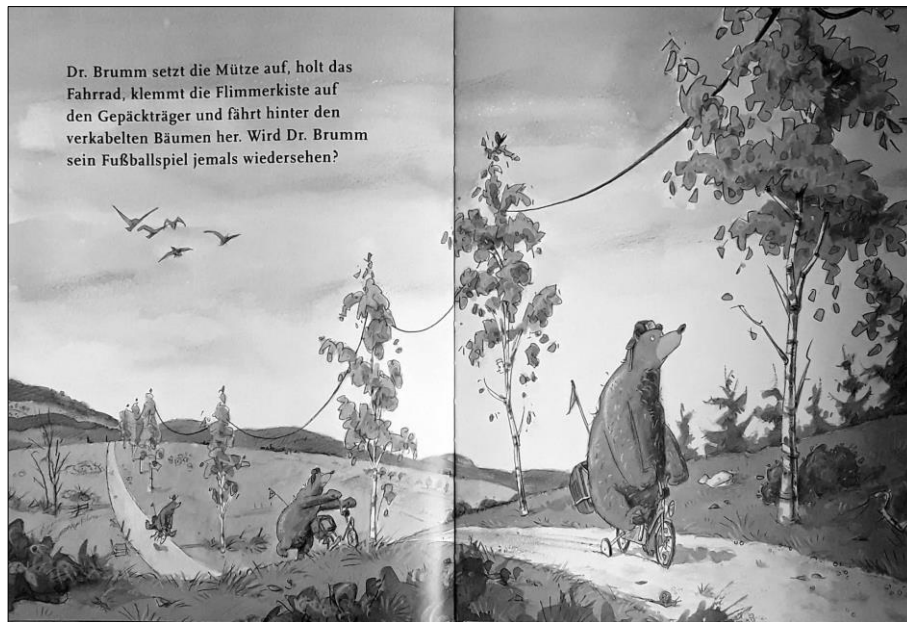
²⁷⁵ Vgl. Baumgärtner, Alfred Clemens: Das Bilderbuch. Geschichte - Formen - Rezeption. In: Bilderbücher im Blickpunkt verschiedener Wissenschaften und Fächer. Hrsg. von Bettina Paetzold und Luis Erler. Bamberg; Nostheide 1990, S. 4–21, hier S. 18.

²⁷⁶ Schwarcz: Ways of the illustrator, S. 24.

²⁷⁷ Vgl Baumgärtner: Das Bilderbuch, S. 18.

er geschwind einen Hügel bergab fährt, das Rad den nächsten Hügel hochschiebt und am Scheitel angekommen auf der anderen Seite an karamellgoldenen Bäumen vorbei fröhlich wieder herunterfährt (vgl. Abb. 7).

Abb. 7 Napp: Dr. Brumm versteht das nicht, S. 17f. (Quelle: Theinemann Verlag 2004).



Eine zweite Form von pluriszenischen Bildern findet sich in „komplexen, simultanen Darstellungen“²⁷⁸. Anders als in den gerade betrachteten Bildern, die dasselbe Handlungspersonal auf einem einzigen Bild in einer fortlaufenden Chronologie zeigen, erfreuen sich die sogenannten Wimmelbilderbücher großer Beliebtheit, insbesondere diejenigen von Ali Mitgutsch, Rotraut Susanne Berner oder auch Thé Tjong-Khing. Auf jeder Doppelseite dieser Bücher findet sich eine Vielzahl an Figuren und Handlungssträngen, die alle relativ gleichwertig bedeutsam sind und nicht unbedingt miteinander in Verbindung stehen. Alles geschieht gleichzeitig. Diese Gleichzeitigkeit gilt bei manchen Wimmelbüchern häufig sogar für die räumliche Dimension: Auf einigen Bildern sieht man Häuser oder Räume sowohl von innen als auch von außen, also beispielsweise ohne Wände. Es liegt beim Rezipienten, ob er aus der Fülle von Szenen eine einzelne herausgreift oder das ganze Bild betrachtet.²⁷⁹

2.2. Die Bildfolge

Dem Einzelbild (in der monoszenischen und pluriszenischen Darstellung) gegenüber steht die Bildfolge. Bildfolgen bestehen aus einer Sequenz eng aufeinanderfolgender

²⁷⁸ Ries, Hans: Grundsätzliche Überlegungen zur Illustration von Kinder- und Jugendliteratur. In: Text und Illustration im Kinder- und Jugendbuch. Hrsg. von Alfred Clemens Baumgärtner und Max Schmidt. Würzburg 1991, S. 9–19, hier S. 13.

²⁷⁹ Vgl. Ebd.

monoszenischer Bilder. Anders als beim Simultanbild handelt es sich hier jedoch um Einzelbilder, die durch Linien oder Rahmen voneinander getrennt sind.

Folgen die Einzelbilder schnell aufeinander, etwa um Bewegungen nachzuzeichnen, spricht Grünewald von einer „engen Bildfolge“. Vergeht zwischen den Bildern viel Zeit, nennt er es „weite Bildfolge“.²⁸⁰ Eine enge Bildfolge zeigt Abb. 6 auf der rechten Buchseite. Der Moment, in dem das Pony zu Lieselotte auf den Baum geschossen wird, präsentiert Steffensmeier in drei untereinander angeordneten Bildern. Enge Bildfolgen zeichnen oft einen schnellen Handlungsverlauf nach, jeder Schritt wird dargestellt und die einzelnen Szenen verschmelzen miteinander, sodass Bewegungen und zeitliche Dynamik dargestellt werden können.

Eine weite Bildfolge präsentiert Tan in *Ein neues Land*. Hier wird die Zeit illustriert, die bei einer langen Überfahrt über das Meer vergeht. Dabei wird nicht das fahrende Schiff in Bewegung gezeigt, sondern ein Blick in den Himmel in Form von 60 kleinen Wolkenformationen, die sich immer etwas unterscheiden und damit das Vergehen von Zeit markieren (vgl. Abb. 8). Der Rest der langen Überfahrt wird nicht thematisiert. Der Rezipient muss diese Leerstelle selbst füllen und kann sich so wohl nur ein undeutliches Bild von der Angst, Enge und Langeweile machen, die die Immigranten auf dem Schiff erlitten.

Abb. 8 Tan: Ein neues Land, S. 23f. (Quelle: Carlsen Verlag 2008).



Neben der narrativen Kraft des Bildes spielt für das Bilderbuch aber auch die Erzählfkraft des Textes eine wichtige Rolle. Deshalb soll im Folgenden der Fokus auf die Textsemiotik gelegt werden.

²⁸⁰ Vgl. Grünewald: Comics, S. 13f.

3. Zeitliche Medien: Textsemiotik und narratives Potential von Texten

Anders als Bilder gehört die Sprache zu den zeitlichen Medien. Wörter sind komplexe konventionelle Zeichen, d.h. das Schriftbild ähnelt dem, was es bezeichnet, in keiner Weise, sondern wird erlernt. Als konventionelle Zeichen kommt den Wörtern primär eine narrative Funktion zu.²⁸¹ Hinsichtlich ihrer semiotischen Struktur sind sprachliche Texte auf zwei Ebenen gegliedert. Wörter als bedeutungstragende Einheiten werden aus Phonemen (gesprochene Sprache) bzw. Graphemen (geschriebene Sprache) zusammengesetzt. Diese Minimaleinheiten tragen keine Bedeutung.²⁸²

Im Gegensatz zu Bildern eignet sich Sprache primär zur Repräsentation von chronologischen Entwicklungen oder spezifischen Zeitpunkten.²⁸³ In sprachlichen Texten können etwa Rückblenden berichtet werden. Die Sprache vermag es aber auch, andere Sinneswahrnehmungen zu beschreiben. Nöth glaubt, dass jedes Bild in sprachlichen Beschreibungen wiedergegeben werden kann, wohingegen nicht alle sprachlichen Texte in Bildern dargestellt werden können.²⁸⁴ Für den Rezipienten eines Bilderbuches stellen Texte wichtige Steuerungselemente dar, indem sie seine Aufmerksamkeit auf bestimmte Stellen im Bild lenken.²⁸⁵

In vielen Bilderbüchern bereitet das Erfassen der Texte weder akustisch noch visuell Schwierigkeiten. Auch Worte, die noch nicht im aktiven Wortschatz des Kindes verankert sind, können zumeist über den Kontext erschlossen werden.²⁸⁶

Maiwald sieht die eigentliche Differenz von Bild und Sprache darin, dass die Sprache auch Abstrakta und innere Wahrnehmungen ausdrücken kann. Dazu ist Sprache durch ihre Komplexität und ihr Reflexionsvermögen fähig.²⁸⁷ Sprache schafft es außerdem, sowohl Einzelnes als auch Allgemeines auszudrücken. Auch die Möglichkeit zur Selbstreflexion auf einer Metaebene ist nur der Sprache vorbehalten. Ein weiteres Feld, in dem Bilder auf Sprache angewiesen sind, sind Diskurse der Negation, Affirmation und Kausalität, die nicht allein in bildlichen Darstellungen ausgedrückt werden können.²⁸⁸ Im Gegensatz zu Bildern, die festgeschrieben sind und sich nicht verändern können, kann der Bilderbuchtext durch die Verbalisierung (z.B. beim Vorlesen) interpretative Nuancen erhalten und so in seiner Deutung verändert werden.²⁸⁹

Nodelman versucht den Unterschied zwischen Texten in Bilderbüchern und in anderen literarischen Werken zu greifen: Anders als literarische Texte beschrieben Bilderbuchtexte beispielsweise das Aussehen von Charakteren oder Settings nicht so ausführlich, sondern ließen Leerstellen, die das Bild füllt. Literarische Texte schufen gerade durch

²⁸¹ Vgl. Nikolajeva/Scott: *How picturebooks*, S. 1f.

²⁸² Vgl. Nöth: *Handbuch der Semiotik*, S. 481.

²⁸³ Vgl. Ebd., S. 482.

²⁸⁴ Vgl. Ebd.

²⁸⁵ Vgl. Nodelman: *Words about pictures*, S. 215.

²⁸⁶ Vgl. Peltsch, Steffen: *Wie wirkt was? Entdeckungen in Bilderbuchtexten*. Peltsch, Steffen (1997): *Auch Bilder erzählen Geschichten ...* In: *Beiträge Jugendliteratur und Medien* (Beiheft 8, 1997), S. 56–64, hier S. 63.

²⁸⁷ Vgl. Maiwald: *Wahrnehmung - Sprache - Beobachtung*, S. 174.

²⁸⁸ Vgl. Nöth: *Handbuch der Semiotik*, S. 482.

²⁸⁹ Vgl. Schmidt-Dumont: *Ästhetische Kommunikation*, S. 83.

detaillierte Beschreibungen Stimmung und Atmosphäre. Bilderbuchautoren hingegen “must imply character and mood without recourse to such details – and hope that illustrators sensitive to their stories will invent the right visual details to express the appropriate information.”²⁹⁰

Mit Rückgriff auf die Textlinguistik sind Kohärenzmittel ein wichtiges Kriterium zur Strukturierung eines Textes. Kohärenz ist ein Phänomen, das nur durch den Text ausgedrückt werden kann. Dem Text kommt im Bilderbuch die Aufgabe zu, die Elemente der Geschichte in eine sinnhafte, funktionierende Abfolge zu setzen. Tannen beschreibt Kohärenz als eine “underlying organizing structure making the words and sentences into a unified discourse that has cultural significance for those who create or comprehend it.”²⁹¹ Kohärenz geht also darauf ein, inwieweit mit sprachlichen Mitteln die Ideen in einem Text in eine Reihenfolge gebracht und strukturiert werden. Kohärenz ist auch ein wichtiger Aspekt, wenn es um die narrativen Strukturen in den neuen medialen Texten geht. Durch hypertextuelle Verbindungen und neuartige Erzählformen wird die Linearität der Erzähltexte aufgebrochen, was allerdings keineswegs zu einem Verlust der Kohärenz führen darf (vgl. II.6).

Damit endet die Betrachtung der zeitlichen Medien. Im nächsten Punkt wird das Potential der raumzeitlichen Medien, also des Bilderbuches im Zusammenspiel von Bild und Text, vorgestellt.

4. Raumzeitliche Medien: Narratives Potential des Zusammenspiels von Bild und Text

Da das Bilderbuch bi-codal in Bild und Text erzählt und die Handlung sowohl auf einer verbalen als auch auf einer piktoralen Zeichenebene abbildet²⁹², zählt es zu den raumzeitlichen Medien. Nachdem gerade das spezifische narrative Vermögen von Bild und Text detailliert betrachtet worden ist, muss an dieser Stelle noch ein Blick auf das mediale Zusammenspiel geworfen werden. Fang beschreibt sechs Funktionen der Bilder gegenüber dem Text: „establish setting“, „define and develop characters“, „extend or develop plot“, „provide a different viewpoint“, „contribute to textual coherence“, „reinforce text“.²⁹³ Hier verweist er noch einmal explizit auf das narrative Potential der Bilder, das im Bilderbuch aber erst im Zusammenspiel mit dem Text sein gesamtes Potential entfaltet.

Hallberg platziert das Bilderbuch als eigenständige Kunstform zwischen Kunst- und Literaturwissenschaft. Für sie besteht der „eigentliche Text“ des Bilderbuches aus dem engen Zusammenspiel der semiotischen Systeme von Text und Bild. Deshalb prägt sie dafür

²⁹⁰ Nodelman: Words about pictures, S. 202.

²⁹¹ Tannen, Deborah: Introduction. In: Coherence in spoken and written discourse (Advances in discourse processes, 12). Hrsg. von Deborah Tannen. Norwood: Ablex Publ 1993, S. xiii–xvii, hier S. xiv.

²⁹² Vgl. Weinkauff/Glasenapp: Kinder- und Jugendliteratur, S. 165.

²⁹³ Vgl. Fang: Illustrations, S. 131–136.

einen eigenen Begriff und beschreibt dieses semiotische Konzept als „Ikonotext“, wodurch das Bild eine Aufwertung erfährt.²⁹⁴

Mithilfe einer Anleihe aus dem Analyseinstrumentarium der Literaturwissenschaft können die beiden Ebenen Bild und Text mit den Darstellungsmodi *telling* und *showing* beschrieben werden. Die narrative, berichtende oder diegetische Ebene – das *telling* – stellt die verbale Ebene dar; das Bild (die piktorale Ebene) entspricht der dramatischen, szenischen oder mimetischen Ebene – dem *showing*. Ein Beispiel dafür ist eine Szene aus *Als wir allein auf der Welt waren* (Eriksson/Nilsson): Der Text berichtet aus Sicht des namenlosen Ich-Erzählers, dass er im Kindergarten lernt, die Uhr zu lesen. Da sein Vater ihn nicht wie gewohnt um drei Uhr abholt, geht der Ich-Erzähler allein nach Hause und fragt sich, was wohl passiert sei (*telling*). Das Bild zeigt, wie der kleine Junge – die selbstgebastelte Uhr in der linken Hand – das Kindergartengelände verlässt. Er sieht etwas nachdenklich aus. Durch das Fenster schauen ihm zwei Kindergartenmädchen verwundert nach (*showing*).

Lahn stellt das besondere Erzählen des Mediums Film heraus. Da der Film im Kontext der raumzeitlichen Medien ähnliche Eigenschaften wie die hybriden Bilderbücher aufweist, soll an dieser Stelle ein kurzer vergleichender Blick auf dieses Medium geworfen werden. Sowohl im Bilderbuch als auch im Film ist der Rezipient einer komplexen Semiotik ausgesetzt, da zur selben Zeit vielfältige visuelle und auditive Eindrücke auf ihn einströmen – zumindest, wenn man von der konkreten Rezeptionssituation für das Bilderbuch ausgeht, in der der Text vorgelesen und ggf. sogar stimmlich gestaltet wird. Im Film ist dieser Aspekt in der Regel stärker, da hier dramatisierende Elemente wie Musikeinsatz, Geräusche, Kommentare hinzukommen (Elemente, die ebenfalls die hybriden Bilderbücher aufweisen). Auch die Verbindung von diegetischen und mimetischen Erzählformen ist ein wichtiges Element sowohl für das Bilderbuch als auch für das filmische Erzählen. Durch audiovisuelle²⁹⁵ Elemente wie bewegte Bilder und Klangräume soll die Aufmerksamkeit des Film-Rezipienten gebunden werden. Diese Möglichkeiten hat das klassische Bilderbuch nicht. Im Film kann auf mehreren Ebenen gleichzeitig erzählt werden. Es können unterschiedliche Handlungen auf der Ton- und der Bildebene berichtet werden oder eine Diskrepanz zwischen diesen auftreten. Da der Film verschiedene Sinne anspricht, entstehen zwischen diesen Sinnen Wechselwirkungen, und durch dieses Zusammenspiel neue Bedeutungen, da Atmosphäre (über Musik) geschaffen werden kann oder Kommentare das Sehen beeinflussen oder lenken können. Wie die Definition geklärt hat, gilt auch für das Bilderbuch, dass durch das Zusammenspiel aus Bild und Text ein produktives Ganzes gestaltet werden kann.²⁹⁶

²⁹⁴ Vgl. Hallberg: *Litteraturvetenskapen*, S. 165.

²⁹⁵ Unter audiovisuelle Medien werden in der vorliegenden Arbeit solche Medien verstanden, „die Text, Bild, Ton und Bewegtbild dem Nutzer integriert anbieten“. Oft geht auch die „selbstgesteuerte Nutzung der Daten“ damit einher (Zimmer, Thomas: *Audiovisuelle Medien*. In: *Reclams Sachlexikon des Buches*. Hrsg. von Ursula Rautenberg. 2. verbesserte Aufl. Stuttgart: Reclam 2003, S. 37.)

²⁹⁶ Vgl. Lahn, Silke/Meister, Jan Christoph/Aumüller, Matthias: *Einführung in die Erzähltextanalyse*. Stuttgart: Metzler 2008, S. 269. Übertragung auf das Bilderbuch, FK.

Hier zeigt sich aber auch, dass den bewegten Bildern gegenüber den statischen Bildern nicht per se der Vorzug gegeben werden darf. Störiko-Blume wehrt sich dagegen:

„Wir sollten mit den richtigen Fragen nicht falsche Prämissen und falsche Schlussfolgerungen kombinieren. Ein Beispiel: Ob bei einem gedruckten Bilderbuch der Schneefall gemalt ist, ob bei einer App die Schneeflocken nach einem Algorithmus über den Bildschirm rieseln – das macht doch nicht die Qualität des Bildes aus. Wenn es um bewegte Bilder geht, wird der Film jeder App überlegen sein. Wenn es um gut komponierte Bilder geht, hängt die Qualität von der Bildidee, dem Aufbau, der Farbigkeit, der Gestaltung ab. Und das gilt für beide Wiedergabeformen, ob gedruckt oder auf dem Bildschirm. Wenn das gedruckte Bilderbuch angeblich keine Zukunft hat – was ist denn dann mit unserer gesamten bildenden Kunst? Glaubt irgendjemand, dass in absehbarer Zeit niemand mehr in ein Kunstmuseum geht, weil da ja nur „statische“ Bilder hängen?“²⁹⁷

5. Zusammenfassung: das semiotische Potential

Punkt IV untersucht das semiotische Potential von Bild, Text und der konstitutiven Verbindung dieser beiden im Bilderbuch. Das Bilderbuch erzählt entweder in monoszenischen Einzelbildern, die jeweils den Höhepunkt der Szene darstellen oder in pluriszenischen Bildern, auf denen verschiedene Handlungsstränge zur selben Zeit präsentiert werden. Um die Statik des Bildes aufzuheben, kommen Bildfolgen zum Einsatz, die Bewegungen simulieren.

Der Text spielt vor allem hinsichtlich Kohärenz, bei der Darstellung von Zeitverläufen oder abstrakten Diskursen eine große Rolle, die durch die Bilder allein nicht ausgedrückt werden können.

Das Zusammenspiel von Bild und Text im Bilderbuch beschreibt Hallberg als Ikonotext und betont damit die einmalige konstitutive Verbindung, die in dieser Arbeit Grundlage für die Bilderbuchdefinition ist und vor allem im nächsten Punkt zum Tragen kommen wird.

Ein genaues Verständnis über das narrative Vermögen der Einzelmedien ist aus dem Grunde unerlässlich, um in der Analyse Unterschiede und Auffälligkeiten zwischen den Medien zu erkennen.

²⁹⁷ Störiko-Blume, Ulrich: Entwicklung des Buchmarkts. 5 Thesen eines Kinderbuchverlegers von geringem Verstand. boersenblatt.net (Thema Kinder- und Jugendbuch 2011).
http://www.boersenblatt.net/454337/template/bb_tp1_thema_artikel/ [29.09.2011].

V. Klassifikation des Bilderbuches nach Erzählstrukturen

„Ein Bilderbuch ist wie eine Kiste voller Spielideen.“²⁹⁸ Betrachtet man die mannigfaltigen Spielformen, in denen der Ikonotext (Zusammenspiel aus Bild und Text vgl. IV.4) im Bilderbuch auftritt, stimmt diese Aussage voll und ganz. Es gibt viele verschiedene Ausdrucksformen des Ikonotextes, d.h. viele verschiedene Möglichkeiten im Bilderbuch zwischen Bild und Text etwas entstehen zu lassen. An dieser Stelle soll untersucht werden, welche unterschiedlichen Möglichkeiten des Zusammenspiels von Bild und Text es im Bilderbuch gibt. Ein tiefes Verständnis einer solchen Bild-Text-Klassifikation ist auch aus dem Grund wichtig, da diese Bild-Text-Beziehungen als gliedernde Komponente in der Analyse der Primärtexte dienen werden, um herausarbeiten zu können, welche Einwirkungen die Erweiterungen auf das narrative Potential von Bild und Text haben.

1. Das Bild-Text-Verhältnis

„Am Anfang der für das Bilderbuch konstituierenden Bild-Textinterdependenzen steht eine Fibel. Der *Orbis Pictus Sensualim* hat sich 1659 explizit der erläuternden Visualisierung und Strukturierung der bekannten Phänomene der Welt verpflichtet. [...] Im Jahr 2001 erhebt *Die ganze Welt* (Couprie/Louchard, 2001) denselben Anspruch. Wieder wird abstrahiert und systematisiert, doch ganz offensichtlich sind heute neue Zugänge zur Welterschließung notwendig.“²⁹⁹

Welche Veränderungen diese Bild-Text-Interdependenz im Laufe der Jahrhunderte erfahren hat und wie sich der Ikonotext im traditionellen Bilderbuch ausdrückt, soll im Folgenden untersucht werden.

Es werden verschiedene Klassifikationen des Ikonotextes – also des Zusammenspiels von Bild und Text – vorgestellt. Die Klassifikation wird sich auf acht Typen beschränken, die im Anschluss mit Bildbeispielen vorgestellt werden. In Forschungsbeiträgen zu diesem Thema findet man eine Vielzahl an Bild-Text-Verhältnissen, unterschiedlich benannte Kategorien oder unscharf gezogene Trennlinien. Diese Aufstellungen gilt es hier zu betrachten und zu kontrastieren.³⁰⁰ Wichtig ist aber auch zu beachten, dass nicht alle Darstellungen Wert auf eine vollständige Abbildung der verschiedenen Verhältnisse legen, sondern allein für die eigene Argumentation relevante oder vermeintlich auffällige Kategorien ausführen. Thiele meint, dass Bild-Text-Relationen offene und nicht zu begrenzende Kategorien darstellen.³⁰¹ Eine Klassifizierung sei aber eine gute Strukturierungshilfe für die Analyse von Bilderbüchern. In seiner Monographie zum Bilderbuch nennt er drei Verhältnisse. Die parallele Linie (Bild und Text präsentieren dieselben

²⁹⁸ Arbeitsgemeinschaft von Jugendbuchverlagen e.V.: Mit Bilderbüchern wächst man besser. o. S.

²⁹⁹ Oetken, Mareile: Entgrenzung und Varianz. Kontinuität und Diskontinuität in der aktuellen Bilderbuchillustration. In: Lehren und Lernen mit Bildern. Ein Handbuch zur Bilddidaktik. Hrsg. von Gabriele Lieber. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 2008, S. 81–102, hier S. 81.

³⁰⁰ Eine kontrastive Übersicht der verschiedenen Darstellungen findet sich in Anhang 2.

³⁰¹ Vgl. Thiele/Doonan: Das Bilderbuch (2003), S. 76.

Informationen zur selben Zeit, in dieser Arbeit „Paralleles Erzählen“, FK), den geflochtenen Zopf (Bild und Text greifen ineinander, in dieser Arbeit „Alternierendes Verhältnis“, FK) und die kontrapunktische Spannung (Bild und Text stehen gegeneinander, in dieser Arbeit „Kontrapunktische Beziehung“, FK). Gleichzeitig betont Thiele aber immer die verschiedenen Zwischenstufen.³⁰² Auch Ries erkennt ein textparalleles Verhältnis zwischen Bild und Text und stellt daneben die punktuelle und die simultane Illustration.³⁰³ Die Punktuelle Illustration zeigt jeweils den Höhepunkt oder den spannendsten Moment der Geschichte in einem Bild. Die simultane Illustration ist eine Form der Bilddarstellung und wurde bereits an anderer Stelle ausführlich betrachtet (vgl. IV.2.1.1). Golden sieht das Parallele Erzählen und die Punktuelle Illustration auch in ihrer Klassifikation. Außerdem beschreibt sie ein Komplementäres Erzählen, eine Ausschmückende Funktion des Bildes und Bilderbücher mit wenig Text.³⁰⁴

Auffällig ist, dass fast alle Wissenschaftler ein paralleles Verhältnis von Bild und Text annehmen. Dies ist gerade deshalb so interessant, da in der bisherigen Betrachtung das jeweils spezifisch semiotische Potential von Bild und Text herausgearbeitet worden ist, was eine Parallelität eher schwierig erscheinen lässt (vgl. IV.).

Marquardts Einteilung mutet bezogen auf den Bild-Pol zwar detailliert an, weil er aber in nur drei Kategorien klassifiziert (Bilderbücher ohne Textbeigabe, Bilderbücher mit kleinen Textbeigaben, Bilderbücher, in denen Text und Abbildung gleichbedeutend nebeneinanderstehen)³⁰⁵, wird er der Komplexität der Bilderbücher nicht gerecht.

Forytta unterscheidet fünf Funktionen: komplementär, substitutiv [in dieser Arbeit: Ausschmückende Funktion des Bildes, FK], interpretativ, parallel und integrativ [in dieser Arbeit: Sonderfall des Parallelen Erzählens, FK]. Er bezieht sich damit auf Sauerbier³⁰⁶, erweitert und erklärt die Funktionen aber näher.³⁰⁷ Mit paralleler und interpretativer Korrelation³⁰⁸ kommen neue Verhältnisse in die Diskussion hinein. Hier fällt eine Diskrepanz im Begriff „paralleles Erzählen“ auf. McCloud versteht darunter eine Situation, in der Bild und Text keine Beziehung miteinander eingehen. Bild und Text zeigten keinerlei Überschneidungen und schlugen eine gegenläufige Richtung ein.³⁰⁹ Sauerbier beschreibt mit „paralleler Korrelation“ ein ähnliches Phänomen. Die Bilder nähmen nur teilweise

³⁰² Vgl. Ebd., S. 74f.

³⁰³ Vgl. Ries: Überlegungen zur Illustration von Kinder- und Jugendliteratur, S. 11–13.

³⁰⁴ Vgl. Golden, Joanne M.: The Narrative Symbol in Childhood Literature. Explorations in the Construction of Text (Approaches to Semiotics, 93). Berlin: de Gruyter 1990, S. 105.

³⁰⁵ Vgl. Marquardt: Handbuch Kinder- und Jugendliteratur, S. 18.

³⁰⁶ Vgl. Sauerbier, S. D.: Wie Text und Bild zusammenhängen und was man daran lernen kann. Ein Unterrichtsmodell von S. D. Sauerbier zur Kohärenz von Text und Bild in der Fotoerzählung. In: Kunst und Unterricht (Praxis Deutsch Sonderheft 1978), S. 18–25, hier S. 19.

³⁰⁷ Vgl. Forytta, Claus: Bild-Text-Korrelationen im modernen Bilderbuch. In: Kind - Bild - Buch (Zeitschrift des BIBF - Bremer Institut Bilderbuchforschung, 2006), H. 2, S. 26–30, hier S. 29.

³⁰⁸ Der Unterschied zwischen interpretativer und paralleler Funktion wird in Foryttas Klassifikation nicht gänzlich ersichtlich. Beim interpretativen Verhältnis geht es um deutende, innere Bilder eines Protagonisten, aber auch das Beispiel, mit dem Forytta das parallele Verhältnis belegt, zeigt innere Bilder oder verschiedene Sichtweisen. Aus diesem Grund werden diese Verhältnisse in der vorliegenden Arbeit nicht weiter aufgeschlüsselt, sondern als Sonderfall des kontrapunktischen Verhältnisses in der interpretativen Beziehung zusammengefasst.

³⁰⁹ Vgl. McCloud: Comics richtig Lesen, S. 162.

auf, was der Text erzählt, da sie aus unterschiedlichen Kontexten stammten. So komme es zu einer Divergenz zwischen Bild und Text. Die beiden Medien berührten sich nur punktuell und wiesen einen je eigenen spezifischen Bedeutungskontext auf.³¹⁰ Für McCloud und Sauerbier bedeutet „parallel“ also (im mathematischen Sinne) einen Zustand, in dem die beiden Erzählstränge unverbunden nebeneinander herlaufen. In der vorliegenden Arbeit hingegen wird unter dem Begriff „paralleles Erzählen“ das Gegenteil bezeichnet, nämlich dass Bild und Text (parallel) genau dieselbe Geschichte erzählen. Die Bild-Text-Verhältnisse, die McCloud und Sauerbier als „parallel“ beschreiben, werden in der vorliegenden Arbeit als Sonderfall der kontrapunktischen Erzählweise bezeichnet, dem Interpretativen Verhältnis.

McClouds Kategorisierung bezieht sich auf das Verhältnis von Bild zu Text im Comic. Auch wenn dieses Medium in der vorliegenden Arbeit nicht ausführlich betrachtet wird, sind die sieben Kategorien dennoch erwähnenswert, da sich auch hier Ähnlichkeiten zu den Bild-Text-Relationen im Bilderbuch ergeben. Neben die textlastige und die bildlastige Verbindung [in der vorliegenden Arbeit vergleichbar mit Punktueller Illustration resp. Bilderbücher mit wenig Text, FK] treten das zweisprachige Panel [in dieser Arbeit: Paralleles Erzählen, FK] und die additive Verbindung [in dieser Arbeit: Komplementäres Erzählen, FK]. Dazu kommen noch die parallele Verbindung [in dieser Arbeit: Sonderform des kontrapunktischen Erzählens: Interpretatives Verhältnis, nicht parallel, FK], sowie die Korrelative Verbindung [in dieser Arbeit: Alternierendes Verhältnis, FK] und die Montage [in dieser Arbeit: Integratives Verhältnis, FK].³¹¹

Schwarcz unterteilt die Bild-Text-Verhältnisse zunächst nach Deckungsgleichheit („congruency“) und Abweichung („deviation“) zwischen Bild und Text. Natürlich käme es nie zu einer „complete redundancy because the picture is more concrete than the word.“³¹² Unter Deckungsgleichheit fasst er in einer losen Aufzählung von Beispielen Funktionen der Illustration zusammen. Hierzu zählt er alle Fälle, in denen „illustrations complement what the text really means, as understood and interpreted by the illustrator.“ Er beschreibt dies beispielhaft mit den Schlagworten „specify“, „amplify“, „extend the situation“ [in dieser Arbeit alle: Komplementäres Erzählen, FK]. In einem weiteren Beispiel stellt er ein alternierendes Verhältnis zwischen Bild und Text vor (*alternate progress*). Unter dem Aspekt der Abweichung sieht auch Schwarcz Aspekte, die an eine Ausschmückende Funktion des Bildes erinnern („opposing and alienating“). Daneben stellt er eine Kontrapunktische Beziehung („text and illustration counterpoint each other“).³¹³

Nikolajeva/Scott stellen eine umfassende Klassifikation vor, die die meisten der gerade betrachteten Bild-Text-Verhältnisse aufnimmt.³¹⁴ Mit zunehmendem Textanteil sehen sie

³¹⁰ Vgl. Sauerbier: Wie Text und Bild zusammenhängen, S. 19; auch Forytta: Bild-Text-Korrelation, S. 29.

³¹¹ Vgl. McCloud: Comics richtig Lesen, S. 161–163.

³¹² Schwarcz: Ways of the illustrator, S. 14.

³¹³ Vgl. Ebd., S. 14–18.

³¹⁴ Auch wenn die Einteilung in Bild-Text-Verhältnisse, wie sie Nikolajeva/Scott vornehmen, die detaillierteste und überzeugendste Einteilung ist, muss dennoch eine Schwäche dieses Modells angemerkt werden. Die Autorinnen trennen Bilderbücher in „narrative“ und „nonnarrative“ (vgl. Nikolajeva/Scott: How picturebooks, S. 8), vermischen dabei allerdings – wie viele ihrer Kollegen – die Begriffe narrativ und fiktional (vgl. II.1.1.1). Da die einzelnen Bild-Text-Verhältnisse davon

„picture narrative without words“ [in dieser Arbeit: Bilderbücher ohne Text, FK], „picture narrative with words“ [in dieser Arbeit: Bilderbücher mit wenig Text, FK], „sylleptic picturebook“ [in dieser Arbeit: Interpretatives Verhältnis, FK], „counterpointing picturebook“ [in dieser Arbeit: Kontrapunktische Beziehung von Bild und Text, FK], „expanding/enhancing picturebook“ [in dieser Arbeit: Ausschmückende Funktion des Bildes, FK], „complementary picturebook“ [in dieser Arbeit: Komplementäres Erzählen, FK], „symmetrical picturebook“ [in dieser Arbeit: Paralleles Erzählen, FK], „narrative text with at least one picture on every spread“ [in dieser Arbeit: Punktuelle Illustration, FK].³¹⁵

Sicherlich hat jeder der hier skizzierten Klassifizierungsvorschläge seine Berechtigung. Allerdings sind die Trennungen oft unscharf. Keiner der dargestellten Ansätze erscheint umfassend genug, als dass er dem komplexen Bild-Text-Verhältnis im Bilderbuch gerecht werden würde. Deshalb soll im Folgenden eine Kombination aus den unterschiedlichen Ansätzen vorgelegt werden, die das volle Spektrum abdeckt. Als Grundlage dafür dient das Modell von Nikolajeva/Scott, das um kleine Erweiterungen und Adaptionen ergänzt wird. Die einzelnen Bild-Text-Kombinationen werden mit Bildbeispielen belegt. Somit wird sichergestellt, dass sich die Kategorie auch wirklich auf eine Reihe von Bilderbüchern anwenden lässt und eine Kategorie nicht anhand eines spezifischen Einzelwerks entwickelt wurde. Natürlich dürfen die einzelnen Kategorien nie absolut gesetzt werden. Sicher sind manche Beispiele offen für Diskussion und häufig finden sich auch Mischformen. Ein Bilderbuch muss nicht zwangsläufig durchgängig nur einem Verhältnis folgen. Die Kategorien dienen aber als geeignetes Hilfsmittel, um die Bilderbücher zu systematisieren und so wird dieses Schema auch als Grundlage für die Einteilung der Primärliteratur in der Analyse dienen.

Im Weiteren werden nun also die Bild-Text-Verhältnisse Bilderbücher ohne Text, Bilderbücher mit wenig Text, Komplementäres Erzählen, Ausschmückende Funktion des Bildes, Kontrapunktische Beziehung (Sonderfall: Interpretatives Verhältnis), Paralleles Erzählen (Sonderfall: Integratives Verhältnis), Alternierendes Verhältnis und Punktuelle Illustration vorgestellt.

Grundsätzlich muss berücksichtigt werden, dass die oben aufgezeigten Bilddarstellungen (vgl. IV.2.1.1 und 2.1.2) in jedem dieser Bild-Text-Verhältnisse auftreten können, dennoch tendieren einige Verhältnisse zu einer bestimmten Form der Bilddarstellung, wie gezeigt werden wird.

aber nicht betroffen sind, kann diese Unterscheidung einfach ignoriert werden. Nikolajeva/Scott argumentieren, dass sie ihre Klassifizierung anteilmäßig mit abnehmendem Bildanteil und zunehmendem Textanteil aufgebaut haben (vgl. Ebd., S. 12), allerdings lässt sich nicht generell sagen, wie hoch der Textanteil in bestimmten Verhältnissen ist, deshalb wurde die Abfolge in der vorliegenden Arbeit verändert. Dies ist aber ein Detail, das auf die Argumentation der Arbeit keine Auswirkungen hat.

³¹⁵ Vgl. Ebd., S. 12. Interessant ist, dass auch Nikolajeva/Scott im *sylleptic picturebook* einen Aspekt aufgreifen, der nur in wenigen Kategorisierungen Berücksichtigung findet und in der vorliegenden Arbeit in der Kategorie „Interpretatives Verhältnis“ gefasst werden wird. Es handelt sich hierbei um zwei oder mehrere parallelverlaufende Bildergeschichten, die nicht zwangsläufig von Text begleitet sein müssen. Nikolajeva/Scott argumentieren „Since these stories are connected by the device known in narratology as *syllepsis*, we have named such books *sylleptic*, placing them between picture narratives and counterpointing books in our spectrum“ (vgl. Ebd., S. 25).

2. Bilderbücher ohne Text

„Wordless books offer a bounty of riches. [...] Since there is no single or correct story, the reader's task is to slow down and look carefully, applying everything they know about narrative to the process of 'reading' the pictures. In the hands of an inspired illustrator, this is an exhilarating and deeply satisfying experience.“³¹⁶

Zunächst sollen die Bild-Text-Verhältnisse betrachtet werden, in denen das Bild klar dominiert bzw. die (fast) gänzlich ohne Text auskommen. Bilderbücher ohne Text sind unter anderem für Kinder attraktiv, da die erwachsenen Vermittler in diesem Fall keinen Wissensvorsprung haben, sondern lediglich den Kindern Gesprächsanlässe bieten können, sodass sie sich gemeinsam auf jeder Seite erneut eine Geschichte ausdenken können. Damit können Kinder wunderbar ihre eigenen Gedanken und Gefühle, die ihnen beim Betrachten der Bilder kommen, ausdrücken.³¹⁷ Aufgrund dieser bildlichen Offenheit eignet sich diese Darstellungsweise primär für fiktionale Geschichten, da im nicht-fiktionalen Bereich Vorgänge erklärt oder Gegenstände begrifflich beschrieben werden müssten, was nur mithilfe des Textes möglich wäre.

Baumgärtner erkennt in den textfreien Bilderbüchern „ein Maß an ‚Beschreibung‘, das von keinem Text zu leisten wäre“³¹⁸. Doch diese „Beschreibung“ drücken die textfreien Bilderbücher auf ganz unterschiedliche Art und Weise in ihrer Bilddarstellung aus. Bilderbücher ohne Text weisen sowohl in monoszenischer als auch in pluriszenischer Bilddarstellung interessante Formen auf, die im Folgenden untersucht werden sollen.

2.1 Monoszenische Bilddarstellung

Die monoszenische Bilddarstellung soll zur besseren Übersicht in die beiden Bereiche „Linear monoszenische Bilddarstellung“ und „Assoziativ monoszenische Bilddarstellung“ getrennt werden. Zunächst soll auf die lineare Form eingegangen werden.

2.1.1 Linear monoszenische Bilddarstellung

Wenn Bilderbücher ganz ohne Text erzählen, dürfen die Veränderungen zwischen den einzelnen Bildern nur sehr gering sein, sodass die Leerstellen vom Rezipienten gefüllt werden können. Darin ähneln sie engen Bildfolgen (vgl. IV.2.1.2.). Allerdings muss zwischen den Einzelbildern umgeblättert werden. Ein gutes Beispiel für diese Art von Büchern ist *Der Hühnerdieb* (Rodriguez). Schon auf dem zweiten Bild in *Der Hühnerdieb* packt der Fuchs das Huhn und verschwindet mit ihm auf dem rechten Bildrand aus dem Bild. Auf den nächsten neun Doppelseiten nehmen Bär, Hase und Hahn die Verfolgung auf. Immer sieht man am rechten Bildrand den Fuchs – der eigenartiger Weise gar nicht

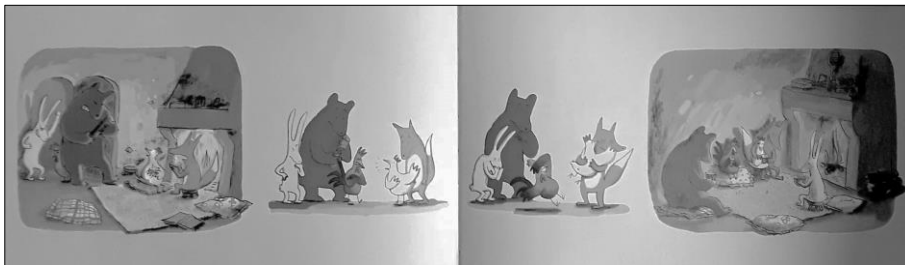
³¹⁶ Lukehart, Wendy: Wordless Books. Picture Perfect. In: School Library Journal 57 (2011), H. 4, S. 50–54, S. 50.

³¹⁷ Vgl. Brandt: Bilderbücher als Lebenshilfe, S. 75.

³¹⁸ Baumgärtner: Das Bilderbuch, S. 15.

aggressiv wirkt und das Huhn stets geschützt in seinen Armen trägt – am linken Bildrand das Verfolger-Trio. Sie laufen zwei Tage und zwei Nächte – wie die großartigen Bilder in ihrem Wechsel der Farbgebung zeigen. Irgendwann kommen beim Rezipienten Fragen auf, was es mit der Entführung wirklich auf sich hat, etwa wenn Fuchs und Henne in einer Höhle Schach spielen und danach aneinander gekuschelt einschlafen. Doch erst die vorletzte Doppelseite löst die Spannung auf, indem in einer Bildfolge das Finale erzählt wird: Bär, Hase und Hahn dringen mit mörderischen Blicken in das Haus des Fuchses ein, ob ihrer Gesichtszüge und der Keule, die der Bär schwingt, zu allem bereit. Das Huhn jedoch stellt sich schützend vor den Fuchs und erklärt seinen alten Freunden die Situation. Dann fällt das Huhn dem Fuchs in die Arme (und der Hahn in Ohnmacht). Schließlich sitzen alle friedlich bei einer Tasse Tee vor dem Kaminfeuer – nur der Hahn schaut beleidigt (vgl. Abb. 9). Das Huhn bleibt jedoch, wie man auf der letzten Doppelseite sehen kann, glücklich vereint mit dem Fuchs zurück auf dessen Insel, während die Freunde davonsel-

Abb. 9 Rodriguez: Der Hühnerdieb, S. 26f. (Quelle: Peter Hammer Verlag 2010).



Die Geschichte entwickelt sich linear, Bild für Bild. Dabei bleibt die grundlegende Geschichte immer gleich, doch bringt jeder Rezipient seine eigenen Ideen und Gedanken bei einer Verbalisierung mit ein, sodass verschiedene Versionen derselben Geschichte entstehen.

Ähnlich erzählen auch Ronald und Marije Tolman in *Das Baumhaus* und *Die Insel* oder auch Shaun Tans *Ein neues Land*.

Neben diesen Bilderbüchern gibt es auch andere Formen, die ebenfalls ganz ohne Text auskommen, aber nicht linear eine vorgegebene Geschichte darstellen, sondern viel mehr Offenheit bieten. Diese sollen im Folgenden betrachtet werden.

2.1.2 Assoziativ monoszenische Bilddarstellung

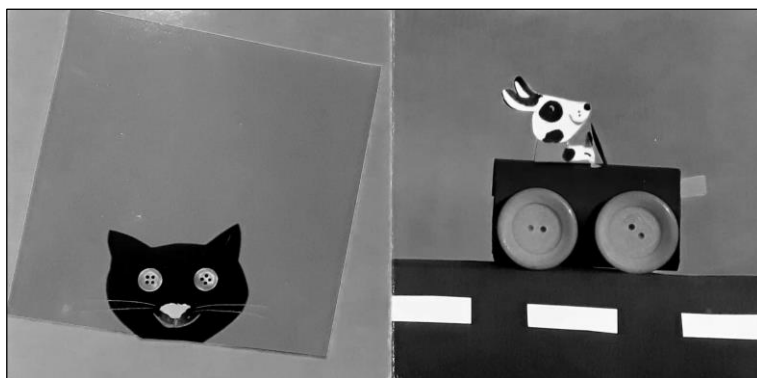
Neben linearen Bilderbüchern ohne Text, in denen eine klar festgelegte Geschichte erzählt wird, gibt es noch eine zweite Spielform der textfreien Bilderbücher. Diese Bücher versammeln einzelne Bilder assoziativ nebeneinander. Hier liegt es beim Rezipienten, die Einzelbilder in einen Kontext zu bringen und eine Geschichte daraus zu entwickeln. In den letzten Jahren erschienen verschiedene dieser – meist quadratischen, umfang-

reichen – Bücher, z.B. *Alles Banane* von Sabine Lohf, *Die ganze Welt* von Katy Couprie, Antje Damms *Was ist das?* oder *Ein Elefant auf meiner Hand* von Lucie Albon. Diese Titel erzählen in monoszenischen Einzelbildern und kombinieren hierin verschiedene Techniken, Illustrationsstile und Perspektiven. Die Einzelbilder stehen aber nur auf den ersten Blick isoliert nebeneinander. Oft können zwischen den einzelnen Seiten Beziehungen hergestellt werden. Allerdings liegt es beim Rezipienten selbst, welche Geschichten er erzählt und wie er die Leerstellen zwischen den Einzelbildern füllt. In der Rezeption entstehen stets neue, eigene Geschichten. So sieht der Rezipient von *Alles Banane* auf der einen Seite ein kleines, himbeerfarbenes Haus mit schiefen Fenstern, aus dem eine kleine schwarze Katze schaut. Auf der rechten Seite freut sich ein Mädchen mit bunten Knöpfen auf dem Kleid (vgl. Abb. 10). Wohnt sie in dem Haus? Blättert der Rezipient weiter, schaut ihn wieder die schwarze Katze an (vgl. Abb. 11). Wartet sie vielleicht auf den Hund, der auf der rechten Seite in einem kleinen Auto auf der Straße zu sehen ist? Auch das Straßenthema wird auf den folgenden Seiten weitergeführt: Auf der linken Seite steht ein kleines rotes Auto vor einem Zebrastreifen. Auf der rechten Seite sieht man den gestreiften Hals eines Zebras.

Abb. 10 Lohf: *Alles Banane*, S. 19f. (Quelle: Ravensburger 2011).



Abb. 11 Lohf: *Alles Banane*, S. 21f. (Quelle: Ravensburger 2011).



Thiele beschreibt, dass es in dem Bilderbuch *Die ganze Welt* durch die verschiedenen Perspektiven möglich ist, sich der Welt anzunähern, obwohl sie sich in der Realität nicht

mehr als Ganzes und Wahres darstellen lässt. Anders als Comenius' *Orbis Pictus* will dieses Buch aber nicht allein Wissen ordnen und belehren, viel eher nimmt es unterschiedliche Sichtweisen, Blickwinkel und Abstraktionsgrade ein.³¹⁹

Neben der monoszenischen Bilddarstellung nutzen Bilderbücher ohne Text sehr häufig auch die pluriszenische Bilddarstellung, die im Folgenden vorgestellt werden wird.

2.2 Pluriszenische Bilddarstellung

„Ein Bilderbuch kann man hundertmal lesen. Und dann noch mal.“³²⁰ Dies trifft vor allem auf Bilderbücher ohne Worte in der Pluriszenischen Bilddarstellung zu, da diese Bücher einen schier unerschöpflichen Schatz an immer wieder neuen Geschichten zeigen, wie im Folgenden gezeigt werden wird.

Das Potential der Pluriszenischen Bilddarstellung ist bereits an anderer Stelle (vgl. IV.2.1.2) betrachtet worden. Bilderbücher ohne Worte weisen häufig bekanntere Werke in der Pluriszenischen Bilddarstellung auf als in der monoszenischen Darstellung, wohingegen alle anderen Bild-Text-Kategorien überwiegend monoszenische Beispiele zeigen. Denn die Pluriszenische Bilddarstellung zeigt sich etwa in den sogenannten Wimmelbilderbüchern. Das Besondere an diesen Büchern ist, dass sie eine unzählige Anzahl von Einzelgeschichten auf jeder Doppelseite präsentieren und der Rezipient beim Betrachten immer wieder neue Details entdecken kann.

Das Auflösen und die Identifikation einzelner Handlungsstränge erfordert einige Zeit und ein bisschen Training bzw. Vorwissen. Gerade in der multimedial geprägten Sozialisationsumgebung heutiger Kinder leisten die Wimmelbücher also einen Beitrag zu einem entschleunigten Sehen.³²¹ Der Reiz der Wimmelbücher liegt darin, dass viele Fragen offen bleiben und nicht alle Details geklärt werden. Das Kind selbst muss die kleinen Geschichten nachvollziehen und in Worte fassen. Auch entwicklungspsychologisch spielen diese Bücher natürlich eine große Rolle für den kindlichen Rezipienten. Das Suchen und Finden versteckter Gegenstände im Bild macht Kindern Spaß, denn dem Finden und dem Benennen der Gegenstände selbst liegt eine Belohnung inne.³²²

Die bekanntesten Wimmelbücher stammen von Ali Mitgutsch, der auch als Begründer dieses Genres gilt. In den letzten Jahren wurden diese Bilderbücher vor allem durch Rotraut Susanne Berner, die mit ihrem Jahreszeiten-Zyklus eine ganz eigene Welt geschaffen hat, und Thé Tjong-Khing mit seinen Torten-Büchern bekannt.³²³ Ali Mitgutschs

³¹⁹ Vgl. Thiele: Sachbild, S. 50.

³²⁰ Arbeitsgemeinschaft von Jugendbuchverlagen e.V.: Mit Bilderbüchern wächst man besser. o. S.

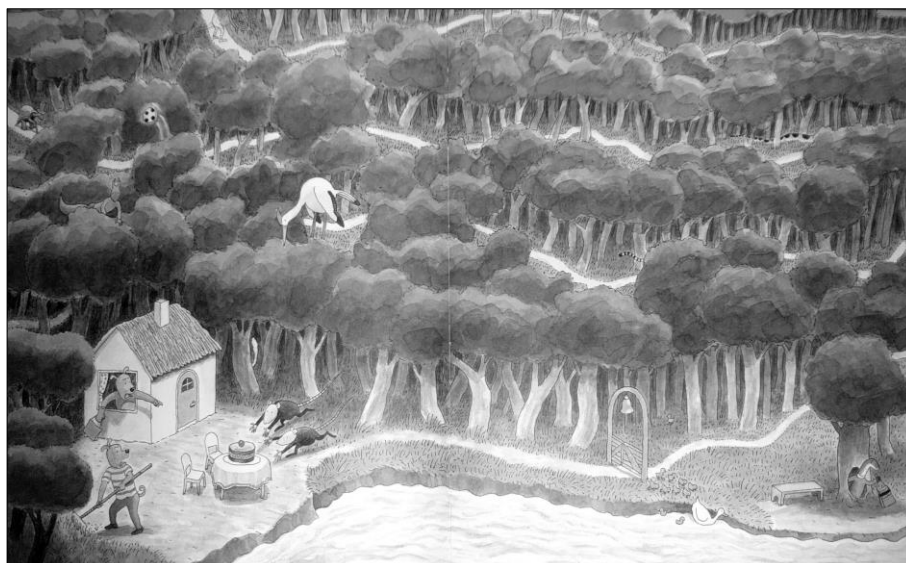
³²¹ Vgl. Oetken, Mareile: Bildgestöber. Wimmelbücher erzählen sich selbst. In: *kjl & m. Kinder-/Jugendliteratur und Medien in Forschung, Schule und Bibliothek* 60 (2008), H. 4, S. 58–65, hier S. 60.

³²² Vgl. Jörg, Sabine: Entwicklungspsychologische Voraussetzungen der Medienrezeption bei Kindern. In: *Handbuch Medien-erziehung im Kindergarten. Pädagogische Grundlage*. Bd. 1. Hrsg. von Deutsches Jugendinstitut. Opladen: Leske + Budrich 1994, S. 188–202, hier S. 189f.

³²³ Den Stellenwert, der diesen Wimmelbüchern zukommt, wird auch damit belegt, dass dieses Bilderbuchgenre immer wieder im Rahmen des Deutschen Jugendliteraturpreises ausgezeichnet wird. So bekam Mitgutsch 1969 für *Rundherum in meiner Stadt* den Preis, Rotraut Susanne Berner 2006 als Sonderpreis Illustration und 2007 schaffte es *Die Torte ist weg!* von Thé Tjong-Khing auf die Nominierungsliste.

Bücher gehören seit 1968 zu den Klassikern der Bilderbuchliteratur. Er zeigt einen Querschnitt durch Gebäude oder präsentiert seine Figuren aus einer Vogelperspektive, Zentralperspektive fehlt. Die Figuren sehen alle gleich aus. Es gibt keine individuelle Persönlichkeit, sie wirken austauschbar. Seine Charaktere in den Büchern können allein oder in einer Gruppe angeschaut werden. Nicht immer finden sich inhaltliche oder kompositorische Verbindungen zu ihren Nachbarfiguren. Allerdings kommt es trotzdem nicht zur bildlichen Isolation. Viel eher fügen sich alle Figuren passend zu einem großen Ganzen zusammen.³²⁴ So auch in die *Torte ist weg!*, in dem sich zunächst jedes Tier seiner eigenen Beschäftigung widmet, bevor sich alle in die Jagd nach den Tortendieben einreihen. Dabei sind manche dieser Aktivitäten zunächst noch versteckt, so sieht der Rezipient auf der ersten Doppelseite zwar einen Fußball oder einen Katzenschwanz, aber erst nach und nach erkennt er beim Weiterblättern, dass der Fußball zu den Fröschen und der Schwanz zu dem Kater gehört (vgl. Abb. 12).

Abb. 12 Tjong-Khing: Die Torte ist weg!, S. 6f. (Quelle: Moritz Verlag 2006).



Generell muss kritisch reflektiert werden, inwiefern Bilderbücher wirklich gänzlich ohne Text auskommen. Denn bei genauer Betrachtung gibt der Paratext etwa im Titel oder Klappentext eine Rezeptionsweise vor, z.B. den Fokus auf die verlorene Torte in Tjong-Khings *Die Torte ist weg*. Die Leitung durch den Paratext erkennt auch Schwarcz und schreibt: „the written word has vanished from inside the book; it appears sparingly, but is not to be overlooked, on the title page or as the caption of the story and thus forms part of the context. But many wordless books can be enjoyed and understood without their titles.“³²⁵ Somit bildet der Paratext eine gute Überleitung zu Bilderbüchern mit wenig Text, die im nächsten Punkt betrachtet werden sollen.

³²⁴ Vgl. Thiele/Doonan: Das Bilderbuch (2003), S. 59.

³²⁵ Schwarcz: Ways of the illustrator, S. 12.

3. Bilderbücher mit wenig Text

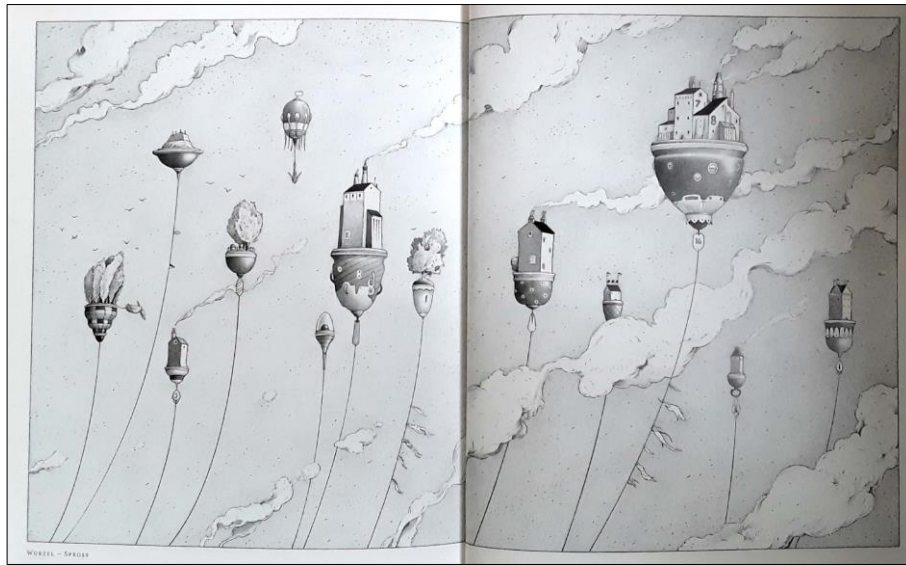
Wie die Gegenüberstellung der einzelnen Bild-Text-Verhältnisse gezeigt hat, unterscheiden nur wenige Klassifizierungsvorschläge Bilderbücher mit wenig Text. Aber diese Kategorie ist sehr wichtig, da hier anders als im textlosen Bilderbuch ein neues semiotisches System hineinspielt. Die Nähe zu den textlosen Bilderbüchern ist evident, auch bei den Bilderbüchern mit wenig Text werden die Geschichten vom Bild her angelegt, der Text greift in Form von kurzen Sätzen oder einzelnen Wörtern nur an den Stellen ein, an denen das Bild allein nicht weiterkommt. McCloud spricht in seiner Comic-Typologie von einer bildlastigen Verbindung, „in denen der Text nicht viel mehr ist als ein Soundtrack zu einer durch Bilder erzählten Sequenz.“³²⁶

Die Illustratorin Manuela Olten ist eine wahre Meisterin in diesem Bilderbuch-Genre. Sie schafft es, in ihren Bilderbüchern stets mit wenigen Worten wunderbare Geschichten zu erzählen. In ihrem Buch *Echte Kerle* arbeitet sie mit großen Bildern und wenig Text. Die beiden namenlosen Freunde machen sich kurz vor dem Schlafengehen über Mädchen lustig, die nur mit Puppen spielten und nur mit einem Kuscheltier zu Bett gingen, da sie sonst Angst hätten. Trotz der groß aufgerissenen Münder, die das Gelächter und das geschwätzerische Gebaren versinnbildlichen, steht auf einer Doppelseite höchstens ein Satz. Erst als es die beiden Kerle bei dem Wort „Gespenster“ selbst mit der Angst zu tun bekommen, schließen sich diese grotesken Münder und die Aussagen werden immer kürzer, was durch den typographisch verkleinerten Schriftgrad unterstrichen wird.

Einen anderen Ansatz verfolgt Einar Turkowski in seinem Buch *Als die Häuser heimwärts schwebten*. Der Untertitel „Erzählbilder“ ist bezeichnend. So schreibt Turkowski auch in seiner Einleitung: „Ein Buch ohne Text – Welche Geschichten verbergen sich darin?“ (Turkowski: 5). Turkowski kommt nicht gänzlich ohne Text aus, sondern gibt provokante Gegensatzpaare auf jeder Doppelseite vor, etwa „Einer – Viele“, „Lärm – Stille“ oder „Wurzel – Spross“. Die Bilder hingegen zeigen detaillierte Phantasieszenen, die den Zusammenhang mit dem Gegensatzpaar nicht leicht erschließen lassen (vgl. Abb. 13). Er erklärt: „Eindeutige Erklärungen zu diesen Bildern gibt es nicht. Vielmehr geht es um das gemeinsame Erzählen und Fabulieren. Eltern und Kinder können sich ein Bild aussuchen, das ihnen besonders gut gefällt, um dann darüber ins Gespräch zu kommen“ (Turkowski: 5).

³²⁶ McCloud: Comics richtig Lesen, S. 161.

Abb. 13 Turkowski: Als die Häuser heimwärts schwebten, 22f. (Quelle: mixtvision Verlag 2012).



Wie oben bereits betrachtet, leben Bilderbücher aber gerade durch das Zusammenspiel von Bild und Text. So werden im Folgenden Bild-Text-Verhältnisse betrachtet, in denen der Text stärker zum Tragen kommt.

4. Komplementäres Erzählen

Bei den bisher vorgestellten Bild-Text-Verhältnissen standen die Bilder im Vordergrund. Im Komplementären Erzählen wird nicht mehr allein ausgehend vom Bild erzählt. Viel eher wird erst durch das Zusammenspiel von Bild und Text ein vollständiges Verständnis der Geschichte ermöglicht. Der Text treibt die Geschichte voran, lässt aber immer wieder Leerstellen, die beim Betrachten der Bilder gefüllt werden. Das Bild wird somit zu einem integrativen Teil der Sinnerschließung. Golden beschreibt dieses Verhältnis als „Text Depends on Picture for Clarification“³²⁷. Auch Fang bemerkt, dass es in diesem Verhältnis die Aufgabe des Bildes ist, die Erzählung voranzutreiben und den Text abzurunden und zu erweitern.³²⁸ Duderstadt glaubt, dass die Aussage auch allein in Bild oder Text verständlich ist, da sie zunächst einmal dasselbe erzählen. Allerdings komme es aufgrund des Zusammenspiels zu einer Steigerung. Der Text gewinnt an Konkretheit sowie an Anschaulichkeit und das Bild wird um Gedanken ergänzt.³²⁹ Bei einer alleinigen Rezeption

³²⁷ Vgl. Golden: *Narrative Symbol*, S. 108–110.

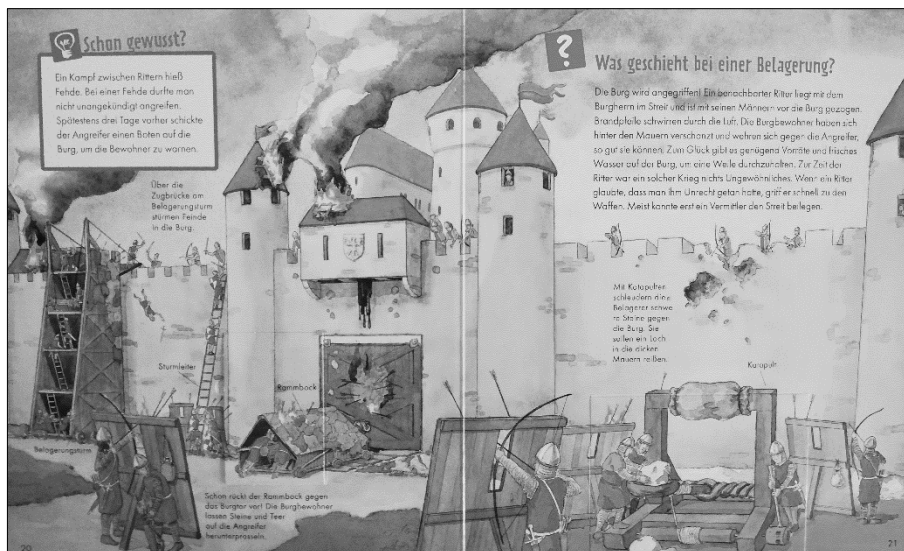
³²⁸ Vgl. Fang: *Illustrations*, S. 133.

³²⁹ Vgl. Duderstadt, Matthias: *Handreichungen zur Entwicklung der Sprachförderung und literarisch-ästhetische Arbeit im Elementarbereich. Vorlesen und Weitererzählen von Bilderbüchern in Kindertagesstätten* (Hochschuldidaktische Handreichungen zur Entwicklung der Sprach- und Literaturdidaktik im Elementarbereich Hrsg. von Jochen Hering und Sven Nickel). Bremen 2007. http://www.elementargermanistik.uni-bremen.de/Handreichung_Duderstadt.pdf [18.03.2013], S. 22.

nur eines der beiden Medien, bleibt dem Rezipienten eine Bedeutungsebene verwehrt, die nur im komplementären Zusammenspiel auftreten kann, denn „the illustrations *complement* what the text really means, as understood and interpreted by the illustrator.“³³⁰ Ebenso wenig ist es möglich, diese Bedeutungsebene allein durch die Bilder zu verstehen. Dieser stete Wechsel aus Bildbetrachtung und Textrezeption stellt den Rezipienten vor eine Herausforderung, muss er doch stets zwischen zwei Symbolsystemen wechseln, die – wie gezeigt worden ist – trotz aller Ähnlichkeiten auch deutliche Unterschiede aufweisen.³³¹ Die Gleichberechtigung von Bild und Text beschreibt Nöth: „Die Komplementarität von Texten und Bildern wird vor allem im Nebeneinander von Wort und Bild deutlich: Bilder illustrieren Texte, Texte kommentieren Bilder. Mal ist dabei die Information des Textes wichtiger, mal dominiert die Information des Bildes.“³³²

Dieses Verhältnis ist vor allem auch in vielen non-fiktionalen Bilderbüchern zu finden. Denn „[d]as Bild informiert auf andere Weise als der Text, indem es sprachlich nur schwer Darstellbares zeigt.“³³³ Dies zeigt etwa die Geschichte um Frido in dem oben betrachteten Titel *Ritterburg* (Dix/Richter). Frido kommt als siebenjähriger Junge auf die Burg seines Onkels, um bei ihm als Page zu arbeiten. Er erkundet die Burg und entdeckt die Ställe, die Wohnräume, die Küche und die Schmiede – und mit ihm tun dies die Rezipienten. Diese Orte werden in den Bildern detailliert dargestellt. Als die Burg angegriffen wird, erzählt der Text, dass sich die Burgbewohner „gegen die Angreifer [wehren], so gut sie können“ (Dix/Richter: 21, vgl. Abb. 14).

Abb. 14 Dix/Richter: Ritterburg, S. 20f. (Quelle: Tessloff Verlag 2007).



³³⁰ Schwarcz: *Ways of the illustrator*, S. 15.

³³¹ Golden: *Narrative Symbol*, S. 108.

³³² Nöth: *Handbuch der Semiotik*, S. 483.

³³³ Ebd., S. 484.

Das Bild zeigt in einer Pluriszenischen Bilddarstellung, wie dies geschieht: Pfeile werden von den Zinnen geschossen, Steine auf die Angreifer hinuntergeworfen oder das Schwert zur Abwehr im Nahkampf gezückt. Aus einer Klappe über dem Burgtor tropft Pech. So wird in diesen Sachgeschichten häufig sowohl in monoszenischen (etwa für Detaildarstellungen) als auch in Pluriszenischen Bilddarstellungen erzählt.

Fiktive Komplementäre Erzählungen hingegen stellen ihre Geschichten zumeist in monoszenischen Bildern dar, so etwa die mit viel Humor erzählten Wombat-Bücher von Jackie French/Bruce Whatley. In *Tagebuch eines Wombats* wird die Tagesbeschäftigung des faulen Wombats beschrieben: Schlafen, Fressen und ein gelegentliches Kratzen. Welche Konsequenzen es hat, wenn der Wombat – wie im Text berichtet – Mittwochmittag das perfekte Staubbad findet, zeigen die Bilder. Aus dem Barbecue der Familie, in deren Garten der Wombat wohnt, wird folglich nichts. Auch das „haarige Etwas“ gegen das der Wombat kämpfen muss, weil es in sein Revier eingedrungen ist, wird nur in den Bildern spezifiziert (Fußabtreter, vgl. Abb. 15). Der kindliche Rezipient kann sich vor allem darum so gut mit dem eigensinnigen Wombat identifizieren, da es in seiner tierischen Naivität all die Dinge ausprobiert, die dem Kind untersagt sind. Diese Regeln sind aber nicht im Text spezifiziert. Das Kind erkennt selbst – und das mit Vergnügen –, dass es gegen die Norm verstößt, in ein frisch gepflanztes Blumenbeet ein Loch zu buddeln oder dass die Einkäufe nicht für den sofortigen Verzehr vorgesehen sind. Versöhnlich wird das Verhalten des Wombats entschuldigt, als es sich nachts ein neues Loch unter dem Wohnhaus der Familie buddelt, „um ihnen näher zu sein“ (French/Whatley: 30).

Abb. 15 Whatley: *Tagebuch eines Wombats*, S. 14f. (Quelle: Gestenberg Verlag 2005).

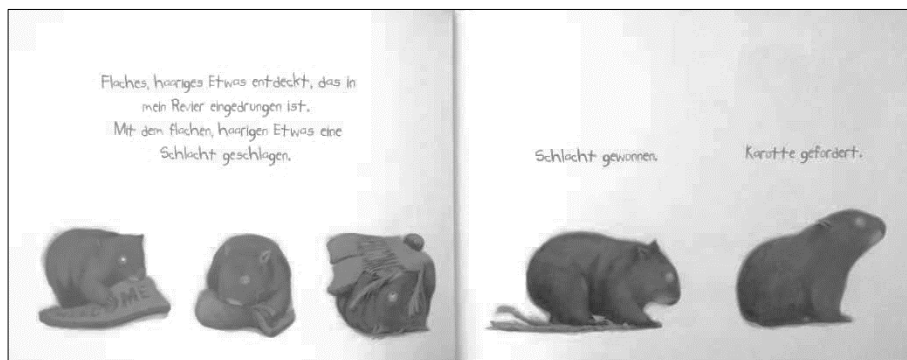


Bild und Text überschneiden einander nicht, sondern stärken sich gegenseitig, um die Geschichte in Gänze zu präsentieren. Wie am Wombat-Beispiel gesehen, ist der Text so reduziert, dass er dem Rezipienten genügend Zeit lässt, die jeweilige Information aus den Bildern „herauszulesen“, bevor die Geschichte auf der nächsten Seite fortgeführt wird. Nikolajeva/Scott befürchten, dass die Aktivität des Rezipienten in dieser Art von Bilderbüchern eingeschränkt werde. Die Bilder füllen die im Text angelegten Leerstellen und dem Rezipienten kommt damit nur noch wenig Handlungsraum zu, um diese zu füllen.³³⁴

³³⁴ Vgl. Nikolajeva/Scott: *How picturebooks*, S. 17.

Diese Befürchtung ist jedoch angesichts der betrachteten Beispiele unbegründet: Zunächst liegt es nach wie vor beim Rezipienten, die Beziehung zwischen Bild und Text herzustellen, was eine aktive Einbindung erfordert. Außerdem bleiben auch im Text noch viele Fragen und Vorstellungen offen, die der Rezipient mit seinem eigenen Weltwissen und seinen eigenen Vorstellungen füllen kann. Nikolajeva/Scott sehen den Wert der Leerstellen erst in der Ausschmückenden Funktion des Bildes und in der Kontrapunktischen Beziehung zwischen Bild und Text, da es sich hier nicht um Bild-Text-Ergänzungen handelt, sondern die Medien viel eher divergierende Informationen darbieten, die der Rezipient selbst in Deckung bringen muss.³³⁵ Diese beiden Verhältnisse werden im Folgenden betrachtet.

5. Ausschmückende Funktion des Bildes

Ähnlich wie beim Komplementären Erzählen entsteht die Geschichte in Bilderbüchern in der Ausschmückenden Funktion aus einem engen Zusammenspiel zwischen Bild und Text. Es geht in diesem Verhältnis aber nicht um die alleinige Erweiterung des Verständnisses, viel eher zieht durch das Bild eine neue Ebene ein, die den Text in einen ganz neuen Kontext stellt. Die Bilder „amplify more fully the meaning of the words, or the words expand the picture so that different information in the two modes of communication produces a more complex dynamic.“³³⁶

Im Unterschied zum Komplementären Erzählen findet der Rezipient keine Leerstellen im Text, die ihn auf das Bild verweisen. Dieses Bild-Text-Verhältnis kann punktuell – fast unbemerkt – und nur bei genauem Hinsehen in einzelnen Szenen vorkommen oder sich als neue Ebene durch das gesamte Buch ziehen. Im ersten Fall hält der kindliche Betrachter bei der Rezeption irritiert inne. Der Text präsentiert eine Geschichte, die ohne das Bild keine Auffälligkeit aufweist, im Zusammenspiel mit dem Bild aber ironisch gebrochen wird. So erzählt der Text in Heines *Freunde* fast beiläufig „Sie besorgten sich Kirschen“ (Heine: 16). Das zugehörige Bild allerdings weist eine Irritation auf, indem es zeigt, dass das „Kirschenbesorgen“ auf besondere Weise erfolgt: Die Freunde bilden eine Räuberleiter, deren Fundament der kleine Johnny bildet, während der schwere Walde mar das oberste Glied darstellt. Diese Szenen bieten Gesprächsanlässe zwischen Vermittler und Kind. Erst im Dialog wird das Kind die Ironie auflösen und das Bild in sein Weltbild eingliedern können. Es ist durchaus denkbar, dass das Kind diesen einmaligen Verstoß gegen sein bekanntes Weltbild akzeptiert und nicht weiter thematisiert.

Ähnlich sieht das auch Grabau im Hinblick auf Comics:

„Das einzelne Bild wird nach seinen Hinweisen für den Fortgang der Erzählung abgetastet. Dort aber, wo der Blick anfängt zu schweifen, weil ihn etwas irritiert hat,

³³⁵ Vgl. Ebd.

³³⁶ Nikolajeva, Maria/Scott, Carole: The dynamics of picturebooks communication. In: *Children's Literature in Education* 31 (2000), H. 4, S. 225–239 S. 225.

die Erzählung dann auseinander fällt und sich die Teile anders zusammenfügen, kann der Comic plötzlich eine andere Perspektive auf das Erzählte eröffnen.“³³⁷

Eben dies geschieht im ausschmückend erzählenden Bilderbuch, wie in Babette Coles *Prinzessin Pfiffigunde*. In diesem Buch spielt Cole mit Märchenkonventionen. Der Text berichtet von einer Prinzessin, die ihren Günstlingen verschiedene Aufgaben stellt, um einen Heiratskandidaten unter ihnen ausfindig zu machen. Das Scheitern der Prinzen ist nur verständlich, betrachtet man die Bilder. Dadurch erkennt der Rezipient beispielsweise, dass der Zauberring, den Prinz Plattpaddel aus dem Goldfischteich fischen soll, von einem gruseligen Monster bewacht wird oder der Wald, in dem Prinz Drückeberg Brennholz hacken soll, verzaubert ist (vgl. Abb. 16).

Abb. 16 Cole: Prinzessin Pfiffigunde 16f. (Quelle: Carlsen Verlag 2005).



Golden betont, dass in diesen Bilderbüchern das Bild in seiner visuellen Interpretation das bedeutungsschaffende Potential des geschriebenen Textes erweitert.³³⁸ Gerade durch den hohen Grad an Leerstellen im Text zieht mit den Bildern oft eine komische Ebene in das Bilderbuch ein, da die Bilder den Text nicht auf konventionelle Weise auslegen.

Dass diese Erweiterung aber nicht immer komisch wirkt, zeigt Jutta Bauer eindrucksvoll in *Opas Engel*. In diesem Bilderbuch erzählt ein Großvater seinem Enkel seine Lebensgeschichte. Der Text berichtet von allen möglichen glücklichen Zufällen, die der Opa in seinem Leben erlebt hat. So schildert der Großvater Situationen, in der er als junger Mann einem Nazioffizier eine Grimasse schnitt oder im Schützengraben lag. Die Bilder klären auf, dass es – anders als es Opa erzählt – nicht allein Glück war, sondern dass ihn ein kleiner blauer Schutzengel durch sein Leben begleitete, den Nazioffizier im rechten Moment ablenkte und Opa im Schützengraben beschützte.

³³⁷ Grabau, Christian: Helden ohne glänzende Rüstung. Neue Spielformen von Comics im Deutschunterricht am Beispiel von Art Spiegelmans Maus. In: Comics und Animationsfilme (Jahrbuch, 2009). Hrsg. von Klaus Maiwald. München: Kopaed 2010, S. 66–79, hier S. 71.

³³⁸ Vgl. Golden: Narrative Symbol, S. 111.

Sauerbier bezeichnet dieses Verhältnis von Bild und Text als „substituierend“ und begründet es mit den verschiedenen semantischen Ebenen: „Wörter und Bilder sind zugleich auf derselben und auf unterschiedlichen semantischen Stufen angesiedelt: darin ist gleichzeitig die Bezugnahme auf dieselben Gegenstände, die stellvertretend fürs andere Medium eintreten kann, gegeben - Zeichen werden gleichwohl nicht als Zeichen thematisiert.“³³⁹ Forytta nimmt auf Sauerbier Bezug und beschreibt: „Das Bild erzählt die dramatische Geschichte weiter, in deren Kontext der Text zu ganz anderen Bedeutungen [...] gelangt. Das heißt, der Text substituiert seine Sinnggebung an das Bild.“³⁴⁰

Es muss allerdings berücksichtigt werden, dass dieses Bild-Text-Verhältnis nur durch einen Vermittler zum vollständigen Verständnis führen kann, denn wenn das leseunkundige Kind die Bilder allein betrachtet, fällt die Spannung zwischen dem Bild und dem „einfachen“ Text weg. Auch beim nächsten zu betrachtenden Verhältnis kann dieser Aspekt zu einem Problem werden. Denn die Kontrapunktische Beziehung zwischen Bild und Text geht noch einen Schritt weiter als das Komplementäre Erzählen und die Ausschmückende Funktion. Die Grenzen zwischen diesen drei Bild-Text-Relationen sind nicht immer ganz einfach zu ziehen, oft gehen sie ineinander über. Die Unterschiede können wie folgt zusammengefasst werden: Generell werden bestimmte Textdetails beim Komplementären Erzählen allein in den Bildern dargestellt, diese integrieren sich aber in die Geschichte ohne bei einer gemeinsamen Rezeption von Bild und Text Irritationen hervorzurufen. Bei der Ausschmückenden Funktion hingegen zieht mit den Bildern eine weitere Ebene in die Geschichte ein, wodurch der Text ironisch gebrochen wird. Deshalb können hier keine non-fiktionalen Stoffe verarbeitet werden. Allerdings kommt es bei der Ausschmückenden Funktion nicht zu expliziten Widersprüchen. Diese finden sich erst in der Kontrapunktischen Beziehung, in der – wie es zunächst scheint – zwei Erzählungen gegeneinanderstehen. Dieses Verhältnis wird im nächsten Punkt betrachtet.

6. Kontrapunktische Beziehung

Die Kompositionstechnik des Kontrapunktes erlebte unter Johann Sebastian Bach ihre Blütezeit. Auf geniale Weise setzte der Komponist gleichberechtigte Gegenstimmen in seinen Werken nebeneinander, die gemeinsam mit den Hauptstimmen ein großes Ganzes ergaben. Diese musikwissenschaftlichen Vorstellungen sind gut auf das Bilderbuch zu übertragen. Vom Kontrapunkt im Bilderbuch spricht man, wenn sich Bild und Text zu widersprechen scheinen, d.h. wenn der Text eine ganz andere Geschichte erzählt als die, die auf den Bildern zu sehen ist.

In der Bilderbuchforschung wird an dieser Stelle stets *Prinz Alfred* (Heidelberg) zitiert. Dieses Bilderbuch erzählt im Text den märchenhaften Tagesablauf des Prinzen Alfred,

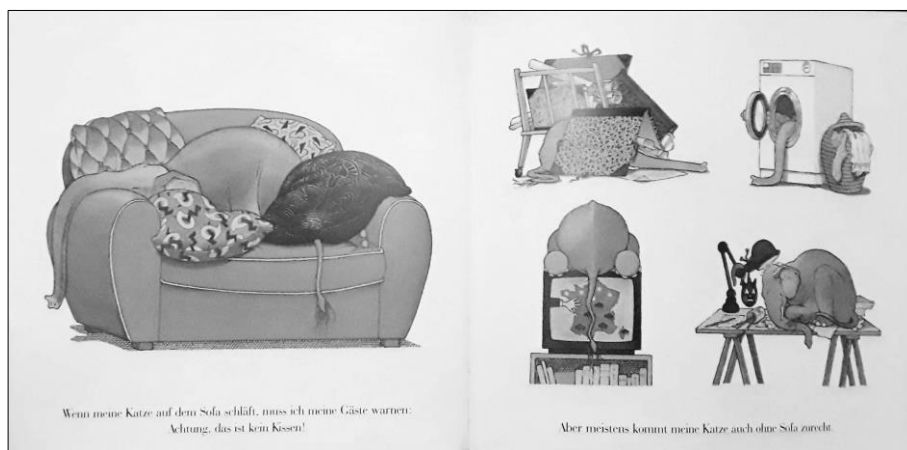
³³⁹ Sauerbier: *Wie Text und Bild zusammenhängen*, S. 19.

³⁴⁰ Forytta: *Bild-Text-Korrelation*, S. 27.

die Bilder hingegen zeigen den realen Alltag eines kleinen dicken Jungen, der als Schlüsselkind seinen Alltag alleine meistern muss.

Aktuellere Beispiele sind etwa die Katzen-Bilderbücher von Gilles Bachelet. Schon das Cover von *Die irrste Katze der Welt* macht die Diskrepanz zwischen Bild und Text deutlich. Trotz der explizit im Titel genannten Katze ist ein großer grauer Elefant auf dem Titelbild abgebildet. Es ist diese spielerische Komponente, die das Buch für Kinder so attraktiv macht. Bachelet gelingt es auf lustige Art und Weise das Leben eines Elefanten darzustellen, der sich selbst für eine Katze hält und sich auch so benimmt – was zwangsläufig zu komischen Situationen führt, etwa wenn die Katze Gymnastik macht, sich putzt oder auf dem Sofa schläft (vgl. Abb. 17). Auch der Ich-Erzähler ist felsenfest davon überzeugt, als Haustier eine Katze zu besitzen, die sich – zugegebenermaßen – etwas seltsam benimmt. Bei der genauen Rezeption von *Die irrste Katze der Welt* weist allerdings auch ein versteckter Hinweis auf die Durchdringung von Text und Bild hin. Dadurch bricht die strikte Trennung zwischen den beiden Ebenen: In einem Brief, der in das Bild eingebaut ist, setzt sich der Ich-Erzähler mit dem Vorwurf auseinander, seine Katze habe einen Rüssel. An dieser Stelle bekommt der Rezipient einen ersten Hinweis darauf, wie die Geschichte entschlüsselt werden muss und dass es sich bei dem Haustier tatsächlich um einen Elefanten und nicht um eine Katze handelt.

Abb. 17 Bachelet: Die irrste Katze der Welt, S. 8f. (Quelle: Gerstenberg Verlag 2007).



Wildeisen bemerkt allerdings, dass die Kontrapunktische Beziehung nicht allein aus einer inhaltlichen, sondern auch aus einer formalen Ebene heraus entstehen könne. So etwa in dem Bilderbuch *Als Mama noch ein braves Mädchen war* (Valérie Larrondo/Claudine Desmarteaus). Hier steht die Geschichte der braven Mutter dem karrikaturhaftem Illustrationsstil des wilden kleinen Mädchens gegenüber, woraus sich Komik und damit eine Diskrepanz ergibt.³⁴¹

³⁴¹ Vgl. Wildeisen, Sarah: Kunst am Bilderbuch. Aspekte einer bildfokussierenden Bilderbuchanalyse. In: *kjl & m. Kinder-/Jugendliteratur und Medien in Forschung, Schule und Bibliothek* 65 (2013), H. 13.1, S. 3–10, hier S. 3f.

Neben dieser humoristischen Komponente werden in kontrapunktischen Bilderbüchern – wie es *Prinz Alfred* zeigt – oft auch gesellschaftskritische Töne laut, wenn die Diskrepanz zwischen Realität der Kinder in den Bildern und deren Traumwelt im Text dargestellt wird.

Interessanterweise sind es in diesen doppelbödigen Bilderbüchern (ausschmückend und kontrapunktisch) immer wieder Märchenkonventionen, die subversiert werden. Dies ist insofern einleuchtend, als dass es eine bekannte Ebene braucht, deren Konventionen und Regeln auch kleinen Kindern bereits bestens vertraut sind, damit der Bruch eindeutig verstanden wird. Jedoch funktionieren kontrapunktische Bilderbücher nicht ohne einen erwachsenen Vermittler. Die inhaltliche Thematik muss aus der Lebenswelt des Rezipienten stammen, damit er die Verstöße gegen die Konventionen erkennt. Er muss in der Lage sein, „eine Situation aus zwei unterschiedlichen Perspektiven gleichzeitig zu betrachten und sie zu vergleichen“³⁴².

Isoliert voneinander betrachtet stehen sowohl die Geschichte, die die Bilder erzählen, als auch die Geschichte des Texts recht einfach ohne Spannung oder außergewöhnlichem Wendepunkt nebeneinander, „[h]owever, when the two stories are brought together, an additional dimension appears [...] the pictures let us in on the secret.“³⁴³

Es ist auffällig, dass es in den betrachteten Bilderbüchern stets die Bilder sind, die die Realität zeigen und der Text die fiktive Geschichte berichtet. Beispiele, in denen der Text die Realität zeigt und die Bilder eine Traumwelt entwerfen, finden sich im nächsten Punkt, beim Interpretativen Verhältnis.

6.1 Sonderfall: Interpretatives Verhältnis

Das Bild-Text-Verhältnis, das an dieser Stelle untersucht werden soll, stellt einen Sonderfall der Kontrapunktischen Beziehung dar, da sich Bild und Text wiederum kontrapunktisch gegenüberstehen. Das Interpretative Verhältnis fehlt in den meisten Klassifikationen. Dennoch bietet es entscheidende Alleinstellungsmerkmale, die in Bilderbüchern immer wieder auftauchen und deshalb hier integriert werden sollen. Forytta berücksichtigt es – in Bezug auf Sauerbier – in seiner Bild-Text-Klassifikation.³⁴⁴ Sauerbier erklärt, dass die Zeichen hier auf unterschiedlichen semantischen Ebenen angesiedelt sind, was zu einer Diskrepanz zwischen Bild und Text führe.³⁴⁵ Beim Interpretativen Verhältnis muss der Rezipient selbstständig eine Verbindung zwischen Bild und Text herstellen. Auf den ersten Blick scheinen auch hier Bild und Text nicht übereinzustimmen. Sie widersprechen sich zwar nicht so vehement wie in der Kontrapunktischen Beziehung, passen aber augenscheinlich nicht zusammen. Dies liegt daran, dass der Illustrator eine Interpretation des Textes angelegt hat oder weitere Gefühlslagen und Stimmungen in seinen Bildern zeigt. Teilweise zeigt der Illustrator assoziative Bilder. Anders als in

³⁴² Vgl. Koerber: *Bildersehen*, S. 44.

³⁴³ Schwarcz: *Ways of the illustrator*, S. 17.

³⁴⁴ Vgl. Forytta: *Bild-Text-Korrelation*, S. 28.

³⁴⁵ Vgl. Sauerbier: *Wie Text und Bild zusammenhängen*, S. 19.

der Ausschmückenden Funktion geht das Interpretative Verhältnis so weit, dass der Text nicht bloß um eine neue Ebene erweitert wird, sondern dass der Zusammenhang zwischen Bild und Text interpretativ so weit gefasst wird, dass der Gedankengang für den Rezipienten nicht mehr sofort nachvollziehbar ist.

Bekannte Beispiele sind die Bilder von Wolf Erlbruch, beispielsweise *Nachts*. Der Protagonist Fons sieht bei einem nächtlichen Spaziergang mit seinem Vater allerlei Phantasiefiguren auf den Straßen der Stadt. Da diese Figuren aber allein in Fons' Phantasie existieren und der Vater sie somit nicht sehen kann, erklärt er seinem Sohn: „Aber alle anderen schlafen. Es ist einfach nur dunkel. Sonst nichts“ (Erlbruch: 26–29). Fons hingegen entdeckt eine blutrote, fliegende Mickey Maus am Himmel, blickt einer rollschuhlaufenden Tulpe hinterher und beobachtet eine Ratte in einer Gondel (vgl. Abb. 18).

Abb. 18 Erlbruch: *Nachts*, S. 26f. (Quelle: Peter Hammer Verlag 1999).



Diese Traumbilder sind für den Rezipienten nicht nachvollziehbar – entstammen sie doch, wie alle Träume, dem Unterbewusstsein bzw. den Erlebnissen Fons'. Weinkauff sieht in Erlbruchs *Nachts* einen Verbaltext ohne narrativen Inhalt.³⁴⁶ Betrachtet man dieses Buch allerdings genauer, stellt man fest: „Offensichtlich haben wir es hier [piktorale Ebene, FK] mit der auf der visuellen Ebene wiedergegebenen subjektiven Sicht des Sohnes zu tun.“³⁴⁷ Es hält eine Ebene Einzug, die innere, interpretative Bilder eines Protagonisten zeigt und somit objektiv von den anderen Figuren nicht gesehen werden kann und ihren Ansichten in diesem Fall kontrapunktisch entgegensteht. Erlbruchs Collage-Technik und die intertextuellen Verweise verstärken den versatzstückhaften Effekt dieser Geschichte. Der kleine Junge sieht in den Schatten der nächtlichen Stadt wundersame Figuren und Gegenstände, die der realitätsverhaftete Vater nicht wahrnehmen kann. Für den Rezipienten ergeben sich durch die Bilder viele weitere assoziative Geschichten. Allerdings ist der Bruch für den Rezipienten in diesem Beispiel vergleichsweise leicht zu

³⁴⁶ Vgl. Weinkauff/Glasenapp: *Kinder- und Jugendliteratur*, S. 177.

³⁴⁷ Ebd., S. 179.

verstehen, da er die unterschiedlichen Ebenen verschiedenen Personen direkt zuordnen kann (Bilder = Fons, Text = Vater).

Nöth erkennt, dass eine Diskrepanz aus dem „eigentlich zusammenhanglose[n] Nebeneinander von Text und Bild“³⁴⁸ besteht. Sie kann sich auch zufällig ergeben. Da der Betrachter aber immer nach einem Zusammenhang sucht, fällt ihm die Zufälligkeit vielleicht gar nicht auf, und er konstruiert sich einen ganz eigenen Sinnkontext.³⁴⁹

Das Interpretative Verhältnis tritt bei Bilderbüchern auf, in denen Träume, Ängste oder innere Bilder nur durch das Bild und nicht im Text thematisiert werden. So auch in *Geh nicht zu nah ans Wasser, Eva* von John Burningham. Hier entsteht die Diskrepanz zwischen Bild und Text dadurch, dass Eva sich am Strand so sehr langweilt, dass sie sich auf Grundlage der Ermahnungen der Mutter eine eigene abenteuerliche Welt erträumt. Die Bilder, die die Geschichte aus der Welt der kleinen Eva erzählen, widersprechen der Wahrnehmung der Mutter („Textstimme“). So erlebt Eva am Strand allerlei Abenteuer; sie rudert auf ihrem Ruderboot hinaus, kämpft gegen Piraten, und findet eine alte Schatztruhe, während die Mutter sie auffordert, mit anderen Kindern zu spielen, Rücksicht auf die neuen Schuhe zu nehmen oder sich nicht zu langweilen. Diese phantastischen Abenteuer werden in großformatigen Bildern jeweils auf der rechten Seite des Bilderbuches dargestellt, während der Text isoliert auf den linken Seiten Platz findet. Die unterschiedlichen Ebenen (Phantasie vs. Realität) weisen auch verschiedene Bilddarstellungen auf. Während die realen Szenen hell mit Buntstiften koloriert wurden, sind Evas Abenteuer in intensiven Farben und vollen Farbflächen dargestellt. Der Rezipient muss das Spannungsverhältnis zwischen diesen beiden Ebenen auflösen und so die Geschichte entschlüsseln. Allerdings ist dieses durch die klare Zuordnung der Perspektiven (Mutter vs. Tochter) leichter als etwa in der neutralen Präsentationsform der oben betrachteten Geschichten.

Eine Antwort darauf, welches Medium (Bild oder Text) die Wahrheit erzählt bzw. die Wirklichkeit abbildet, gestaltet sich schwierig, denn wie ten Doornkaat richtig bemerkt:

„Beide Erzählebenen können lügen. 1 Bild sagt nicht zwingend mehr als 1000 Worte, und schon 1 Wort kann eine Lüge sein. Die Kombination aber bietet die beste Möglichkeit, Lügen darzustellen und zu knacken, die Lust an der Ambivalenz zu erfahren und die platte Eindimensionalität hinter sich zu lassen.“³⁵⁰

In den bisher betrachteten Bild-Text-Verhältnissen ist das Bild das dominierende Element. Im Folgenden wird das ausgeglichene Verhältnis betrachtet, bevor schließlich ein textdominierendes Verhältnis vorgestellt wird.

³⁴⁸ Nöth: Handbuch der Semiotik, S. 484.

³⁴⁹ Vgl. Ebd.

³⁵⁰ Doornkaat, Hans ten: 1 Medium - 2 Wahrheiten. Bilderbücher als Lügner par excellence. In: *kjl & m. Kinder-/Jugendliteratur und Medien in Forschung, Schule und Bibliothek* 63 (2011), H. 1, S. 55–60, hier S. 60.

7. Paralleles Erzählen

Schreiten Bild und Text im Bilderbuch „jeweils gemeinsam *einen* Schritt voran“³⁵¹ spricht man von einem parallelen Verhältnis. Bei dieser Art von Bilderbüchern unterstützt sich die Aussagekraft der beiden Medien gegenseitig und entwickelt sich gemeinsam „als produktive Korrespondenz beider Erzählschichten“³⁵². Bild und Text erzählen in der Tat genau dieselbe Geschichte, allerdings kommt es dabei nicht zu einer bloßen Redundanz. Jedes Medium trägt jeweils seine Stärke bei – etwa die bezeichnende Funktion des Textes und die darstellende Funktion des Bildes. Natürlich können Bild und Text nicht gänzlich dieselbe Geschichte erzählen, doch treten die grundlegenden Informationen sowohl im Bild als auch im Text auf.³⁵³

Neben weltberühmten Beispielen wie Eric Carles *Die kleine Raupe Nimmersatt* erzählen auch viele zeitgenössische Bilderbücher parallel. *Heute bin ich* von Mies van Hout spielt in Reinform mit dieser Parallelität. In diesem Bilderbuch werden 20 Fische auf je einer Einzelseite auf schwarzem Grund präsentiert. Daneben steht jeweils ein Gefühl oder eine Stimmung. Die kunstvollen Zeichnungen mit Wachsmalkreide lassen das jeweilige Gefühl bereits erahnen, bevor es in der Schrift manifestiert wird: der nervös zitternde Fisch, der rote Fisch, dem vor Erstaunen das Maul offensteht, oder der neidisch zurückblickende Fisch (vgl. Abb. 19). Die Worte bestehen aus Handlettern und unterstreichen in den verschiedenen Schriftschnitten die jeweilige Emotion.

Abb. 19 Hout: Heute bin ich 22f. (Quelle: aracari verlag 2011).



Auch Jack Kent in *Drachen gibt's doch gar nicht* arbeitet parallel. In diesem Buch schreiten der reduzierte Text und das klassisch reduzierte Bild Schritt für Schritt gemeinsam voran. Der Text erzählt simultan die Dinge, die im Bild abgebildet sind, und ergänzt allein Elemente, wie die wörtliche Beteuerung der Mutter „Drachen gibt es nicht“, die nicht im Bild wiedergegeben werden können. Dies wird besonders deutlich, als der Text erzählt, dass das Putzen der Mutter den gesamten Vormittag dauerte, da der Drache immer im

³⁵¹ Baumgärtner: Das Bilderbuch, S. 15.

³⁵² Thiele: Das Bilderbuch (2000), S. 230f.

³⁵³ Vgl. Golden: Narrative Symbol, S. 105.

Weg lag. Die Bilder zeigen kaum Elemente, die außerhalb des Textes eine Rolle spielen. Viel eher verorten sie das Geschehen auf der Buchseite. Es wird gezeigt, wie sich der Kopf des Drachens aus der Haustür über den Bürgersteig erstreckt und sein Schwanz aus der Hintertür über den Gartenzaun bis in den Nachbargarten reicht. Diese Beispiele zeigen auch, dass Paralleles Erzählen vorwiegend funktioniert, wenn Bild und Text von demselben Urheber stammen.

Eine Sonderform des parallelen Erzählens stellt das Integrative Verhältnis dar, in dem Buchstaben selbst zum Teil des Bildes werden. Es wird im Folgenden vorgestellt.

7.1 Sonderfall: Integratives Verhältnis

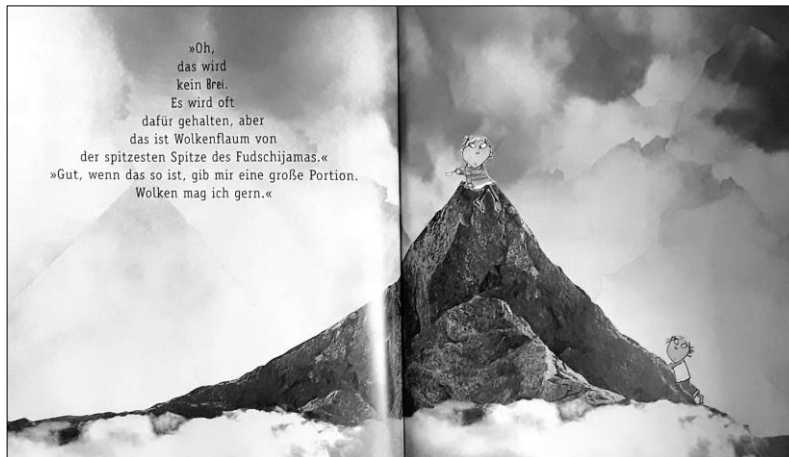
In der Literatur wird das Integrative Verhältnis nur wenig oder als Sonderform in die Bild-Text-Klassifikation eingegliedert. In der vorliegenden Arbeit wird dieses Verhältnis als ein Sonderfall des Parallelen Erzählens aufgefasst.³⁵⁴ Denn auch hier werden die Informationen in Bild und Text wiedergegeben. Das Besondere an diesem Verhältnis ist, dass die Redundanz eben gerade dadurch erzeugt wird, dass der Text die jeweilige Information doppelt codiert, indem er zu einem Teil des Bildes wird. Die integrative Korrelation findet man etwa bei Sauerbier und auch McCloud bildet eine Kategorie, die den Text als im Bild integriert sieht, und bezeichnet sie als Montage.³⁵⁵ Das grundsätzliche Problem, diesen typographischen Besonderheiten eine eigene Kategorie zuzuweisen, besteht darin, dass sie oft in Kombination mit einem der anderen Bild-Text-Verhältnisse auftreten. Um von einem integrativen Verhältnis im engeren Sinne zu sprechen, ist es daher notwendig, dass der Effekt der Typographie handlungstragend wird, d.h. dass er über eine rein deiktische Funktion hinauswächst.

Lauren Child ist eine bekannte Bilderbuchkünstlerin auf diesem Gebiet. In ihren Büchern setzt sie stets vielfältige typographische Mittel ein. In dem Buch *Nein! Tomaten ess ich nicht!* ist bereits das Impressum in Form von Dampfschwaden über einer Schüssel gesetzt. Auch die Geschichte entfaltet sich erst in der Kombination mit der Schrift. Wichtige Worte werden durch unterschiedliche Schriften oder Auszeichnungen hervorgehoben, etwa alles, was Pia nicht essen mag: „Erbsen“, „Möhren“, „Kartoffeln“, „Pilze“, „Spaghetti“, „Eier“, „Würstchen“, „Blumenkohl“, „Weißkohl“, „gebackenen Bohnen“, „Bananen“, „Apfelsinen“, „Äpfel“, „Reis“, „Käse“ und „Fischstäbchen“ (Child: 6f.). Dies erleichtert den Kindern die Rezeption, da sie auf die Schlüsselbegriffe hingewiesen werden. Als Charlie seine Schwester überreden möchte, Kartoffelbrei zu essen, in dem er ihr erzählt, dass es sich nicht um Brei sondern um „Wolkenflaum von der spitzesten Spitze des Fudschijamas“ (Child: 20) handelt, ist der Text in Form eines Berggipfels gesetzt (vgl. Abb. 20).

³⁵⁴ Auf die historische Entwicklung dieser Bücher kann an dieser Stelle nicht weiter eingegangen werden. Wichtig ist aber zu berücksichtigen, dass schon im Mittelalter Bild und Text auf kunstvolle Art und Weise miteinander in Verbindung gesetzt wurden. Daraus entwickelten sich die ABC-Bücher, die das Alphabet Buchstabe für Buchstabe auf eine bestimmte graphische Art und Weise darstellen (vgl. Hollstein: Typographische Gestaltungsmittel, S. 479).

³⁵⁵ Vgl. McCloud: Comics richtig Lesen, S. 162.

Abb. 20 Child: Nein! Tomaten ess ich nicht! S. 20f. (Quelle Aladin Verlag 2013).



Das leseunkundige Kind nimmt den Text nicht mehr wie in anderen Bilderbüchern als störenden Block aus unverständlichen, schwarzen Zeichen wahr. Viel eher generieren auch diese Zeichen nun bereits visuell eine Bedeutung. Allerdings funktioniert die eigentliche Rezeption nur in der Interaktion mit einem erwachsenen Vermittler. Wenn das Kind die Worte noch nicht selbst lesen kann, kommt die Doppelcodierung nicht zum Tragen.

In diesen Bilderbuchbeispielen geht es vor allem auch darum, Elemente der gesprochenen Sprache (Lautstärke, Betonung, Sprechtempo) abzubilden.³⁵⁶ Der Text wird zu einem Teil des Bildes und auch Text- und Schriftgestaltung bekommen eine Aussagekraft. Oft werden diese Möglichkeiten dazu genutzt, um Bewegungen, Spannung oder Gefühle (in unterschiedlichen Intensitäten) sichtbar zu machen. Die Aufmerksamkeit wird erhöht und Äußerungen nicht nur markiert, sondern ihnen wird Nachdruck verliehen.³⁵⁷ Für den Rezipienten stellen diese Bücher natürlich eine ganz besondere Herausforderung dar. Der Rezipient ist es gewohnt, den Bildinhalt mit dem Textinhalt in Verbindung zu setzen und die narrativen Elemente aus dem jeweiligen Medium zu erfassen. Nun kommt aber noch eine weitere Aufgabe hinzu: Auch die Schriftgestaltung codiert Informationen, die entschlüsselt werden müssen.³⁵⁸ Die Rezipienten folgen mit den Augen oder sogar mit den Fingern auf der Seite den Textzeilen, die hier nicht linear sondern frei über der Seite verteilt laufen. Dadurch kommt es auch zu einem haptischen Erleben, das die Rezeption zusätzlich unterstützt.

Wie Childs Beispiel gezeigt hat, wird die Geschichte hier nicht mehr konventionell linear erzählt, die Grenzen zwischen Bild und Text werden durchlässig und/oder verschwinden. Gerade der Aufbruch der linearen Ordnung ist für die vorliegende Arbeit ein wichtiger Aspekt, der für die weitere Analyse bedeutend ist, da auch in den neuen Medien oft von fehlender Linearität gesprochen wird. Im Folgenden wird aber zunächst ein weiteres

³⁵⁶ Vgl. Hollstein: Typographische Gestaltungsmittel, S. 484f.

³⁵⁷ Vgl. Ebd., S. 480–486.

³⁵⁸ Vgl. Ebd., S. 480.

Bild-Text-Verhältnis betrachtet, bei dem Bild und Text gleichberechtigt ineinandergreifen, um das gesamte narrative Potential zu entfalten.

8. Alternierendes Verhältnis

Eine weitere Bild-Text-Kombination liegt im Alternierenden Verhältnis vor. Baumgärtner sieht hier „das alternierende [Voranschreiten], bei dem Bild und Text einander ablösen“³⁵⁹. Thiele nutzt dafür die Metapher des „geflochtenen Zopfes“³⁶⁰ und beschreibt die Beziehung von Bild und Text damit sehr treffend, verflochten sich Bild und Text doch ineinander, um die Geschichte komplett darzustellen. Jeder dieser beiden Erzählstränge weist dabei seine eigenen symbolischen Besonderheiten auf.³⁶¹ Schwarcz beschreibt dieses Verhältnis in einer anderen Metapher, indem er bemerkt: „[T]he two media function together, page by page, like links in a chain.“³⁶² Maurice Sendak findet in Bezug auf den Kinderbuchillustrator Randolph Caldecott ein weiteres Bild: „Worte werden ausgelassen, und das Bild redet. Bilder werden ausgelassen, und das Wort redet. Es ist wie eine Balancierkugel, es geht vor und zurück.“³⁶³

Ob Zopf, Gliederkette oder Balancierkugel – all diese Bilder sind sehr treffend, denn sie beschreiben das Ineinandergreifen und Ineinanderübergehen von Bild und Text. Der textliche Erzählstrang löst den bildlichen Erzählstrang ab und umgekehrt – so wird die Handlung Stück für Stück entwickelt. Jedes Medium erzählt gemäß seinem semiotischen Potential.³⁶⁴ Dabei entsteht eine einzigartige Interdependenz, die beiden Stränge können nur gemeinsam die gesamte Erzählung realisieren.³⁶⁵

Besonders deutlich ist diese Erzählform in Maurice Sendaks *Wo die wilden Kerle wohnen* zu beobachten. Der reduzierte Bilderbuchtext (17 Sätze) legt nahe, dass die Bilder eine treibende Komponente in der Entwicklung der Handlung sind. So wird zunächst der Grundkonflikt (Max' Ungehorsam) im Text geschildert, bevor die Bilder das alleinige Erzählen übernehmen und von Max' Abenteuer bei den wilden Kerlen berichten (vgl. Abb. 21). Als sich Max nach Hause zurücksehnt, nimmt der Text das Erzählen wieder auf, die Bilder werden wieder kleiner und der letzte Satz „und es [das Essen] war noch warm“ (Sendak: 40) wird gar nicht mehr durch ein Bild begleitet.

³⁵⁹ Baumgärtner: Das Bilderbuch, S. 15.

³⁶⁰ Vgl. Thiele/Doonan: Das Bilderbuch (2003), S. 53.

³⁶¹ Vgl. Ebd., S. 53.

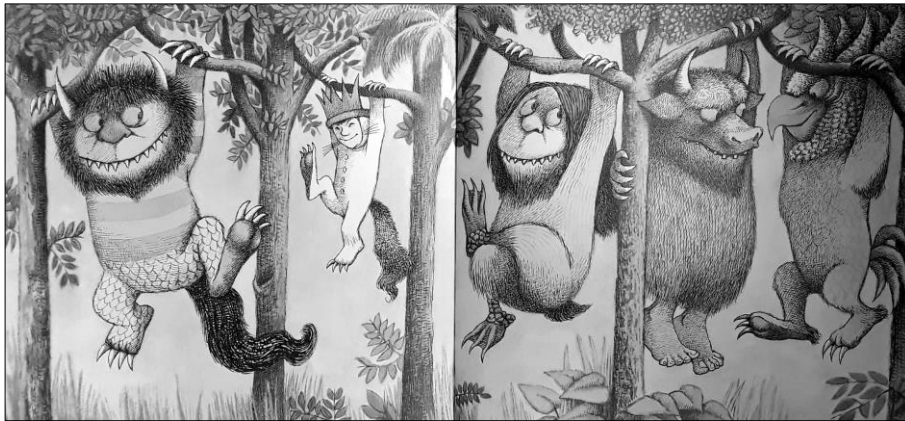
³⁶² Schwarcz: Ways of the illustrator, S. 16.

³⁶³ Sendak, zitiert nach Tabbert, Reinbert: Einführung. In: Maurice Sendak (Sammlung Profile 26). Hrsg. von Reinbert Tabbert. Bonn: Bouvier 1987, S. 11–21, hier S. 12.

³⁶⁴ Vgl. Baumgärtner: Das Bilderbuch, S. 16.

³⁶⁵ Vgl. Thiele: Das Bilderbuch, Handbuch Kinderliteratur (2003), S. 79.

Abb. 21 Sendak: *Wo die wilden Kerle wohnen* 32f. (Quelle: Diogenes 1967).



Das Alternierende Verhältnis beschließt das (quantitativ) gleichberechtigte Erzählen von Bild und Text. In dem folgenden, letzten Bild-Text-Verhältnis dieser Klassifikation, der Punktuellen Illustration, steht der Text im Vordergrund.

9. Punktuelle Illustration

Mit der Punktuellen Illustration wird nun ein stark textlastiges Verhältnis beschrieben. In diesem Verhältnis überwiegt der Text quantitativ, dennoch ist die Bild-Text-Beziehung konstitutiv. Die klare Trennung zwischen Bild und Text ist historisch motiviert und stammt aus der Tradition der Buchmalerei mit Initialen oder anderen Schmuckelementen.³⁶⁶

Der Text ist bei der Punktuellen Illustration auch ohne die Bilder zu verstehen. Allerdings leistet das Bild wichtige Spezifizierungen und Elemente für das gemeinsame Erzählen. Sie verleihen den Charakteren und dem Setting der Geschichte eine konkrete Gestalt. Meist halten sie den spannenden Höhepunkt der Geschichte fest, zeitliche Verläufe können nicht dargestellt werden. Golden beschreibt: „[T]he pictures set a gentle scene but all the activity that is described in the text is not depicted in the illustration.“³⁶⁷ Die Punktuelle Illustration nutzt überwiegend monoszenische Bilder, da ein einzelnes Element aus dem Handlungsstrang herausgezogen wird.

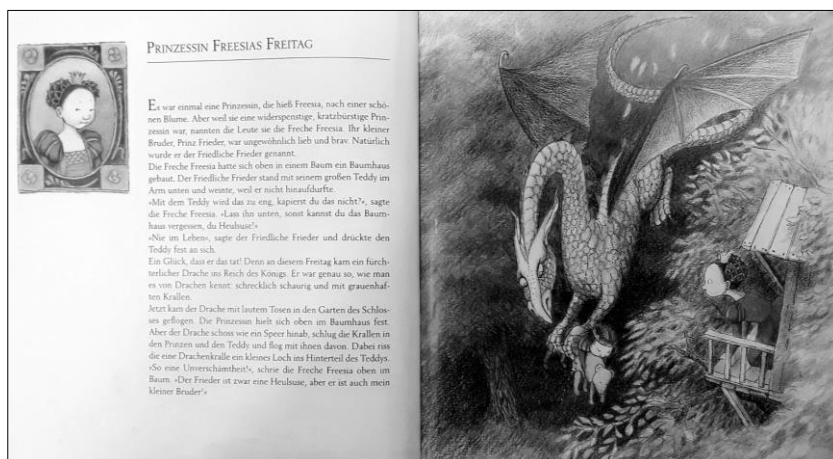
Wie gut es Bilder vermögen, die Szenerie zu der Geschichte zu entwerfen, zeigen die Aquarellbilder in *Sieben Prinzessinnen und jede Menge Drachen* (Björk/Eriksson). In sieben Kapiteln kämpft je eine charakterstarke Prinzessin gegen ihre Entführung durch einen Drachen. Jedes Kapitel beginnt mit einem gerahmten Portrait der Prinzessin, das oft schon eine Aussage über den Charakter des jeweiligen Königkindees macht: Prinzessin Dina hat Schmutz unter der Nase, da sie sich vor nahezu allen Dingen – auch vor Seife – fürchtet; der verschlagene Blick von Prinzessin Freesia lässt erahnen, warum die Leute

³⁶⁶ Vgl. Schwarzc: *Ways of the illustrator*, S. 12.

³⁶⁷ Golden: *Narrative Symbol*, S. 113.

sie immer „Freche Freesia“ nennen (vgl. Abb. 22) und Prinzessin Sandglöckchens Porträt hängt nicht wie die anderen Porträts in einem barocken Bilderrahmen, sondern zeigt viel eher die Startseite ihres neuen Internetauftritts www.prinzessin-sandgloeckchen.com. Die Geschichte wird durch ein bis zwei ganzseitige Illustrationen und verschiedene kleinere, vignettenartige Bilder illustriert. Die ganzseitigen Bilder zeigen jeweils den Höhepunkt der Geschichte, etwa wie das Eichhörnchenkostüm des Drachens aufreißt, als er Prinzessin Dina entführen will. Der Gesichtsausdruck der Prinzessin illustriert genau den Wendepunkt der Geschichte, nämlich, wie Dinas Angst vor „ekligen Eichhörnchen“ in Erkennen umschlägt und sie unterm Bett hervorkommt, um mit dem Drachen in den Garten zu eilen. Die Überlegenheit der Prinzessin über den Drachen wird im nächsten Bild illustriert, wenn sie über den Drachen lacht, der sich vor Dinas Gestank eckelt.

Abb. 22 Björk/Eriksson: Sieben Prinzessinnen und jede Menge Drachen, S. 25f. (Quelle: Oetinger 2013).



Zu berücksichtigen ist allerdings, dass der Punktuelle Illustration immer bereits eine Interpretation des Textes zugrunde liegt. Der Illustrator wählt eine Szene aus, die er darstellt. Damit legt er einen klaren visuellen Schwerpunkt, andere Blickwinkel oder Elemente werden nicht beleuchtet.

10. Zusammenfassung: die Bild-Text-Verhältnisse

Teil V hat acht verschiedene Möglichkeiten vorgestellt, wie der Ikonotext zu realisieren ist, d.h. wie Bild und Text zueinander in einem Verhältnis stehen können. Diese reichen von bildlastigen Verhältnissen (Bilderbücher ohne Text, Bilderbücher mit wenig Text) zu solchen Verhältnissen, in denen das Zusammenspiel zwischen Bild und Text die Gesamtaussage auf eine andere Ebene setzt (Komplementäres Erzählen, Ausschmückende Funktion, Kontrapunktische Beziehung) bis hin zu der Punktuelle Illustration, in der der Text klar die treibende Kraft ist. Die Bild-Text-Verhältnisse können in unterschied-

lichen Bilddarstellungen auftreten, nicht alle eignen sich jedoch auch für non-fiktionale Stoffe.

Diese Bild-Text-Verhältnisse sind unveränderlich auch in hybriden Bilderbüchern zu finden, da auch den Hybridbüchern ein klassisches Bilderbuchkonzept zugrunde liegt. Deshalb werden die beschriebenen Bild-Text-Verhältnisse als gliederndes Element die Basis für die Analyse bilden. Haben alle Bücher dieselbe Grundlage, können Abweichungen leicht erkannt werden.

VI. Entwicklung eines Analyseschemas zur Untersuchung narrativer Strukturen in (hybriden) Bilderbüchern

„Ein Bilderbuch ist das Tor zur großen weiten Welt.“³⁶⁸ Um untersuchen zu können, auf welche Art und Weise das Bilderbuch dieses Tor öffnet, soll im Folgenden nun ein Untersuchungsmodell entwickelt werden. Da es in der vorliegenden Arbeit um unterschiedliche Formen des Bilderbuches geht, muss es das Analyseschema ermöglichen, die narrativen Strukturen in sowohl klassischen als auch hybriden Bilderbüchern zu untersuchen.

1. Vorbemerkung und Festsetzung der Untersuchungsfragen

Wie die Vorstellung der medialen Erweiterungen (vgl. III.2.) gezeigt hat, handelt es sich bei hybriden Bilderbüchern um eine sehr heterogene Gruppe, der einzig gemein ist, dass sie das traditionelle physische Bilderbuch als Grundlage nutzt. Daher ist es schwierig, ein einziges Set an Kriterien zu finden, mit dem die vielfältigen medialen Darstellungsformen analysiert werden können. Literaturwissenschaftliche Methoden allein sind – wie gezeigt (vgl. II.1.2) – nicht ausreichend, um eine vollständige Analyse durchzuführen.

Die Leitfrage ist bereits an verschiedenen Stellen dieser Arbeit angesprochen worden: Welche narrativen Strukturen liegen hybriden Bilderbüchern zugrunde und wie unterscheiden sie sich von den narrativen Strukturen des klassischen Bilderbuches? Folglich muss in der Analyse der Primärtexte herausgearbeitet werden, aus welchen narrativen Einzelementen sich das klassische Bilderbuch sowie die Hybridbilderbücher zusammensetzen. Aufgrund der Diversifikation der hier betrachteten Medien ist es notwendig, ein Analysemodell zu nutzen, das sich nicht allein auf das klassische Bilderbuch stützt, sondern medienübergreifend operiert. So ist Ryans Ansatz (vgl. II.1.3) für diese Zwecke sehr gewinnbringend: „[...] if narratology is to expand into a mediumfree model, the first step is to recognize other narrative modes, that is to say, other ways of evoking narrative scripts.“³⁶⁹

Die bisherigen Betrachtungen haben bereits zahlreiche Ansatzpunkte aufgezeigt, die es nun auf die zu untersuchenden Medien anzuwenden gilt. Damit soll herausgearbeitet werden, welche narrativen Strukturen den Medien inhärent sind. Welche Elemente und Aspekte gehen in einer Hybridform im Vergleich zum klassischen Bilderbuch verloren? Welche werden hinzugewonnen? Außerdem kann auf diese Weise untersucht werden, wie viel Interaktivität dem Rezipienten möglich ist. Kann die Erzählung aktiv mitgestaltet werden, wird sie vielleicht gar erst vom Nutzer im Verlauf der Geschichte generiert? Inwiefern handelt es sich dann noch um ein narratives Konstrukt? Besonders interessant ist, an welchen Stellen die hybriden Bücher interaktive Flächen und Möglichkeiten zur aktiven Beteiligung des Rezipienten aufweisen. Gleichzeitig stellt sich die Frage, ob

³⁶⁸ Arbeitsgemeinschaft von Jugendbuchverlagen e.V.: Mit Bilderbüchern wächst man besser. o. S.

³⁶⁹ Ryan: Introduction, S. 13.

eingegliederte Spiele unabhängig von der Handlung fungieren oder in die Erzählung integriert sind, sodass etwa die Erzählung nur durch Lösen eines Rätsels oder einer bestimmten Aufgabe weiterverfolgt werden kann.

Im Zusammenhang mit der Forschungshypothese, dass hybride Bilderbücher über eigene narrative Strukturen verfügen und sich von denen der klassischen Bilderbücher unterscheiden, müssen folgende Fragen geklärt werden, die sich aus der bisherigen theoretischen Betrachtung ableiten:

1. Wie gestaltet sich die Beziehung zwischen klassischen Bild-Text-Verhältnissen und Erweiterungen? Lässt sich die Buchgrundlage der erweiterten Bilderbücher auf klassische Bild-Text-Verhältnisse zurückführen? Lassen sich alle klassischen Bild-Text-Verhältnisse auch in erweiterten Bilderbüchern realisieren?
2. Gehen die Erweiterungen eine echte Verbindung und eine Symbiose mit dem klassischen Buchmedium ein? Sind es also vollständige „Hybridprodukte“ oder sind die Einzelteile noch zu erkennen?
3. Wird das ganze Potential der neuen Medien ausgenutzt oder greifen die hybriden Bücher allein auf das alte Medium zurück?
4. Wo liegen die Unterschiede in den narrativen Strukturen von klassischen und erweiterten Bilderbüchern?
5. Werden die Leerstellen/Unbestimmtheiten des Mediums, die vom Rezipienten gefüllt werden müssen, weniger, je mehr Eingriffsmöglichkeiten das Medium bietet?
6. Zeigen die erweiterten Bücher einen größeren Interaktivitätsgrad als die klassischen Bilderbücher?

Im Folgenden soll ein Analysemodell entwickelt werden, das die Beantwortung dieser Fragen ermöglicht.

2. Entwicklung eines medienunabhängigen Narrativitätsmodells

Bei der Entwicklung des Untersuchungsmodells soll auf den oben betrachteten Ansatz von Ryan (vgl. II.1.3) Bezug genommen werden, der um die Überlegungen von Martínez/Scheffel (vgl. II.1.2) ergänzt wird. Daraus soll ein Analysemodell entwickelt werden, das medienunabhängig ist und somit den Anforderungen der vorliegenden Arbeit entspricht.

Ryan entwickelte eine Liste an Oppositionspaaren, um Pragmatische Narrativitätsmodi zu beschreiben.³⁷⁰ Diese Pragmatischen Narrativitätsmodi siedelt Ryan auf einer graduellen „Narrativitätsskala“ an, die vom narrativen Pol (links auf der Skala) hin zum weniger narrativen Pol (rechts auf der Skala) führt. Der jeweils linke Begriff zeigt den prototypisch „narrativen“ Pol an, der rechte Begriff den „non-narrativen“. Ist ein Medium also

³⁷⁰ Vgl. Ryan: Narrativity and its modes, S. 319f.

auf der jeweiligen Skala rechts positioniert, zeigt es eher eine Randerscheinung der Narrativität.³⁷¹

Das Konzept der Narrativität ist an anderer Stelle bereits ausführlich diskutiert worden (vgl. II.1.1). Hier sei noch einmal Ryans definitorische Annäherung festgehalten:

„(a) Narrativity is not a fixed and universal type of meaning but a culture-dependent, constantly evolving phenomenon. [...] This position precludes any stable definition of narrativity. It is consequently impossible to decide how, and to what extent, a narrative structure is realized in a text. (b) Narrativity is a holistic phenomenon, a label describing the entire text. Every word in the narrative text contributes to its narrativity. [...] To the extent that narrativity is not detachable and quantifiable, the holistic position accepts as narratology any discourse concerning a narrative text.“³⁷²

Anders als bei Ryan, die allein die Pragmatischen Narrativitätsmodi zur medienunabhängigen Untersuchung heranzieht, soll das Modell im Folgenden weiter ausgebaut werden. Es sollen zusätzlich der semantische Aspekt (Narrativitätsmodi, Story-Ebene) und syntaktische Aspekt (Erzählmodi, Diskurs-Ebene) – sofern für die Analyse relevant – betrachtet werden. Bei den Erzählmodi soll auf die Überlegungen von Martínez/Scheffel (vgl. II.1.2) zurückgegriffen werden. Ein komplettes medienunabhängiges Modell ergibt sich demnach aus dem Spannungsfeld aller drei Parameter.

Aus den drei Ebenen Erzählmodi³⁷³, Narrativitätsmodi³⁷⁴ und Pragmatische Narrativitätsmodi lässt sich zunächst folgendes Modell ableiten (die einzelnen Modi werden in Punkt VI.5 im Detail erklärt):

³⁷¹ Ryan: Avatars, S. 12.

³⁷² Ryan: The Modes of Narrativity, S. 370f.

³⁷³ Vgl. Martínez/Scheffel: Erzähltheorie, vgl. auch II.1.2.

³⁷⁴ Vgl. Ryan: The Modes of Narrativity, später auch Ryan: Narrativity and its modes, S. 317.

Abb. 23 Drei Säulen der Narrativität: Pragmatische Modi, Semantische Modi, Syntaktische Modi (Quelle: Eigene Darstellung, nach Ryan und Martínez/Scheffel; deutsche Begriffe Pragmatische Modi und Semantische Modi: FK)

Narrativität		
Pragmatische Modi (Pragmatische Narrativitätsmodi)	Semantische Modi (Narrativitätsmodi)	Syntaktische Modi (Erzählmodi)
Literal/Metaphorical (Definition)	Einfache Narrativität	Zeit - Ordnung - Dauer - Frequenz
Diegetic/Mimetic (Darstellungsweise)	Mehrfache Narrativität	Modus - Distanz - Fokalisierung
Autotelic/Utilitarian (Intention)	Komplexe Narrativität	Stimme - Zeitpunkt des Erzählens - Ort des Erzählens - Stellung des Erzählers zum Geschehen - Subjekt und Adressat des Erzählens
Complete/Incomplete (Abgeschlossenheit)	Zunehmende Narrativität	
External/Internal (Manifestierung)	Geflochtene Narrativität	
Autonomous/Illustrative (Textinterne Autonomie)	Abgeschwächte Narrativität	
Retrospective/Simultaneous/Prospective (Perspektive)	Embryonische Narrativität	
Representational/Simulative (Virtualität)	Grundlegende Narrativität	
Receptive/Participatory (Interaktivitätsmöglichkeiten)	Figurative Narrativität	
Determinate/Indeterminate (Kohärenz)	Anti-Narrativität	
Fictional/Nonfictional (Fiktionalität)	Instrumentale Narrativität	
	Aufgeschobene Narrativität	

Diese Überlegungen seien noch einmal kurz zusammengefasst: Ryan stellt eine Liste mit Pragmatischen Narrativitätsmodi auf, mit denen die Narrativität medienunabhängig untersucht werden soll. Jeder dieser Pragmatischen Narrativitätsmodi besteht aus je einem Oppositionspaar, das auf einer graduellen Narrativitätsskala platziert wird. An einem Ende dieser Skala, dem narrativen Pol, steht jeweils das „typische“, unmarkierte „narrative“ Werk. Der entgegengesetzte Fall bildet den non-narrativen Pol. Das Medium wird auf je einer Skala pro Modus positioniert. Um zu einem vollständigen Untersuchungsmodell zu kommen, sollen diese Aspekte in der vorliegenden Arbeit um die oben vorgestellten Narrativitätsmodi (Story-Ebene, in Abb. 23: Semantische Modi) und Erzählmodi (Diskurs-Ebene, in Abb. 23: Syntaktische Modi) erweitert werden.

Im Folgenden werden ebenfalls die Narrativitätsmodi und Erzählmodi mit Oppositionspaare auf der Skala positioniert, um ihre graduelle Narrativität zu untersuchen. Diese Erweiterung des grundlegenden Modells von Ryan wird im nächsten Punkt aufgezeigt.

3. Erweiterung des Untersuchungsmodells

Wie Ryan selbst betont, ist der von ihr aufgestellte pragmatische Kriterienkatalog nicht abgeschlossen, sondern für Erweiterungen in verschiedene Richtungen offen.³⁷⁵ Deshalb liegt es nahe, ihr Modell für die vorliegende Arbeit gemäß den Bedürfnissen des Untersuchungsvorhabens und den Erkenntnissen aus dem Theorieteil zu ergänzen. Der erweiterte Kriterienkatalog ist in erster Linie speziell für die in dieser Arbeit betrachteten Medien und deren speziellen Eigenarten entwickelt. Dennoch bleibt das Modell generell medienunabhängig – es verschieben sich lediglich die Schwerpunkte oder die Relevanz einiger Kriterien.

Da es in der vorliegenden Arbeit darum geht, eine möglichst allumfassende Analyse der narrativen Strukturen auf allen Ebenen durchzuführen, müssen Ryans Ansätze modifiziert werden. Zum einen dürfen nur Kategorien betrachtet werden, die direkt mit der Narrativität des Mediums in Zusammenhang stehen und diese beeinflussen. Einzelercheinungen auf der Diskurs-Ebene, die sich ausschließlich auf einen bestimmten Text beziehen, können deshalb in dieser grundlegenden Untersuchung nicht berücksichtigt werden. Viel eher wären diese Teil einer weiterführenden Analyse eines spezifischen Textes, die in einem zweiten Betrachtungsschritt durchgeführt werden könnte, im Rahmen dieser Arbeit aber keine Relevanz hat.

Ryans Pragmatische Modi (Pragmatische Narrativitätsmodi) werden leicht überarbeitet: Zunächst wird die Kategorie *Synästhesie* ergänzt. Die Darstellung zur Narrativität hat deutlich gemacht, dass nicht alle Sinne auf gleiche Weise Narrativität wahrnehmen können. Ebenso gehen Quiring/Schweiger in ihrem Interaktivitätsmodell auf den Aspekt der „sensorischen Komplexität“ ein.³⁷⁶ Folglich soll auch im folgenden Modell der Zusammenhang zwischen Sinnansprache beim Rezipienten und der Narrativik untersucht werden. Der gesamte Komplex der Interaktivität wird durch die Arbeiten von Quiring/Schweiger (vgl. II.4) ergänzt, da Ryans Unterscheidung hier vage und unzureichend bleibt. In der folgenden Untersuchung gliedert sich dieser Punkt in fünf Einzelpunkte (mit ihren jeweiligen Oppositionspaaren): *Eingriffsmöglichkeiten* (rezeptiv vs. partizipativ), *Selektion* (selektiv vs. produktiv), *Kennzeichnung* (offen vs. versteckt), *Wahlmöglichkeiten* (konstitutiv vs. optional) und *Modifikation* (keine Eingabe vs. Bild- und Text-Eingabe).

Die *Fiktionalität* (eine von Ryans pragmatischen Kategorien) entfällt ob der bereits erläuterten Gründe, nämlich, dass die Unterscheidung fiktional vs. non-fiktional nicht einfach auf einer Narrativitätsskala abgebildet werden kann. Es darf nicht der Fehler gemacht werden, Fiktionalität mit Narrativität und damit Sachtexte mit fehlender Narrativität gleichzusetzen (vgl. II.1.1.1). Da diese Untersuchung den Schwerpunkt auf die narrativen Modi und eben nicht auf den Inhalt legt, soll diese Kategorie in der vorliegenden Untersuchung keine Berücksichtigung finden.

³⁷⁵ Vgl. Ryan: Introduction, S. 13.

³⁷⁶ Vgl. Quiring/Schweiger: Interaktivität, S. 14f.

Ryan stellt keine eigenen Syntaktischen Modi (Erzählmodi) auf, sondern weist auf den gut beschriebenen Diskurs in anderen Darstellungen hin.³⁷⁷ Deshalb soll an dieser Stelle auf das Modell von Martínez/Scheffel zurückgegriffen werden (vgl. II.1.2). Es muss wiederum entschieden werden, welche Aspekte für die folgende vergleichende Analyse zielführend sein können und welche eher auf die individuelle Textebene bezogen sind. Denn wie schon erwähnt, wurde das Modell von Martínez/Scheffel dazu entwickelt, einen konkreten Text zu untersuchen. Außerdem gehen die Autoren in vielen ihrer Überlegungen von einem klaren Erzähler aus, der aber – wie Ryan in ihrem medienunabhängigen Modell darlegt – nicht für alle Medien anzunehmen ist.³⁷⁸ Somit sollen aus dem Modell von Martínez/Scheffel die Kategorien Distanz (Modus)³⁷⁹ und Zeitpunkt des Erzählens (Stimme) übernommen werden. Des Weiteren finden sich die Überlegungen von Martínez/Scheffel zur Dauer (Zeit), in anderen von Ryans Kategorien wieder: So ist ein szenisches Erzählen etwa mit dem Modus der Distanz zu beschreiben (Oppositionspaar: *diegetisch – mimetisch*) und die Extrempositionen wie Zeitsprung oder Pause haben Auswirkungen auf die Kohärenz (Oppositionspaar: *bestimmt – unbestimmt*).

Auf der Story-Ebene werden Ryans Semantische Modi (Narrativitätsmodi) aufgegriffen. Hierin finden sich auch zentrale Überlegungen von Martínez/Scheffels *Was*-Ebene wieder. Beispielsweise werden in Ryans Narrativitätsmodi ebenfalls die Figurenentwicklung und die entworfenen Welten berücksichtigt. Weitere Aspekte von Martínez/Scheffel, etwa die Motivierung (Handlung), spielen in Ryans Oppositionspaar *bestimmt – unbestimmt* hinein, da hier ebenso wie bei Martínez/Scheffel untersucht wird, wie sinnhaft das Geschehen erzählt wird. Zudem ähneln die Gedanken der Doppelten Zeitperspektive (Handlung) Ryans Überlegungen zum Kriterienpaar *retrospektiv – simultan – prospektiv*, da es auch hier darum geht, wie gegenwärtig der Rezipient die Geschichte erfährt.

Das modifizierte Modell, das in der vorliegenden Arbeit Anwendung finden soll, sieht demnach in komprimierter Form wie folgt aus:

³⁷⁷ Ryan: Narrativity and its modes, S. 318.

³⁷⁸ Vgl. Ryan: The Modes of Narrativity, S. 368.

³⁷⁹ Ryan sieht das Oppositionspaar *diegetic-mimetic* bei den Pragmatischen Narrativitätsmodi. Ryans Termini werden beibehalten, da die in Martínez/Scheffels Darstellung gewählte Begrifflichkeit „narrativer Modus (= mit Distanz) und dramatischer Modus (= ohne Distanz) in Kombination auf einer Skala mit den Polen „narrativ“ und „non-narrativ“ missverständlich wären.

Abb. 24 Untersuchungsmodell (Quelle: Eigene Darstellung)

Narrativität		
Pragmatische Modi	Semantischer Modus	Syntaktische Modi
Definition „Erzählung“ (wörtlich vs. metaphorisch)	Erzählstränge (klare Erzählstränge vs. Embryonische Narrativität)	Perspektive (retrospektiv vs. simultan vs. prospektiv)
Synästhesie (Ansprache trad. Sinne vs. An- sprache weniger trad. Sinne)		Distanz (diegetisch vs. mimetisch)
Intention (autotelisch vs. utilitaristisch)		Diegese (extradiegetisch vs. intra- diegetisch)
Abgeschlossenheit (abgeschlossen vs. offen)		
Manifestierung (extern vs. intern)		
Textinterne Autonomie (autonom vs. ergänzend vs. il- lustrativ)		
Virtualität (repräsentativ vs. simulierend)		
Interaktivität (Eingriffsmöglichkeiten: rezeptiv vs. partizipativ) (Selektion: selektiv vs. produktiv) (Kennzeichnung: offen vs. versteckt) (Wahlmöglichkeiten: konstitutiv vs. optional) (Modifikation: keine Eingabe vs. Bild- und Text-Eingabe)		
Kohärenz (bestimmt vs. unbestimmt)		

Daraus ergibt sich ein mehrsträngiges Gesamtmodell: Jeder der 13 Modi³⁸⁰ wird auf einer eigenen Narrativitätsskala abgetragen. Diese Skala reicht vom narrativen Pol auf der linken Seite hin zum non-narrativen Pol auf der rechten Seite. Das zu untersuchende mediale Werk muss dementsprechend für jedes Kriterium neu auf der Skala positioniert werden, d.h. dass für jeden Modus neu bestimmt wird, inwieweit das Werk dem narrativen Typus dieses Modus entspricht.

Das Gesamtmodell bündelt die einzelnen Skalen und beantwortet somit die Frage, inwiefern die verschiedenen Facetten der Narrativität erfüllt oder weniger erfüllt werden. Dieses Analyseinstrument sieht wie folgt aus:

³⁸⁰ Zählt man die Untermodi der Interaktivität einzeln, zeigt das Modell (wie beispielsweise in Abb. 24) 17 Modi.

Wichtig ist hierbei immer, dass alle Ausprägungen völlig neutral und wertfrei betrachtet werden, d.h. dass jeder Modus zunächst für sich betrachtet wird und eine Positionierung an einem der Pole keine Wertung impliziert. Außerdem darf eine einzelne Kategorie nie absolut gesehen werden: Selbst wenn das betreffende Medium in zwei oder drei Kategorien sehr nah am non-narrativen Pol steht, kann das Medium insgesamt trotzdem als narrativ eingestuft werden. Obschon die Zielsetzung dieses Modells ein medienunabhängiger Ansatz ist, kann es dennoch der Fall sein, dass sich ein spezifisches Kriterium nicht auf ein bestimmtes Medium anwenden lässt, weil dieses außerhalb der Medienspezifik steht. So erkennt Ryan selbst: "The terms of the oppositions described [Bezug auf die Pragmatischen Narrativitätsmodi, FK] below are not freely combinable [...] Some modes presuppose or exclude others, and the list could be organized differently."

Bevor die obigen Modi nun im Einzelnen vorgestellt werden, sollen noch weitere Fragen aufgenommen werden, die für die Analyse wichtig sind:

7. Wie sind die Kriterien, die für die narrativen Strukturen und die Medienspezifik der Bilderbücher relevant sind, gewichtet?
8. Agieren die einzelnen Modi unabhängig voneinander?

In der Beantwortung dieser beiden Fragen wird das Modell reflektiert. Es lassen sich zudem Rückschlüsse darauf ziehen, auf welche Weise die Narrativität eines Mediums bewusst verändert oder beeinflusst werden kann.

4. Zusammenfassung: das Untersuchungsmodell

Auf Grundlage der Arbeiten von Ryan und erweitert um die Arbeiten von Martínez/Scheffel sowie Quiring/Schweiger ist ein Untersuchungsmodell entwickelt worden, das unabhängig von medialen Formen fungiert. Hiermit ist es möglich, die Narrativität eines jedes spezifischen Mediums auf den drei Ebenen Pragmatik, Semantik und Syntaktik zu untersuchen. Die Pragmatische Ebene besteht aus den Modi Definition „Erzählung“, Synästhesie, Intention, Abgeschlossenheit, Manifestierung, Textinterne Autonomie, Virtualität, Interaktivität und Kohärenz. Die semantische Ebene zeigt den Modus Erzählstränge. Die syntaktische Ebene beinhaltet die Modi Perspektive, Distanz und Diegese. Jeder dieser einzelnen Modi weist ein Oppositionspaar auf, das die Endpole (narrativ vs. non-narrativ) auf einer Narrativitätsskala bildet, zwischen dem sich das Medium positioniert. Die einzelnen Modi werden mit ihren Oppositionspaaren im Folgenden im Rahmen des Codebuches vorgestellt.

5. Das Codebuch: Vorstellung und Definition der Kriterien

Bevor die Analyse der Primärliteratur beginnen kann, ist ein fundiertes Verständnis der einzelnen Kriterien und ihrer Oppositionspaare notwendig. Deshalb werden diese im Folgenden näher betrachtet und mithilfe der Mittel einer Inhaltsanalyse auf reproduzierbare Kriterien gebracht. So wird sichergestellt, dass das Modell auch für spätere Untersuchungen erneut eingesetzt bzw. erweitert werden kann. Die einzelnen Bilderbücher sollen auf der Narrativitätsskala positioniert werden. Dem Pol „narrativ“ wird der Wert 1 zu gewiesen, der Pol „non-narrativ“ wird mit -1 codiert. Zwischenwerte können vergeben werden, wie die Darstellung in den Einzelkriterien zeigt.

Da es sich um den Untersuchungsgegenstand Bilderbuch handelt, beziehen die Kriterien sich zumeist auf eine Doppelseite, die medienspezifisch im Bilderbuch eine Einheit bildet (vgl. III.1).

5.1 Pragmatische Modi

Zu Beginn soll die pragmatische Ebene vorgestellt werden. Bei der Erläuterung der neun Oppositionspaare soll das narrative Spannungsfeld dieser Parameter aufgezeigt werden.

5.1.1 Definition „Erzählung“

Wörtlich vs. Metaphorisch

Ziel des Modus Definition ist es, zu betrachten, inwiefern die Definitionskriterien des Begriffs „Erzählung“ auf das zu untersuchende Medium zutreffen. Diese Kategorie öffnet die Spannung zwischen dem wörtlichen Pol (prototypisch narrativ: Text ist konform zu den Kriterien) und einem metaphorischen Verständnis von „Erzählung“ am non-narrativen Pol. Wie bereits diskutiert (vgl. II.1) ist der Aspekt „Narrativität“ sehr komplex. Der Begriff „Erzählung“ oder „Geschichte“ wird nicht immer im wörtlichen Sinne gebraucht, sondern auch metaphorisch, etwa in Begriffen wie „Menschheitsgeschichte“.³⁸¹ Im Folgenden wird Bezug auf die von Ryan aufgestellten Definitionskriterien für „Erzählung“ genommen:

1. Welt mit individuellen Charakteren
2. Welt ist zeitlich zu verorten und verändert sich
3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse begründet
4. Mentales Leben der Charaktere
5. Absichtsvolle Handlung
6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse
7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf

³⁸¹ Vgl. Ryan: Introduction, S. 14f.

8. Bedeutung für Rezipienten³⁸²

Auch wenn Ryan im Zuge dieser Kriterien sagt, „each new condition presupposes the preceding ones. As we move down the list [...], the texts that satisfy these conditions present a higher and higher degree of narrativity, and they will be more and more widely recognized as stories“³⁸³, ist dieser sukzessive Aufbau der einzelnen Kriterien in der praktischen Analyse der Primärtexte nicht immer zu finden. Oft treten die Kriterien auch in abweichender Reihenfolge auf und folgen damit nicht der Nummerierung, wie sie oben angesetzt wird.³⁸⁴ Deswegen soll für die folgende Analyse allein anhand des quantitativen Auftretens von Merkmalen die Position auf der Skala bestimmt werden.

Der metaphorische Pol erfüllt diese Narrativitätskriterien nicht vollständig (zu codierender Wert = -1). Die Problematik um die Narrativität, die manche Wissenschaftler hinsichtlich der sogenannten „Sachbilderbücher“ aufstellen, wird durch diese graduelle Betrachtungsweise vollends aufgelöst (vgl. II.1.1.1). Bücher, die nicht alle oben genannten Definitionskriterien erfüllen, werden näher am metaphorischen Pol angeordnet. Der wörtliche Pol hingegen erfüllt alle der acht definierten Kriterien (zu codierender Wert = 1).

Werden also alle 8 Merkmale realisiert, erhält der Titel den Wert = 1, bei 0 Merkmalen wird der Wert = -1 codiert. Daraus ergeben sich die folgenden Zwischenwerte: 0,75 bei der Realisierung von 7 Merkmalen und entsprechend 0,5 (6 Merkmale), 0,25 (5 Merkmale), 0 (4 Merkmale), -0,25 (3 Merkmale), -0,5 (2 Merkmale), -0,75 (1 Merkmal).

Unabhängig von dem Auftreten dieser Merkmale wird das Potential eines narrativen Textes oft danach bestimmt, ob der Text eine Erzählung darstellt (*being a narrative*) oder beim Rezipienten eine Erzählung hervorrufen kann (*possessing narrativity*). Im ersten Fall wird ein semiotisches Objekt (unabhängig vom Medium) mit der Intention geschaffen, als narrativ wahrgenommen zu werden – dies muss aber nicht notwendigerweise vom Rezipienten auch als solches erkannt werden. Diese Auffassung hängt also individuell vom Rezipienten, seinen Vorerfahrungen und seiner Weltsicht ab. Im zweiten Fall wird das jeweilige Medium selbst als „narrativ“ wahrgenommen. So kann ein Medium folglich eine narrative Wahrnehmung hervorrufen, unabhängig davon, ob dies die Intention des Autors war. Damit können sogar Bilder, Musik oder Tanz als narrativ aufgefasst werden.³⁸⁵ Martínez/Scheffel erkennen, dass der Kontext eines Werkes (z.B. Markierung „Roman“ oder „Drama“ oder auch der Verlag) dem Rezipienten ebenfalls Signale darüber übermittelt, wie er das Werk einzuordnen hat.³⁸⁶

Es ist also in erster Linie vom Rezipienten abhängig, in welchem Maße er einen gegebenen Text als narrativ erkennt. Da diese Arbeit jedoch einen werkzentrierten Ansatz

³⁸² Vgl. Ryan: *Narrativity and its modes*, S. 314f.

³⁸³ Ebd.

³⁸⁴ Ähnlich argumentiert auch Ryan in einem früheren Aufsatz, dass diese Bedingungen „a tollkit for do-it-yourself definitions“ böten und unterschiedliche Menschen unterschiedliche Bedingungen für notwendig erachteten (Ryan: *Avatars*, S. 8f.).

³⁸⁵ Vgl. Ryan: *Introduction*, S. 9.

³⁸⁶ Vgl. Martínez/Scheffel: *Erzähltheorie*, S. 18.

verfolgt, muss auf die oben geschilderte merkmalsbasierte Variante zurückgegriffen werden, um die Kategorie Definition „Erzählung“ untersuchen zu können.

Prototypisch erwarten Rezipienten beim Aufschlagen eines Bilderbuches eine „Geschichte“, d.h., dass dieses Medium meist als narrativ wahrgenommen wird. Deshalb stehen Bilderbücher generell auf der narrativen Seite der Skala und differenzieren nur wenig: Das Bild ist per se semantisch offen. Deshalb ist der Text als Handlungsträger teilweise sehr wichtig.

5.1.2 Synästhesie

Ansprache traditioneller Sinne vs. Ansprache weniger traditioneller Sinne

Der Modus Synästhesie betrachtet, welche Sinne ein Medium anspricht.³⁸⁷ Klassische narrative Medien wie etwa der Roman sprechen lediglich den Sehsinn, das Hörbuch den auditiven Sinn an. Audiovisuelle Medien hingegen kombinieren beide Sinne. Klappenbilderbücher fördern darüber hinaus die haptische Komponente usw. So erkennt Ryan: „The various channels of a medium can be occupied by language, a code which speaks to the mind through the conventional meaning of its signs, or by purely sensory modes of expression, such as sound or pictures, which convey meaning without relying on a fixed semantic content.“³⁸⁸ Somit müssten etwa die Oper und eine Theateraufführung, die Musik nutzt, als zwei unterschiedliche Medien wahrgenommen werden, selbst wenn beide dieselben sensorischen Dimensionen und semiotischen Codes nutzten. Denn die Oper gäbe dem Tonkanal viel größere Priorität, als es das Theater tue³⁸⁹ (vgl. auch IV.1).

Auf eine graduelle Narrativik bezogen muss berücksichtigt werden, dass die klassischen narrativen Medien zumeist visuell oder auditiv erzählen. Deshalb steht am narrativen Pol die Kategorie „Ansprache traditioneller Sinne“ (Wert = 1). Der haptische, olfaktorische oder gustatorische Sinn vermittelt nicht primär eine Geschichte und bildet somit den Gegenpol (= „Ansprache weniger traditioneller Sinne“, Wert = -1). Zumeist werden diese rezeptiven Modi folglich von einer visuellen und/oder auditiven Wahrnehmung begleitet (in diesem Fall Codierung Wert = 1).

Bei der Betrachtung der involvierten Sinne werden allerdings nur diejenigen berücksichtigt, die zur Rezeption des Mediums beitragen. Natürlich hat ein Roman (egal ob in der Druckfassung oder auf dem E-Reader) immer auch eine haptische Qualität, da das Medium physisch in der Hand des Rezipienten liegt. Aber nur wenn die haptische Qualität zur Sinnerschließung (etwa in Klappen oder Fühlteilen) benötigt wird, wird die jeweilige Stimulationsebene im Rahmen des Analysemodells als relevant erachtet.³⁹⁰

³⁸⁷ Interessant ist, dass Quiring/Schweiger diese Kategorie sogar als Teil ihres Interaktivitätsmodells unter dem Aspekt der Übertragungsfunktion sehen. In der vorliegenden Arbeit soll die Synästhesie aber zunächst unabhängig von Interaktivität betrachtet werden.

³⁸⁸ Ryan: *Media and Narrative*, S. 291.

³⁸⁹ Vgl. Ebd.

³⁹⁰ Einen Sonderfall stellen Bücher in Braille-Schrift dar. Natürlich wird hier der narrative Inhalt (ebenso wie der nicht narrative Inhalt) haptisch wahrgenommen.

Ryan geht sogar so weit, dass sie schreibt: „Taste, touch, and smell are far less developed senses, and they do not seem to have any narrative potential.“³⁹¹ Deshalb werden non-verbale Geschichten, die für den Rezipienten gänzlich neu sind, oft durch Sprache (etwa im Titel) begleitet, um die narrative Interpretation zu erleichtern. Wenn es sich um eine bekannte Geschichte handelt, kann diese auch gänzlich ohne Sprache vermittelt werden, „its narrativity is parasitic on the narrativity of the original text, which, most likely, will be known through language. This illustrative function is by far the most common occurrence in non-verbal narration.“³⁹²

5.1.3 Intention

Autotelisch vs. Utilitaristisch

Der Modus Intention unterscheidet den Text danach, ob er zum Selbstzweck veröffentlicht wurde (autotelischer Pol, Wert = 1) oder eine bestimmte Absicht verfolgt und damit utilitaristisch eingesetzt wurde; beispielsweise als Anekdote, um bei einem Vortrag die Aufmerksamkeit der Leser auf den Vortragsgegenstand zu lenken.³⁹³ Prototypisch ist ein belletristischer Roman autotelisch, da er zu Unterhaltungszwecken geschrieben wurde. Damit bekommt der autotelische Pol die Codierung den Wert = 1 und der utilitaristische Pol den Wert = -1.

Für das Medium Bilderbuch hat dieser Modus keine Relevanz. Der Wert = 1 (autotelisch) ist gesetzt.

5.1.4 Abgeschlossenheit

Abgeschlossen vs. Offen

Der Modus Abgeschlossenheit untersucht die Fortsetzungsmöglichkeiten des Textes. In der abgeschlossenen Ausprägung erzählt der Text eine vollständige Geschichte. Diese Variante bildet den narrativen Pol (Wert = 1). In der offenen Ausprägung hingegen, die weniger narrativ erscheint, ist der Text nicht abgeschlossen, sondern ein Teil einer Fortsetzung³⁹⁴ (Wert = -1).

Konventionell ist das Buch in der Kodexform mit der letzten Seite beendet. Natürlich sind Fortsetzungen denkbar. So auch im Bilderbuch, etwa die Folgebücher der Torten-Bilderbücher (Tjong-Khing), der Jahreszeiten-Wimmelbilderbuch-Zyklus (Berner) oder andere Bilderbücher mit berühmten Charakteren (wie beispielsweise *Lars, der Kleine Eisbär*, de Beer). Allerdings ist jedes einzelne dieser Bücher in Bezug auf seinen inhärenten Konflikt abgeschlossen und wird folglich mit Wert = 1 codiert.

Bei klassischen (häufig auch textlosen) Bilderbüchern zeigt sich jedoch Diskussionspotential: Viele dieser Bücher enden in einem großen Fest (vgl. Jahreszeiten-Wimmel-

³⁹¹ Ryan: Narration in Various Media, Paragraph 19.

³⁹² Ebd.

³⁹³ Vgl. Ryan: Narrativity and its modes, S. 319f.

³⁹⁴ Vgl. Ebd., S. 319f.

bücher, Torten-Zyklus), das als Abschluss zu sehen ist und auf das die Handlung zuzusteuern scheint. In anderen Büchern (häufig mit Pluriszenischer Bilddarstellung) sind durchaus Erweiterungen um verschiedene Szenen denkbar, so gibt es etwa in den Wimmelbüchern von Ali Mitgutsch keine finale Endszene und auch die Reihenfolge der Seiten ist nicht festgelegt. Die Seiten könnten beliebiger aneinandergereiht werden. Dadurch sind gleichzeitig natürlich auch beliebig viele Erweiterungen möglich. Andererseits bedarf es zu diesen Beispielen keinerlei Fortsetzung. Auch Sachbilderbücher erzählen häufig in verschiedenen Szenen, die beliebig aneinander und erweitert werden könnten. So werden beim Thema Bauernhof beispielsweise oft dieselben/ähnliche Tiere dargestellt (vgl. auch Anhang 3), aber die Reihenfolge dieser ist beliebig und es könnten auch weitere Tiere/Bauernhofarten vorgestellt werden. Besonders evident wird diese Problematik in den Bilderbüchern ohne Text mit Assoziativ monoszenischen Bilddarstellung: Der narrative Rahmen wird oft durch die Überschrift verliehen, z.B. *Die ganze Welt*, sodass unendlich viele Episoden denkbar sind. In diesen Fällen, in denen keine Rahmung bzw. kein abschließender Spannungsbogen vorliegt, soll von einer „latenten Abgeschlossenheit“ gesprochen werden, die den Wert = 0 erhält.

5.1.5 Manifestierung

Extern vs. Intern

Der Modus Manifestierung setzt sich mit der Festschreibung des Textes auseinander. Wenn die Geschichte in materiellen Zeichen wie Text und Bild codiert ist, spricht man von einer externen Ausprägung (Wert = 1). Eine interne Ausprägung liegt vor, wenn die Geschichte nur innerlich, d.h. in der eigenen Vorstellungskraft, den eigenen Gedanken, vorliegt.³⁹⁵ Diese steht dem non-narrativen Pol näher, da es sich dabei oft nur um Fragmente oder unkonkrete Bilder handelt. Da Bilderbücher immer von Elementen des Paratextes (vgl. Titelformulierung: *Die ganze Welt*) und zumeist auch von einer rahmenden Geschichte (vgl. *Nachts: Spaziergang Vater-Sohn*) begleitet werden, können sie nicht gänzlich am internen Pol angesiedelt werden. Deshalb ergeben sich folgende Zwischenwerte: Bei einer externen Manifestierung mit wenigen internen Merkmalen wird der Wert = 0,5 codiert. Halten sich die externen und internen Elemente die Waage wird der Wert = 0 vergeben. Bei einer internen Manifestierung mit etwaigen externen Passagen soll der Wert = -0,5 gewählt werden.

³⁹⁵ Vgl. Ebd., S. 319f.

5.1.6 Textinterne Autonomie

Autonom vs. Ergänzend vs. Illustrativ

Der Modus Textinterne Autonomie besteht aus drei Ausprägungen.³⁹⁶ Die beiden Extrempole sind durch den autonomen Pol (Wert = 1) und den illustrativen Pol (Wert = -1) besetzt. Dazwischen steht der ergänzende Pol (Wert = 0). Im autonomen Pol wird eine dem Rezipienten unbekannte Geschichte präsentiert, sodass der Rezipient alle zum Verständnis wichtigen Informationen allein aus der medialen Präsentation beziehen muss. Am illustrativen Pol geht es dagegen um die Nacherzählung eines weitverbreiteten Geschichtenstoffs. Es wird also ein bestimmtes Vorwissen des Rezipienten vorausgesetzt, auf das in der Erzählung aufgebaut werden kann. Dabei muss folglich nicht so ausführlich erzählt werden, wie am autonomen Pol. Der illustrative Pol zeigt sich beispielsweise in Bildergeschichten oder in mittelalterlichen Gemälden von biblischen Szenen. Der ergänzende Pol greift auf eine bekannte Geschichte zurück und verändert sie signifikant, etwa in der Wiedererzählung klassischer Mythen.³⁹⁷ Diese Geschichten beinhalten also sowohl bekannte, als auch neue Elemente und siedeln sich daher auf der Narrativitätsskala zwischen autonomen und illustrativen Texten an.

Ergänzende und illustrative Beziehungen sind leicht etwa im Rückgriff auf Märchen, Mythen oder andere wohlbekannte Stoffe aufzubauen. Je weniger ein Medium in der Lage ist, ein autonomes Verständnis hervorzurufen, desto häufiger wird auf eine Vorlage zurückgegriffen. Dies ist etwas bei tänzerischen Darstellungen der Fall, weshalb Ballettaufführungen sich oft an bekannten literarischen Tragödien (z.B. Prokofjews *Romeo und Julia*) oder klassischen Märchen (Tschaikowskys *Dornröschen*) orientieren.

5.1.7 Virtualität

Repräsentativ vs. Simulierend

Der Modus Virtualität mit dem Oppositionspaar repräsentativ – simulierend bezeichnet, inwiefern eine Geschichte festgeschrieben ist. Auf der repräsentativen Seite steht der Text für eine ganz bestimmte, festgeschriebene Geschichte, die bei jeder Wiederholung durch den Rezipienten dieselbe Form annimmt (Wert = 1). Simulierend bedeutet hingegen, dass bei jedem Rezeptionsvorgang eine andere Geschichte entsteht³⁹⁸ (Wert = -1). Ryan beschreibt:

„This distinction is based on the idea that a given process may be actualized in many different ways, or that a given action may have many different consequences depending on the global state of the world. A representation is an image of one of these possibilities, while a simulation is a productive engine that generates many different

³⁹⁶ Ryan spricht von der Dichotomie autonomous vs. illustrative. Allerdings stellt sie in der Beschreibung fest „Halfway between these two poles is the case of a text that offers a new, significantly altered *version* of a familiar plot.“ Ryan Introduction, S. 14.

³⁹⁷ Vgl. Ryan: Introduction, S. 14.

³⁹⁸ Vgl. Ryan: Narrativity and its modes, S. 319f.

courses of events through a combination of fixed and variable parameters. A narrative mode specific to digital media, simulation is found in story-generating programs and in computer games.”³⁹⁹

Die Rezeption eines Bilderbuches ist stark im hermeneutischen Erkennen verhaftet. Bei jedem Durchblättern des Buches können in den Bildern neue Details entdeckt werden, die den Text in einem anderen Licht erscheinen lassen, der dann wiederum einen erweiterten Blick auf die Bilder lenkt. So wird das Verständnis der Geschichte jedes Mal etwas weiter angepasst. Allerdings bleibt die Grundgeschichte dennoch meist gleich und wird nur mit weiteren Details ausgeschmückt. Entscheidend sind in dem zu untersuchenden Medium vor allem die Bilder, da ihre Erzählfkraft weit weniger festgelegt und weniger eindeutig ist als die des Textes. Je weniger Text also die Bilder in ihrer Aussage festlegt, desto simulierender ist das Verhältnis, da verschiedene Interpretationen der Geschichte möglich sind.

Wenn der begleitende Bilderbuchtext die Geschichte so weit beschreibt bzw. die Bildaussage so eindeutig ist, dass keine Leerstellen für andere Interpretationen offen bleiben, sondern bei jeder erneuten Rezeption immer dieselbe originäre Geschichte entsteht, muss das Buch eindeutig am narrativen Pol mit dem Wert = 1 codiert werden. Dies gilt auch für Geschichten, die dem Rezipienten Entscheidungen überlassen, ob und in welcher Reihenfolge die Informationen angewählt werden. Denn die grundlegende Aussage der Geschichte wird hier nicht verändert. Es wird mit sehr klaren Bildmotiven gearbeitet, sodass in den Bildern nur wenig Offenheit gegeben ist. Es kann auch ohne Text in engen Bildfolgen (vgl. IV.2.2) erzählt werden.

Erzählen die Bilderbücher in Pluriszenischer Bilddarstellung oder sehr detaillierten Bildern, ist die Offenheit des Bildes größer, sodass der Rezipient frei wählen kann, welchem Erzählstrang er folgt. So kann es zu leicht veränderten Versionen der Geschichte kommen, weshalb diese Bücher mit dem Wert = 0,5 codiert werden. Um diesen Wert zu vergeben, ist die Voraussetzung, dass die grundlegende Geschichte immer gleich bleibt und die einzelnen Informationen stets unveränderlich sind und keine neuen Optionen bei der Wahl eines Pfades hinzukommen. Das bedeutet beispielsweise, dass die Rezeption des Bildes klar festgelegt ist, indem der Text die wichtigsten 3–4 Aussagen des Bildes zusammenfasst, Charaktere und deren Motivation benennt oder den Leser direkt mit Fragen auffordert, Dinge auf der Buchseite zu entdecken. Allerdings bieten die Bilder eine Fülle an Details, die eben nicht alle im Text beschrieben werden. Auch Bilderbücher in monoszenischen Bilddarstellung, in denen den Bildern widersprüchliche oder ironische und deiktische Funktionen zukommen, müssen hier codiert werden, da in der Rezeption nicht sichergestellt werden kann, ob der Rezipient diese Hinweise im Bild wahrnimmt.

³⁹⁹ Ryan: Avatars, S. 13.

Sobald ganze Erzählstränge (z.B. Nebenfiguren) in das Bild wandern oder sich textliches und visuelles Erzählen abwechseln und somit für die Geschichte unerlässliche Informationen beispielsweise über charakteristische Merkmale der Figuren oder das Setting allein im Bild erzählt werden, ist die Offenheit für eine andere Realisierung der Geschichte noch weiter gegeben, sodass der Wert = 0 codiert werden muss.

Der Wert = -0,5 wird für Bilderbücher mit Pluriszzenischer Bilddarstellung codiert, die auf den Bildern so viele Details zeigen, dass eine eindeutige Leserichtung nicht mehr gegeben ist. Oft wird auf den Seiten dasselbe/ähnliches Personal eingeführt und somit eine Art zeitliche Progression geschaffen. Es gibt keine oder nur wenige textliche Elemente wie Seitenüberschriften oder Aussagen, die sich nicht direkt auf das Bild beziehen.

Der Pol -1 hingegen wird für (scheinbar) zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive (pluriszzenisch oder monoszzenisch) vergeben, die ohne übergeordnete verbindende Elemente des Paratextes nebeneinander stehen. Der semantische Bildtext ist in diesen Verhältnissen so offen, dass der Rezipient im Rezeptionsprozess die Bildelemente jeweils in eine eigene Ordnung bringt und somit stets zu unterschiedlichen Interpretationen gelangt.

5.1.8 Interaktivität

Der Modus Interaktivität nimmt einen hohen Stellenwert in der Analyse ein, da in der Diskussion um die hybriden Medien wiederholt der Aspekt der Interaktivität hervorgehoben wird. Ryan geht von der Unterscheidung rezeptiv vs. partizipativ aus. Wie der Theorieil (vgl. II.4) gezeigt hat, ist Interaktivität allerdings ein hochkomplexes Untersuchungsfeld, weshalb weitere Unterscheidungen getroffen werden müssen. Dabei soll in erster Linie Bezug auf die Erkenntnisse von Quiring/Schweiger (im Bereich Interaktivität) und Suter (Umsetzung der Interaktivität in Form von Hyperlinktexten) genommen werden. So werden neben Ryans Unterscheidung der Eingriffsmöglichkeiten (rezeptiv vs. partizipativ) die Modi Selektion, Kennzeichnung, Wahlmöglichkeiten und Modifikation analysiert.⁴⁰⁰ Natürlich hängen all diese Modi vom übergeordneten Modus Interaktivität ab: Gibt es keinerlei partizipative Eingriffsmöglichkeiten auf dieser Ebene, fällt die Untersuchung der Unterpunkte aus.

5.1.8.1 Eingriffsmöglichkeiten

Rezeptiv vs. Partizipativ

Zunächst soll betrachtet werden, inwieweit der Rezipient in die Handlung eingreifen kann. In der partizipativen Ausprägung ist die Handlung nicht komplett vorgeschrieben,

⁴⁰⁰ Quiring/Schweiger sehen auch noch die Transformation. Da die Transformationsregeln aber von Selektion und Modifikation abhängig sind und diese überhaupt erst ermöglichen, können sie nicht als eigener Modus mit binärer Opposition berücksichtigt werden. Eine Einteilung wie „vorhanden – nicht vorhanden“ lässt sich aufgrund der Abhängigkeit bereits aus den Modi Selektion und Modifikation herauslesen. Zudem sind sie nicht ohne Weiteres auf einer graduellen Narrativitätsskala zu verorten (vgl. Quiring/Schweiger: Interaktivität, S. 14).

der Rezipient wird viel eher zu einem aktiven Teil der Geschichte und trägt zu ihrer Genese entweder auf der Story- oder auf der Diskurs-Ebene bei. Auf der Story-Ebene verkörpert der Rezipient einen aktiven Charakter, der die Entwicklung der narrativen Welt beeinflusst (z.B. ein Avatar in Computerspielen). Auf der Ebene des Diskurses bestimmt der Rezipient die Abfolge, in der der Text präsentiert wird (z.B. in der Hypertextliteratur). Die Realisierung des Diskurses hängt gänzlich vom Rezipienten ab. Dieser allein entscheidet darüber, welche Diskurs-Elemente er ausführen möchte. An bestimmten Knotenpunkten muss er Entscheidungen treffen, sodass er eine Vielzahl verschiedener Geschichten entstehen lassen kann.⁴⁰¹ Diese Texte sind nicht abgeschlossen und präsentieren somit stets unterschiedliche Informationen:

„Vielmehr laden sie uns als Ko-Produzenten zur aktiven Teilnahme ein oder machen diese sogar erforderlich. Das Nacheinander (oder Nebeneinander) diskursiver Texte im Präsentationsmodus wird hier also erweitert durch ein Hin und Her, einen ständigen Wechsel zwischen Empfänger- und Senderrolle.“⁴⁰²

Es ist jedoch fraglich, wie frei der Rezipient wirklich in seinen Entscheidungen ist, da es sich nach wie vor um vorprogrammierte Möglichkeiten handelt.

Anders im rezeptiven⁴⁰³ Modus: Hier wird der Rezipient zum externen Zeugen, er nimmt die erzählerische Aktion lediglich wahr und spielt keine aktive Rolle. Der Rezipient bekommt am rezeptiven Pol die Story auf Grundlage des Diskurses präsentiert, kann aber die einzelnen Handlungselemente nicht durch direkte Entscheidungen beeinflussen.⁴⁰⁴ Texte dieser Art zeigten zumeist nur einen Lesepfad, „die bereit gestellte Information soll im vollen Umfang abgerufen und aufgenommen werden.“⁴⁰⁵ Allerdings weisen diese Texte durchaus Leerstellen auf, die es vom Rezipienten aufzufüllen gilt. Dieser Prozess führe jedoch nicht zu einer dialogischen Auseinandersetzung mit dem Text.⁴⁰⁶

Natürlich fordert das Bilderbuch eine erhöhte Aktivität, da der Rezipient Bild und Text aktiv in Verbindung setzen muss und die Leerstellen, die Bild und Text lassen, mit eigenen Erfahrungen und Vorstellungen füllen muss. Hier gibt es jedoch keine bewusste Steuerung oder verschiedene Auswahlmöglichkeiten, sodass das klassische Bilderbuch keine Form von Interaktivität aufweist.

Auch Ryans Unterscheidung von schwacher und starker Interaktivität muss nun auf die Narrativitätsskala übertragen werden. Am rezeptiven Pol müssen die Medien verortet

⁴⁰¹ Vgl. Ryan: Introduction, S. 14.

⁴⁰² Ammann/Hermann: Typologie und Funktionalität von multimedialen und interaktiven Kinder- und Jugendmedien mit fiktionalen Inhalten. Forschungsbericht 1. Dez. 2001 – 31. Mai 2002. <http://www.sikjm.ch/medias/sikjm/forschung/do-re-forschungsbericht.pdf> [08.04.2012], S. 14f.

⁴⁰³ Ammann/Hermann bezeichnen diese Komponente als „präsentativ“ (vgl. Ammann/Hermann: Funktionalität von Kinder- und Jugendmedien, S. 14.). In Quirings/Schweigers Modell (vgl. II.4) ist hierin der Punkt „Transformationsregeln“ angesprochen. Der rezeptive Modus weist keine solcher Transformationsregeln auf, da hier keine automatisierten Algorithmen auf die Eingabe des Rezipienten eingehen.

⁴⁰⁴ Vgl. Ryan: Introduction, S. 14 und Ryan: Avatars, S. 14.

⁴⁰⁵ Ammann/Hermann: Funktionalität von Kinder- und Jugendmedien, S. 14.

⁴⁰⁶ Vgl. Ebd.

werden, die keinerlei Interaktivität und damit keine Eingriffsmöglichkeiten aufweisen. Daran schließt sich graduell die schwache Interaktivität an, bei der eine begrenzte Anzahl an vorgegebenen Alternativen angeboten wird. Allerdings kann nur aus vorgefertigten Versatzstücken ausgewählt, aber nicht durch verbale oder physische Aktionen in die Handlung eingegriffen werden. Auf Grundlage der vorhandenen Technik in dieser Arbeit (Stifte, AR) kann aber auch keine Form der starken Interaktivität erwartet werden, da hierfür eine Form der Spracheingabe ermöglicht werden müsste. Alle Eingriffsmöglichkeiten bei den Stiften bestehen aus einer Ja-/Nein-Auswahl (d.h. Antippen oder Nicht-Antippen).

Die starke Form, bei der der Rezipient durch verbale oder physische Aktivität in die Produktion des Textes eingebunden wird, liegt ganz am partizipativen Pol. Zu viele Wahlmöglichkeiten behindern das Entstehen von Narrativität, denn ein Überangebot an Möglichkeiten „is more likely to lead to confusion, frustration, and obsession with the missed opportunities, as well as to logically inconsistent sequences of events, than to give the user a sense of freedom and empowerment.“⁴⁰⁷ Um dieser Gefahr vorzubeugen und die Narrativität zu gewährleisten, ist es sinnvoll, dem Rezipienten nur beschränkte Eingriffsmöglichkeiten zu gewähren, indem man die Nutzeraktivität mittels einer Systemkontrolle gut organisiert oder die Wahlmöglichkeiten der Interaktivität einschränkt.⁴⁰⁸ Daher steht der starke partizipative Eingriff auch am non-narrativen Pol, da hier nicht sichergestellt werden kann, welchen Weg der Rezipient wählt.

Die Opposition rezeptiv – partizipativ kann zunächst binär gesehen werden. Geht es aber um die graduelle Abstufung, so ist es hilfreich, eine quantitative Einschätzung vorzunehmen: Der rezeptive Pol bietet wenige, der partizipative Pol viele Eingriffsmöglichkeiten pro Buchseite. Diese Unterscheidung wurde auch im Modell von Quiring/Schweiger unter Selektion/Range aufgegriffen, in der Frage, wie hoch die Anzahl der Auswahlentscheidungen ist.⁴⁰⁹

Wie die Erklärungen zum Punkt Interaktivität gezeigt haben, gelten klassische Bilderbücher nicht als interaktiv. Sie weisen somit keine Eingriffsmöglichkeiten auf und können auch hinsichtlich der folgenden Kriterien nicht weiter differenziert untersucht werden. Es ergibt sich folgende Codierung: Bilderbücher, die keinerlei Interaktivität zeigen, also keine Eingriffsmöglichkeiten aufweisen, werden mit dem Wert = 1 codiert, da sie klar am rezeptiven Pol stehen. Bücher, mit mehr als 50 Eingriffen pro Doppelseite werden mit dem Wert = 0 codiert. Sie liegen also deutlich mittig auf der Narrativitätsskala, aufgrund der Medienspezifik können sie aber nicht auf die partizipative Seite des Modus rutschen. Als Zwischenwerte ergeben sich Wert = 0,75 für bis zu 12,5 Eingaben, bis zu 25 Eingaben für Wert = 0,5 und für bis zu 37,5 den Wert = 0,25 (für die Codierung werden die Eingriffe pro Doppelseite ausgezählt und dann ein Durchschnittswert gebildet).

⁴⁰⁷ Ryan: Avatars, S. 123.

⁴⁰⁸ Vgl. Ebd.

⁴⁰⁹ Vgl. Quiring/Schweiger: Interaktivität, S. 14f. Quiring /Schweiger stellen noch eine zweite Frage unter Selektion/Range: Wie sind die Eingabemodi gestaltet? Dieser Punkt wird im Folgenden unter dem Modus Selektion (Oppositionspaar selektiv vs. produktiv) betrachtet.

Beim Auszählen der Eingriffsmöglichkeiten werden die verschiedenen Ebenen (wie beispielsweise bei den tiptoi-Büchern) nicht berücksichtigt, d.h. die Doppelbelegung einiger *hotwords* wird als 1 gezählt. Auch die Funktion einiger Bücher, dass jedes Wort einzeln vorgelesen werden kann, wird nicht einzeln gezählt, da hier für den Rezipient allein der vorgelesene Text relevant ist.

5.1.8.2 Selektion

Selektiv vs. Produktiv

Der Modus Selektion trifft die Unterscheidung, in welcher Form der Rezipient in den Text eingreift. Wenn er auf vorgegebene Links klickt, ist der Eingriff selektiv, wenn er einen eigenen Beitrag zu dem Text leistet, ist sein Eingriff produktiv.⁴¹⁰ Der selektive Pol steht am narrativen Pol (Wert = 1), wohingegen der produktive Pol am weniger narrativen Pol zu verorten ist (Wert = -1), da hier nicht gesteuert werden kann, inwieweit die Narrativitätskriterien getroffen werden.

5.1.8.3 Kennzeichnung

Offen vs. Versteckt

Der Modus Kennzeichnung analysiert im Rahmen der Interaktivität, wie die Eingriffsmöglichkeiten gekennzeichnet sind: Treten die *hotwords* (vgl. II.6) versteckt auf oder sind sie klar erkennbar? Wenn sie offen gekennzeichnet sind, hilft dies der Narration insofern, als alle Informationen klar zu erkennen sind (Wert = 1). Beim Verzicht auf eine Kennzeichnung der *hotwords* kann nicht sichergestellt werden, dass wirklich allen Links/Wahlmöglichkeiten gefolgt wird – was einer vollständigen Narrativität im Wege steht (Wert = -1). Allerdings wird das Entdecken für den Rezipienten spannender und das ästhetische Gesamtbild nicht durch Markierungen gestört, wenn die Links nicht gekennzeichnet sind.

Möglichkeiten der Kennzeichnung sind etwa Symbole oder definierte Gegenstände/Charaktere. Verbale Markierungen zwischen *hotwords* (also Verweise in einem Audiotext auf einen weiteren Link) werden als versteckt gewertet.

Auch Mischformen aus teilweise versteckten und teilweise klar erkennbaren *hotwords* (durch farbige Markierungen, Symbolen etc.) können auftreten. Der Wert = 0,5 wird codiert, wenn primär mit offenen *hotwords* gearbeitet wird und nur vereinzelt versteckte *hotwords* auftauchen. Halten sich versteckte und offene *hotwords* die Waage wird der Wert = 0 gewählt.

Überwiegen die versteckten *hotwords* mit vereinzelt offenen *hotwords*, muss der Wert = -0,5 vergeben werden.

⁴¹⁰ Vgl. Ryan: Interactivity, S. 250.

5.1.8.4 Wahlmöglichkeiten

Konstitutiv vs. Optional

Der Modus Wahlmöglichkeiten betrachtet die Auswahlmöglichkeiten genauer: Sind die hybriden Erweiterungen in den Bilderbüchern konstitutiv oder optional für den Verlauf der Geschichte? Optional bedeutet, dass die Geschichte auch dann verstanden wird, wenn bestimmten Links nicht gefolgt wird (Wert = -1). Diese Links vermitteln viel eher weiterführende Informationen oder Seitenstränge der Handlung. Die grundlegende Geschichte kann vollständig ohne die Wahlmöglichkeiten/Links rezipiert werden. Konstitutiven Links hingegen muss gefolgt werden, da die Entfaltung der Geschichte von diesen Erweiterungen abhängt; die einzelnen Elemente des Erzählstrangs werden nur in diesen Links dargestellt (Wert = 1). Die Unterscheidung optionale versus notwendige (konstitutive) Hyperlinks geht auf Beat Suter⁴¹¹ zurück (vgl. II.4). Nur wenn die Links den Fortgang der Geschichte fördern (notwendige Links), unterstützen sie den Aufbau narrativer Strukturen. Somit stehen die konstitutiven Links auf der narrativen Seite der Skala während die optionalen Links am non-narrativen Pol stehen.

Konstitutive und optionale Links sind besonders relevant für die Analyse des ludologischen Anteils am Gesamtmedium. Bei diesen Elementen ist es stets wichtig zu untersuchen, ob und wie sie in die Handlung integriert sind. Oft funktionieren Spiele unabhängig von der Geschichte und werden zu Add-Ons ohne direkten Bezug zur eigentlichen Handlung. Dies ist vergleichbar mit Quizseiten oder Suchspielen in traditionellen Büchern. Nur wenn die Spiele einen notwendigen Faktor darstellen, um die Geschichte am Laufen zu halten, sind sie vollständig integriert und somit konstitutive/notwendige Links.

Konstitutive Werte dürfen nur codiert werden, wenn die Geschichten ohne die Eingriffmöglichkeiten nur unvollständig rezipiert werden können. Sind alle Links konstitutiv wird der Wert = 1 codiert. Gibt es keine konstitutiven Links, gilt der Wert = -1. Wird vorzugsweise mit konstitutiven Links erzählt und optionale Links werden nur vereinzelt eingesetzt, soll der Wert = 0,5 codiert werden. Kommt es zu einer gleichmäßigen Verteilung von konstitutiven und optionalen Links, wird der Wert = 0 vergeben.

Überwiegen die optionalen Links und es tauchen wenige konstitutive Links auf, wird der Wert = -0,5 codiert.

5.1.8.5 Modifikation

Keine Eingabe vs. Bild- und Text-Eingabe

Quirings Modell stellt neben der Selektion noch die Modifikation vor. Auch diese wird als Modus in das Analysemodell mitaufgenommen. Hierin wird untersucht, wie der Rezipient das System selbst verändern kann. In erster Linie müssen die Eingabemöglichkeiten und die Anzahl der verschiedenen Eingabearten betrachtet werden. Es stellt sich also die

⁴¹¹ Simanowski: Hyperfiction, o. S.

Frage, ob der Rezipient die Möglichkeit der Eingabe einer uneingeschränkten Zeichenanzahl hat und welche Elemente eingegeben werden können: Texte, Bilder, Ton, Animationen? Damit unterscheidet sich dieser Modus von der Selektion. Die Selektion bezieht sich darauf, ob der Rezipient selbst produktiv eingreifen kann (oder allein vorgegebene Links anwählen kann), wohingegen die Modifikation untersucht, welche Arten an Eingabemöglichkeiten (beschränkt, unbeschränkt, Texte, Bilder, Ton, Animation) geboten werden.

Die Ausprägung am narrativen Pol sieht keine Eingabemöglichkeit (Wert = 1). Auch können hier keine eigenen Texte oder gar Bilder eingegeben werden. Die Eingriffsmöglichkeiten nehmen graduell zu, nähert man sich dem weniger narrativen Pol. Mit einer Vielzahl solcher Elemente kann die Narrativität nicht mehr garantiert werden. Der Pol Bild- und Text-Eingabe wird codiert, wenn diese möglich sind (Wert = -1). Quantitativ muss hier nicht unterschieden werden.

5.1.9 Kohärenz

Bestimmt vs. Unbestimmt

Der Modus Kohärenz schließt sich eng an die Überlegungen zur Interaktivität an. Innerhalb der Kohärenz sind die beiden Pole bestimmt und unbestimmt zu unterscheiden. Am bestimmten Pol spezifiziert der Text eine ausreichende Anzahl an Anknüpfungspunkte für eine narrative Linie, sodass eine spezifische, logisch zusammenhängende Vorstellung entstehen kann.⁴¹² Unbestimmt bedeutet, dass nur wenige Punkte spezifiziert sind. Die Interpretation bleibt dem Rezipienten überlassen, er muss sich bestimmte Handlungslinien vorstellen, die die Punkte der Geschichte überspannen, um zu einer Aussage zu kommen.⁴¹³ Es handelt sich um eine assoziative, offene Struktur, aus der viele verschiedene Geschichten im Akt der Rezeption entstehen können.⁴¹⁴

Dieser Modus darf jedoch nicht mit dem Modus der Abgeschlossenheit verwechselt werden. Anders als in der Opposition *geschlossen* – *offen*, geht es hier nicht um die Anschlussfähigkeit einer Fortsetzung, sondern um die Entwicklung der Geschichte. Ebenso verhält es sich mit dem Modus Virtualität. Der Modus Kohärenz beantwortet die Frage „Bekommt der Rezipient eine vollständige narrative Geschichte präsentiert?“, während die Grundfrage des Modus Virtualität lautet: „Bekommt jeder Rezipient bei jeder Rezeption exakt dieselbe Geschichte vermittelt?“. So kann ein Medium sowohl *simulierend* (Modus Virtualität) als auch *bestimmt* (Modus Kohärenz) sein.

Bei den Bilderbüchern ist schon aufgrund der kindlichen Rezipienten Kohärenz ein wichtiger Faktor. Allerdings ist es wegen der semantischen Offenheit der Bilder schwierig, logische Bezüge herzustellen. Im Zusammenspiel von Bild und Text werden diese Schwächen zumeist ausgeglichen.

⁴¹² Vgl. Ryan: Introduction, S. 14.

⁴¹³ Vgl. Ebd.

⁴¹⁴ Vgl. Walter, Klaus: Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen adventure games (Reihe Medienwissenschaften, 2). Siegen: Universitäts-Verlag 2002, S. 74.

In einem ersten Schritt ist es richtig, den gedruckten Text auf seine Kohärenz hin zu untersuchen, da dieser nicht zuletzt den Blick des Lesers steuert. Deshalb ist hier ein Bezug zur Textlinguistik folgerichtig. Im Rahmen dieses Modus müssen sowohl Kohäsionsmittel, die den Bezug zwischen einzelnen Sätzen eines Textes herstellen (z.B. Rekurrenz, Textdeixis, Ellipsen oder Konnektive)⁴¹⁵ als auch Kohärenzmittel, die das Weltwissen und den Kontext in die Erschließung eines Textes einbeziehen⁴¹⁶ berücksichtigt werden. Beide Begriffe sind in der Textlinguistik untrennbar miteinander verbunden. Auch weitere linguistische Konzepte der Textlinguistik (wie Isotopie oder Thema/Rema) helfen, Kohärenz entstehen zu lassen.⁴¹⁷ Da das Bilderbuch stets mit kurzen Texten agiert, reichen bereits wenige dieser Merkmale aus.

Allerdings darf nicht vergessen werden, dass das Bilderbuch auch über die Bilder Kohärenz schafft, indem auf jeder Seite dieselben Charaktere und/oder Settings auftauchen. Das Kind verbindet die Bilder automatisch mental, da es Unterschiede zwischen den Bildern abgleicht und diese Leerstellen füllt.

Somit ergibt sich folgende Codierung: Für den Wert = 1 ist das handelnde Personal, Thema und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe. Es entsteht eine Art Rekurrenz, die der Kohärenz dienlich ist. Das Personal wird mit Namen benannt. Die Motivationen der Figuren werden deutlich. Die Bilder müssen von Text begleitet werden, da die Medienspezifik des Bildes diese Kriterien nicht allein erreichen kann. Im Text finden sich durchgehend verschiedene Kohärenzmittel. Die meisten Informationen sind sowohl im Text als auch im Bild codiert. Es herrscht ein übergreifender Spannungsbogen bzw. eine zeitliche Progression der Ereignisse oder thematische Entfaltung innerhalb des gesamten Buches.

Der Wert = 0,5 wird codiert, wenn Details oder Nebenstränge unbestimmt bleiben (z.B. Namen oder Motivation von Nebenfiguren) und dadurch Leerstellen entstehen. Die globale Geschichte ist aber sehr gut zu verstehen. Der Text weist ausreichend Kohärenzmittel auf. Hier werden auch die Bücher codiert, die zwar auf der Doppelseite sehr bestimmt ohne Leerstellen erzählen, jedoch auf jeder Seite ein neues Setting und damit einhergehend oft neues Personal zeigen. Bei diesen Büchern ist die Anordnung der Doppelseiten beliebig. Ebenfalls müssen Bilderbücher, die aktiv mit Leerstellen spielen, indem Ironie oder Widersprüche sichtbar werden, diesem Wert zugeordnet werden.

Tauchen vermehrt Leerstellen auf, die weder vom Bild noch vom Text gefüllt werden, muss der Wert = 0 codiert werden. Hier wird häufig in weiten Bildfolgen oder Pluriszenischen Bilddarstellungen erzählt. Der Rezipient versteht zwar stets die Grobidee der Geschichte durch wiederkehrendes Personal und Settings, der Text vermag es jedoch nicht, logische Schlüsse zwischen den Seiten herzustellen.

⁴¹⁵ Vgl. Linke, Angelika/Nussbaumer, Markus/Portmann, Paul R.: Studienbuch Linguistik. 5., erweiterte Auflage. Tübingen: Max Niemeyer Verlag 2004. 245–253.

⁴¹⁶ Vgl. Ebd., S. 254–259.

⁴¹⁷ Vgl. Ebd. S. 259–269.

Beim Wert = -0,5 fehlt der Text gänzlich oder arbeitet collagenartig ohne Kohärenzmittel. Wenige Figuren tauchen wiederholt auf den Buchseiten auf, aber so willkürlich, dass nur grobe zeitliche oder räumliche Prozesse damit verbunden werden können. Der Rezipient muss verstärkt Kontextwissen einbringen, um Kohärenz herzustellen.

Am unbestimmten Pol (Wert = -1) fehlt der Text gänzlich oder weist keinerlei Kohärenzmittel auf, sodass keine logischen Bezüge hergestellt werden können. Die Bilder präsentieren Themen, Setting und Charaktere auf jeder Doppelseite neu. Dadurch kann keinerlei Verbindungen zwischen den Seiten hergestellt werden, es kommt vielmehr zu einer Beliebigkeit, in der die Reihenfolge der Doppelseiten ausgetauscht werden könnte. Auch mit seinem Weltwissen als Hilfe bei der Kontextualisierung vermag es der Rezipient nicht, eine kohärente Geschichte zu erschaffen, da die Settings und Aktionen der Charaktere zu unbestimmt und willkürlich scheinen.

5.2 Semantischer Modus

Auf der Story-Ebene findet sich nur ein – allerdings sehr komplexer – Modus, um das semantische Potential der Narrativität zu beschreiben. So sollen im Folgenden verschiedene Erzählstränge vorgestellt werden, mithilfe derer die Story realisiert werden kann.

5.2.1 Erzählstränge

Klare Erzählstränge vs. Embryonische Narrativität

Die Anzahl der Erzählstränge ist ein weiterer Modus, der Aussage über die Narrativität eines Mediums geben kann. Ryan unterscheidet zwischen zwölf semantischen Ausprägungen von Narrativität⁴¹⁸. Diese Erzählstränge werden im Folgenden vorgestellt. Dabei werden sie jeweils auf der graduellen Narrativitätsskala verortet.

Die *Einfache Narrativität* gilt als prototypischer Fall. Der semantische Inhalt wird allein durch die Handlung dargestellt. Die Handlung dreht sich um ein einzelnes Problem und endet damit, dass dieses Problem gelöst wird. Die Bezeichnung „einfach“ ist hierbei nicht wertend zu verstehen, denn diese Art von Erzählung ist keineswegs „einfach“ im Sinne von „wenig komplex“, sondern lediglich „einfach“ hinsichtlich ihres Handlungsstranges. Die Geschichte erschafft eine Welt, in der die gesamte semantische Substanz (ohne weitere eingebettete Nebenhandlungen) erzählt wird. Der Fokus liegt also allein auf diesem Handlungsstrang.⁴¹⁹ Das Bilderbuch ohne Text in der Linear monoszenischen Bilddarstellung beispielsweise der Titel *Der Hühnerdieb* (vgl. V.2.1.1, vgl. Abb. 9) oder auch das Parallele Erzählen (vgl. V.7) sind gute Beispiele einer solchen Einfachen Narrativität.

⁴¹⁸ In ihrem Aufsatz 1992 stellt Ryan diese zwölf Modi auf. 2009 greift sie den Gedanken in einem Aufsatz erneut auf. Dieses Mal beschreibt sie allerdings nur sechs dieser Modi plus einen weiteren (*framed narrativity*, vgl. Ryan: *Narrativity and its modes*, S. 317f.). In der vorliegenden Arbeit werden die ursprünglichen zwölf Modi herangezogen. Eine kritische Auseinandersetzung mit zwei dieser Modi findet sich später, vgl. Fußnoten 429 und 430. Ryan beschreibt die *Gerahmte Narrativität* (*framed narrativity*), als Typus, der Geschichten thematisiert, die eine andere selbstständige Geschichte beinhalten. Damit kann sie jedoch in die *Mehrfache Narrativität* eingegliedert werden.

⁴¹⁹ Vgl. Ryan: *The Modes of Narrativity*, S. 371f. und 382.

Die *Mehrfache Narrativität* hingegen besteht nicht nur aus einer, sondern aus vielen autarken Erzählungen, die keinen referentiellen Bezug zueinander haben. Viel eher steht jede Erzählung für sich und schafft ein eigenes semantisches Universum mit unterschiedlichen Charakteren. Eine Rahmenerzählung bildet eine vereinende Komponente (z.B. Die Geschichten von 1001 Nacht).⁴²⁰ Auf den Bilderbuchbereich bezogen zeigen viele Bilderbücher ohne Text in der Pluriszenischen Bilddarstellung (Wimmelbücher, vgl. V.2.2) dieses semantische Verhältnis: Der Bildkontext gibt den semantischen Rahmen vor, in dem jede Figur ihre eigene Geschichte erlebt. Auch Bilderbücher des Interpretativen Verhältnisses können mehrfach erzählen, wenn sie zwei nicht zueinander passende Sichtweisen auf die Welt zeigen. Die Punktuelle Illustration wird ebenfalls für eine solche semantische Darstellungsweise herangezogen. Diese Erzählweise steht ebenfalls dem narrativen Pol nahe.

Die *Komplexe Narrativität* hat zwei grundlegende narrative Strukturen: die Makro- und die Mikroebene. Meist gibt es eine Haupthandlung und verschiedene semiautonome kleinere Geschichten, auch wenn es teilweise schwierig ist, zwischen diesen zu unterscheiden. Die Erzählungen auf der Mikroebene schaffen keine eigenen semantischen Universen, sondern erweitern die Haupthandlung: Hintergrundinformationen über neue Charaktere oder Nebenhandlungen werden erzählt; Anekdoten demonstrieren Charaktereigenschaften der Figuren; kurze, selbstständige Episoden, die einen wichtigen Einfluss auf die mentale Entwicklung einer Figur haben (z.B. Kindheitserinnerungen) werden präsentiert. Somit sind diese Mikroerzählungen abhängig von der Haupthandlung. In diese Kategorie gehören Bilderbücher ohne Text in Pluriszenischer Bilddarstellung wie die Torten-Bücher oder auch die Punktuelle Illustration, die auf den Bildern ganz eigene Details erkennen lassen. Auch das Komplementäre Erzählen und die Ausschmückende Funktion können hier abgebildet werden. Der Unterschied zur Mehrfachen Narrativität ist die semantische Integration der Einheiten, die in diesem Typ gegeben ist.⁴²¹

Anders als in der Komplexen Narrativität fehlt in der *Zunehmenden Narrativität* die Balance zwischen Mikro- und Makroebene. Viel eher wird die Mikroebene so übermächtig, dass sie die Aufmerksamkeit ganz für sich beansprucht. Dabei wird zwischen zwei Subgruppen unterschieden: Im ersten Fall, den Ryan mit *roman à tiroirs* bezeichnet, verfolgt die Handlung auf der Makroebene eine verschlungene Linie an Aktionen mit vielen Charakteren. Jeder neu eingeführte Charakter erzählt seine eigene Geschichte, die immer neue Charaktere und Geschichten präsentieren. So verliert der Leser zunehmend die Haupthandlung aus den Augen, da es potentiell unendlich viele Möglichkeiten der Ausdehnung des semantischen Universums gibt. Die eigentliche Haupthandlung auf der Makroebene wird immer mehr durch die Nebenhandlungen überlagert. Neben dem *roman à tiroirs* gibt es noch einen zweiten Fall der Zunehmenden Narrativität. Für den zweiten Fall wählt Ryan keine eigene Begrifflichkeit. Man könnte diesen Fall wohl am

⁴²⁰ Vgl. Ebd., S. 372.

⁴²¹ Vgl. Ebd., S. 372f.

besten mit *Begebenheitengeschichte* bezeichnen. Hier dient die Haupthandlung in erster Linie dazu, die Abenteuer und Anekdoten, die erzählt werden sollen, zu verbinden. Dadurch entsteht keine übergeordnete dramatische Spannung (wie etwa in der Mehrfachen Narrativität). Die Aufmerksamkeit liegt hingegen auf dem narrativen Schwung, der in der Ansammlung vieler kleinen Geschichten gezeigt wird. Die Makrostruktur, die die Mikroerzählungen zusammenhält, ist meist sehr einfach: das Leben des Helden, eine Familien-Saga, eine langjährige Liebesaffäre. Das Hauptmerkmal der Zunehmenden Narrativität ist damit die Diskrepanz zwischen der Fülle an erzählter Geschichte und der Armut der globalen Zusammenfassung.⁴²²

Die *Geflochtene Narrativität* folgt den verwobenen Schicksalen einer großen Anzahl an Charakteren. Der Text beinhaltet keine globale Handlung, sondern eine Anzahl paralleler und nacheinander auftretender Nebenhandlungen, die sich entlang der einzelnen Charaktere entwickeln. Figuren treffen aufeinander, interagieren, trennen sich wieder oder bauen Beziehungen zu anderen Charakteren auf – wodurch sich neue Subplots ergeben. Da dieser Modus keine Haupthandlung präsentiert, endet die Geschichte nicht mit einem Ereignis, das durch die erzählerische Geschlossenheit motiviert wird, sondern kann unendlich weitergeführt werden (wie z.B. in Seifenopern).⁴²³

In der *Abgeschwächten Narrativität* stehen narrative Elemente neben non-narrativen Elementen (z.B. Beschreibungen, Kommentare auf einer Metaebene, philosophische oder allgemeine Überlegungen). Der Text lädt den Rezipienten ein, in der Szene zu verweilen oder ganz aus der Erzählzeit auszusteigen. Der primäre Leseanreiz besteht nicht darin, herauszufinden, wie die Geschichte endet. Viel eher stellt er sich den Schauplatz und die Atmosphäre genau vor und fühlt sich in die Charaktere der Geschichte ein.⁴²⁴ Aufgrund dieser längeren abschweifenden Passagen zeigt die Abgeschwächte Narrativität einen geringeren Grad an Narrativität.

Die *Embryonische Erzählung* steht klar am non-narrativen Pol dieses Modus und weist nur ein geringes Maß an Narrativität auf. Die *Embryonische Erzählung* erfüllt nicht alle Definitionskriterien, die Ryan für Narrativität aufstellt (vgl. II.1.1). Zwar schafft sie eine Welt und bevölkert diese mit Individuen, aber nicht immer werden die anderen Kriterien erfüllt. Dabei können zwei Schwierigkeiten auftreten: In einem Fall gelingt es der Erzählung nicht, die Welt in der Geschichte zu verorten und Veränderungen zu vollziehen. Im anderen Fall schafft der Text kein Netzwerk aus mentalen Ereignissen und kausalen Verbindungen zwischen den erzählten Ereignissen. Zwar wird die Umwelt für die Entwicklung der Handlung dargestellt, aber die Handlung wird nicht richtig in Gang gesetzt. Ein Beispiel hierfür sind Tagebücher. Die Geschichten werden also nicht durch komplexe logische Beziehungen zusammengehalten, sondern durch zeitliche Verbindungen, wie beispielsweise eine chronologische Abfolge oder auch durch thematische Verbindungen,

⁴²² Vgl. Ebd., S. 373f.

⁴²³ Vgl. Ebd., S. 374f. Dies bedeutet natürlich, dass die *Geflochtene Narrativität* sich nicht neutral zu dem Modus Offenheit verhalten kann.

⁴²⁴ Vgl. Ebd., S. 375.

z.B. ein gemeinsamer Schauplatz oder gemeinsame Teilnehmer. Es wird keine vereinende narrative Struktur aufgebaut, oft handelt es sich um lose verbundene Puzzlestücke.⁴²⁵ Dies erinnert stark an die Bilderbücher ohne Text in der Assoziativ monoszenischen Bilddarstellung, die ebenfalls freie Gedankenketten entstehen lassen.

Die *Grundlegende Narrativität* beschäftigt sich noch einmal mit dem Grad an Narrativität. Wie die Definition zeigt, ist nicht jedes Ereignis zwangsläufig durch Narrativität gekennzeichnet. Viel eher handelt es sich um ein semantisches Netzwerk, das um die Ereignisse herum von einem reflektierenden Bewusstsein aufgebaut wird. Anders als im traditionellen Kommunikationsmodell vollzieht sich der narrative Akt des Bewusstwerdens in der Grundlegenden Narrativität nicht beim Erzähler, sondern erst beim Rezipienten und überspringt so eine Erzählinstanz. Es können zwei Untergruppen unterschieden werden: Im ersten Fall gibt es keinen Erzähler. Allerdings wird der Rezipient auf der Suche nach narrativer Interpretation von einer autorialen Instanz geleitet. Dies ist der Fall in der unvermittelten Narrativität des Dramas, im Film, im Ballett oder in Romanen in Dialogform. Die Handlung wird nicht diegetisch auf der Ebene des Diskurses präsentiert, sondern mimetisch durch die Dialoge und Handlung der Schauspieler dargestellt. Ein Bilderbuchbeispiel hierfür ist etwa der Titel *Die ganze Welt*, ein Bilderbuch ohne Text in der Assoziativ monoszenischen Bilddarstellung. Der zweite Fall zeigt sich im narrativen Potential des Lebens. Hier gibt es keinerlei Vermittlung weder durch einen Erzähler noch durch einen Autoren. Der narrative Akt des Bewusstseins ist eine spontane Reaktion des Verstandes auf reale Ereignisse, die nicht auf einer Bühne aufgeführt werden. Beispielsweise wird ein zufällig mitangehörtes Gespräch in einen Kontext aus Ereignissen, kausalen Beziehungen und psychologischen Motivationen gesetzt.⁴²⁶

Die *Figurative Narrativität* liegt in erster Linie in lyrischen Texten vor. Denn lyrische Gedichte handeln eher von Universalien als vom Konkreten und somit fehlt hier eine der grundlegenden Bedingungen für Narrativität. Folglich ist eine narrative Interpretation eines lyrischen Gedichts eine Ausbeutung einer rein metaphorischen Narrativität. Das Gedicht selbst erzählt zumeist keine Geschichte, der Leser extrahiert vielmehr Charaktere und Ereignisse aus den Bildern durch einen Prozess der Individualisierung und der zeitlichen Verortung (vgl. Knödler/Harjes: *Warum ist Rosa kein Wind?*). Eine zweite Manifestation der Figurativen Narrativität ist die Schaffung von Charakteren aus einer gemeinsamen Einheit oder aus abstrakten Konzepten der Historiographie und Philosophie heraus. So werden beispielsweise geschichtliche Ereignisse zu einem Drama mit den Charakteren Frankreich, England und Deutschland.⁴²⁷

Aus Beispielen, wie narratives Material in postmoderner Literatur verarbeitet wird, ergibt sich der Typ der *Anti-Narrativität*. Der Leser eines zu dieser Kategorie gehörenden Textes erkennt als narrative Elemente etwa Charaktere, Handlungen und eine Referenzwelt, aber er kann diese Versatzstücke nicht in ein Netzwerk aus stabilen und

⁴²⁵ Vgl. Ebd., S. 376.

⁴²⁶ Vgl. Ebd., S. 376f.

⁴²⁷ Vgl. Ebd., S. 378.

allumfassenden narrativen Interpretationen einordnen. Auch dies tritt häufig in Bilderbüchern des interpretativen Verhältnisses auf. Ryan unterscheidet sieben Typen der *Anti-Narrativität*: In der *Collage* wird auf der Diskurs-Ebene ein Bild aus verschiedenen Versatzstücken hergestellt (Intertextualität). Man findet Textfragmente, die andere Texte direkt zitieren oder sich mit Charakteren, Schauplätzen und Ereignissen beschäftigen, die aus anderen Genres entliehen sind (z.B. intertextuelle Verweise in Erlbruchs *Nachts*, vgl. auch Abb. 18). Das *Unvollendete Bild* eifert einer prozessualen Dynamik nach, indem es Informationen hinzufügt oder streicht, widersprüchliche Geschichten rund um dieselben Charaktere aufbaut, bereits erzählte Episoden überarbeitet oder verschiedene Wege einer möglichen Entwicklung aufzeigt (z.B. Kontrapunktische Beziehung von Bild und Text in *Die irrste Katze der Welt*, vgl. Abb. 17). Deshalb versuchen Autoren, das semantische Universum im steten Fluss zu halten, sodass die präsentierten Ereignisse nie als Fakten festgeschrieben werden und nie in das Netz einer stabilen zusammenhängenden narrativen Interpretation passen. Das *Vermischte Bild* beschreibt eine Technik, in der ein Bild in kleine Teile zerschnitten und auf solche Weise wieder zusammengesetzt wird, dass es kaum noch erkennbar ist. Das daraus resultierende Bild kann mit einem abstrakten Design verglichen werden, das aus kleinsten Fragmenten eines metaphorischen Kunstwerks zusammengesetzt wird. Der *Flickenteppich* ist eine Collage, nur dass die Stücke aus dem Werk selbst stammen und nicht aus anderen Texten entliehen sind. Wie in einer Patchwork-Decke werden die einzelnen Stücke durch eine Umrandung, die ebenfalls aus demselben Material besteht, zusammengehalten. So gibt es auch im Text einen narrativen Rahmen, der die Stücke zu einem zusammenhängenden Ganzen verbindet. Die *Versteckte Figur* webt eine Figur in den textuellen Teppich ein, die nicht direkt zu erkennen ist. Dies ist eine beliebte Technik der Postmoderne. Die vorletzte Form schließlich zeigt Anleihen aus dem Kubismus. Eines der Ziele dieser Kunstbewegung war es, ein Objekt gleichzeitig aus verschiedenen Perspektiven zu präsentieren. In der *Kubischen Transformation* wird diese Darstellungsweise auf ähnliche Weise verfolgt, indem aus verschiedenen Blickwinkeln erzählt wird (z.B. Interpretatives Verhältnis im Bilderbuch in *Geh nicht zu nah ans Wasser*, Eva). Das *Rahmensprengende Bild* weist Parallelen zu Kunstwerken auf, die aus ihrer Zweidimensionalität in den dreidimensionalen Raum auszubrechen scheinen. Diesen Aspekt findet man häufig in der postmodernen Fiktion: Feste Bilder, die zum Leben erweckt oder Handlungen, die in Bilder eingefroren werden. Es wird oft zwischen so vielen Realitätsebenen gewechselt, dass der Rezipient nicht mehr weiß, auf welcher Ebene er sich befindet.⁴²⁸

In der *Instrumentalen Narrativität* finden sich die narrativen Elemente auf der Mikroebene; diese ist in eine non-narrative Makrostruktur eingebettet. Die Geschichte an sich ist nicht der eigentliche Fokus, sondern eine instrumentale, nebengeordnete Absicht des Textes. Die Instrumentale Narrativität wird als Illustration einer generellen Botschaft interpretiert, die aus dem Kontext herausgenommen und auf verschiedene konkrete

⁴²⁸ Vgl. Ebd., S. 379f. und S. 384.

Situationen angewendet werden kann. Beispiele für die Instrumentale Erzählung sind etwa eine Parabel in einer Rede oder eine Anekdote in einer Debatte, die ein Argument veranschaulicht. Ryan schafft hier eine überzeugende Parallele zur bildenden Kunst: Als visuelle Beispiele für diese Kategorie sieht sie etwa Illustrationen in Wörter- und Schulbüchern oder in zoologischen und botanischen Abhandlungen. Diese Bilder werden nicht wegen ihres visuellen Reizes verwendet, sondern vor allem dazu genutzt, das geschriebene Wort zu unterstützen und zu erklären.⁴²⁹ Hierzu zählen in Ansätzen auch Bilderbuchbeispiele des Komplementären Erzählens von Bild und Text.

In der *Aufgeschobenen Narrativität* wird die Geschichte nicht immer vollständig realisiert. Viel eher besteht sie aus kleinen individuellen Episoden. Anfang und Ende sind meist durch externe Vorgaben bestimmt. Ein gutes Beispiel hierfür ist die tägliche Berichterstattung der Zeitung in einem andauernden Konflikt. Nachrichtentexte sind einerseits zwar vollständige, selbstständige Texte, andererseits sind sie aber auch einzelne Segmente in einer weiterlaufenden Serie an Ereignissen und werden so erst später eine narrative Ganzheit erreichen. Zum Zeitpunkt, an dem der Reporter schreibt, ist die Lösung bzw. das Ende der Krise noch ungewiss.⁴³⁰

Diese Narrativitätsmodi sind aber keineswegs unabhängige, abgeschlossene Einheiten. Oft ist die Grenzziehung schwierig und so stellen diese Modi bloße Parameter in einem Beschreibungssystem dar und definieren standardisierte Aspekte der Narrativität. Aus diesem Repertoire schmiedet sich jeder Text seine eigene spezielle Realisierung. Die Beschreibung der Narrativität benötigt eine Untersuchung hinsichtlich eines jeden dieser Parameter.⁴³¹

Ryan stellt fest, dass sich diese Modi danach klassifizieren lassen, ob sie nur eine unzureichende Manifestation von Narrativität implizieren oder zu einer vollständigen Realisierung des Konzepts führen. Narrativität wird nur dann gefördert, wenn der Text die Rekonstruktion einer kompletten narrativen Struktur erlaubt und diese Struktur dann durch einen narrativen Sprechakt unterstützt wird. Die Modi, die diese Bedingungen erfüllen sind *Einfache, Mehrfache, Komplexe, Zunehmende, Geflochtene, Abgeschwächte* und *Instrumentale Narrativität*, wobei *Geflochtene* und möglicherweise auch die *Mehrfache Narrativität* auf der Makroebene nur defizitär umgesetzt werden. Dahingegen zeigen die *Embryonische, Zugrundeliegende, Figurative, Anti* und *Aufgeschobene Narrativität* eher eine unzureichende Narrativität, auch wenn sie gelegentlich den vollen Status erreichen können.⁴³²

Diese Ansätze formuliert Ryan unabhängig von der vorgestellten Narrativitätsskala. Allerdings können die verschiedenen Erzählstränge gut auf der graduellen Skala vom

⁴²⁹ Vgl. Ebd., S. 380f. Die *Instrumentale Narrativität* ist hier nur der Vollständigkeit halber aufgeführt. Der Modus Intention mit den Ausprägungen autotelisch/utilitaristisch, den Ryan 2006 bei den pragmatischen Modi aufnimmt, beschreibt genau diese Differenz und wird in der vorliegenden Arbeit auch unter diesem Aspekt betrachtet werden.

⁴³⁰ Vgl. Ebd., S. 381. Die *Aufgeschobene Narrativität* ist hier nur der Vollständigkeit halber aufgeführt. Der Modus Abgeschlossenheit mit den Ausprägungen complete/incomplete, den Ryan 2006 zu den pragmatischen Modi zählt, beschreibt genau diese Differenz und wird in der vorliegenden Arbeit auch unter diesem Aspekt betrachtet werden.

⁴³¹ Vgl. Ebd., S. 382.

⁴³² Vgl. Ebd., S. 384.

narrativen zum non-narrativen Pol abgebildet werden. Es gilt hierbei jedoch, den Fehler zu vermeiden, die einzelnen Kategorien ausgehend vom narrativen Pol aufzulisten. Es ist unumstritten, dass am narrativen Pol klare Erzählstränge dominieren. Allerdings muss hier keine *Einfache Narrativität* vorliegen. Romane, die als Prototyp der Narrativität verstanden werden, können hoch komplex und mehrsträngig erzählen, jedoch ziehen sich die einzelnen Erzählstränge stringent durch den Roman. Am non-narrativen Pol lässt sich vor allem die *Embryonische Narrativität* ansiedeln. Auch Typen wie *Geflochtene*, *Abgeschwächte* und *Zunehmende Narrativität* entfernen sich graduell vom narrativen Pol. So erkennt auch Ryan: "On the continuous scale of the degrees of narrativity, the diluted mode occupies the lower end."⁴³³

Für die Codierung dieses Modus bedeutet dies folglich, dass am Pol Klare Erzählstränge die Einfache und die Komplexe Narrativität stehen (Wert = 1). Auch die Mehrfache Narrativität steht noch sehr nahe am Pol Klare Erzählstränge, da die Narrativität klar aufgezeigt wird (Wert = 0,75). Die Zunehmende Narrativität entfernt sich schon etwas weiter von diesem Pol (Wert = 0,5). Durch die verschiedenen Erzählstränge ist nicht mehr gesichert, dass es zu einer vollständigen Realisierung der Narrativitätskriterien kommt. Die Geflochtene, die Grundlegende und die Figurative Narrativität haben den Wert = 0,25. Nach dem Übergang auf die Seite der Embryonischen Narrativität folgt die Anti-Narrativität (Wert = -0,5). Den zweiten Pol bilden die Abgeschwächte Narrativität und die Embryonische Erzählung (Wert = -1). Hier ist es fraglich, inwiefern die Narrativitätskriterien umgesetzt werden. Oft werden diese allein im Rezeptionsprozess vom Rezipienten realisiert und sind somit individuell verschieden.

5.3 Syntaktische Modi

Nach den Pragmatischen und den Semantischen Modi werden im Folgenden nun die Syntaktischen Modi vorgestellt. Mit den Syntaktischen Modi wird die Diskurs-Ebene mittels dreier Modi beschrieben.

5.3.1 Perspektive

Retrospektiv vs. Simultan vs. Prospektiv

Der Modus Perspektive untersucht, in welchem zeitlichen Verhältnis das Ereignis zum Erzählen steht. Es wird eine Dreiteilung angesetzt. Neben dem retrospektiven Pol, bei dem der Akt des Erzählens auf das Ereignis folgt (Ereignis → Erzählen), steht der simultane Pol, in dem der Akt des Erzählens sich gleichzeitig mit dem Ereignis vollzieht (Ereignis = Erzählen) und der prospektive Pol, in dem der Akt des Erzählens vor dem Ereignis liegt (Ereignis ← Erzählen).⁴³⁴ Martínez/Scheffel beschreiben diese Kategorie unter

⁴³³ Ebd., S. 375.

⁴³⁴ Vgl. Ryan: Narrativity and its modes, S. 319f.

dem Aspekt der Stimme und des Zeitpunkt des Erzählens. Die Grundfrage dieses Analyseschritts lautet: „Wann wird erzählt?“⁴³⁵

Die retrospektive Perspektive ist in der Literatur am weitesten verbreitet und gilt als „Normalfall“ (Wert = 1). Eine simultane Präsentation von Erzählung und Ereignis ist beispielsweise in der Berichterstattung von Sportveranstaltung zu erleben (Wert = 0). Prospektiv wird erzählt, wenn in Vorausdeutungen oder Prophezeiungen ein späteres Ereignis bereits benannt wird⁴³⁶ (Wert = -1). Da das Geschehen in der prospektiven Ausprägung noch nicht stattgefunden hat, steht dieser Punkt dem non-narrativen Pol näher. Denn das Geschehen ist noch nicht so fest und fixiert wie am narrativen Pol.

Bilderbücher können aufgrund des Bildanteils nie gänzlich am Prospektiven Pol stehen, da die Abbildung des Geschehens den Vollzug dessen ja voraussetzt. Selbst Bilder, die durch konventionell festgelegte Bildsymbole (etwa abgeschwächte Farbigkeit, Erinnerungsblase und ausgefranster Rand) versuchen, einen zukünftigen/vergangenen Effekt zu erreichen, sind im Sinne dieses Modus retrospektiv, da sie nicht erst im Prozess der Rezeption entstehen, sondern bereits (gedruckt auf Papier) vorliegen. Das gilt selbst für die Simultandarstellung im Bilderbuch (vgl. IV.2.1.1, vgl. auch Abb. 6) – auch diese ist retrospektiv und nicht simultan, wie zunächst zu vermuten wäre, denn hier wird weder in den Bildern noch im Hörtext eine Prozesshaftigkeit entwickelt: Die Bilder sind bereits da und entstehen nicht erst vor dem Auge des Rezipienten wie in einer Sportreportage. Auch die Texte sind vorgegeben und werden nicht erst beim Antippen generiert – sie wiederholen sich bei einem erneuten Antippen.

Dennoch kann es bei der Codierung zu Zwischenwerten kommen: Wird retrospektiv erzählt mit wenigen simultanen Tendenzen, wird der Wert = 0,75 vergeben. Hält sich das retrospektive und das simultane Erzählen die Waage, wird der Wert = 0,5 vergeben. Bei einer primären simultanen Erzählung mit nur vereinzelt retrospektiven Tendenzen, muss der Wert = 0,25 codiert werden. Wird simultan erzählt und es kommen wenige prospektive Eigenheiten vor, soll der Wert = -0,25 vergeben werden. Der Wert = -0,5 wird gewählt, wenn sich simulierendes und prospektives Erzählen ausgleichen. Ein überwiegend prospektives Erzählen mit wenigen simulierenden Einheiten, soll mit dem Wert = -0,75 codiert werden.

Anders als in Medien wie Fernsehen, Theater oder Buch beeinflusst der Spieler in Computerspielen das Tempo der Geschichte selbst. Somit geht die Geschichte synchron mit der Rezeption voran. Der Rezipient bestimmt eigenständig, was als nächstes passiert. Hier liegt ein simultaner Modus vor, da es sich bei den Ereignissen, die sich auf dem Bildschirm abspielen, nicht um vergangene oder zukünftige Ereignisse handelt, sondern diese in Echtzeit vom Spieler gesteuert werden.

„In this way, the game constructs the story time as *synchronous* with narrative time and reading/viewing time: the story time is *now*. Now, not just in the sense that the

⁴³⁵ Vgl. Martínez/Scheffel: Erzähltheorie, S. 71–79.

⁴³⁶ Vgl. Ryan: Narrativity and its modes, S. 319f.

viewer witnesses events now, but in the sense that the events are *happening* now, and that what comes next is not yet determined.“⁴³⁷

Jedoch sieht Juul genau darin ein Problem, „[t]here is an inherent conflict between the *now* of the interaction and the *past* or "*prior*" of the narrative. You can't have narration and interactivity at the same time; there is no such thing as a continuously interactive story.“⁴³⁸ Auch diesen Punkt gilt es in der Analyse zu untersuchen.

5.3.2 Distanz

Diegetisch vs. Mimetisch

Der Modus Distanz beschäftigt sich mit der Darstellungsweise, in der das Medium seinen Inhalt präsentiert. Martínez/Scheffel betrachten diesen Aspekt in ihrer Klassifizierung unter „Modus/Distanz“ und der Zielfrage „Wie mittelbar wird das Erzählte präsentiert?“⁴³⁹ Die diegetische Ausprägung wird durch mündliche bzw. schriftliche Sprache vermittelt. Es handelt sich um einen verbalen Akt eines Erzählers. Aus der Literaturwissenschaft ist für den diegetischen Modus auch der Begriff *Telling* bekannt. Mimetisch erzählen Medien, wenn das Geschehen durch eine direkte Darstellungsweise vermittelt wird, etwa in Gesten, Bildern oder auch akustisch (*Showing*). Um eine narrative Interpretation auszubilden, „the recipient works under the guidance of an authorial consciousness, but there is no narratorial figure.“⁴⁴⁰ Damit steht das mimetische Erzählen am weniger narrativen Pol. Denn es gibt keine direkte Kontrolle über die Narration, da sie bei jedem Rezipienten anders ausgeprägt ist. Allerdings sind die beiden Modi nicht strikt voneinander getrennt. Es können auch diegetische Passagen in vorwiegend mimetischen Erzählungen und vice versa vorkommen.⁴⁴¹

Diegetische Medien werden durch eine Erzählinstanz vermittelt, wohingegen mimetische Medien direkt präsentiert werden. Aufgrund der hohen Erzählkraft, die den Bildern im Bilderbuch zukommt, ist eine Nähe zum mimetischen Pol zu vermuten. Es muss also entschieden werden, wie sich das Verhältnis von mimetischem zu diegetischem Erzählen verhält, um die Bücher auf der Skala zwischen den Polen diegetisch (Wert = 1) und mimetisch (Wert = -1) positionieren zu können.

Mit dem Wert = 1 werden rein diegetische Texte codiert, die nur minimal (mit etwaigen dialogischen Passagen, ohne Bilder) arbeiten.

⁴³⁷ Juul, Jesper: Games telling Stories? A brief note on games and narratives. In: Game Studies. The international journal of computer game research (2001), H. 1. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [28.08.2011], S. 7.

⁴³⁸ Ebd., S. 9.

⁴³⁹ Vgl. Martínez/Scheffel: Erzähltheorie, S. 50–67.

⁴⁴⁰ Ryan: Avatars, S. 13.

⁴⁴¹ Vgl. Ryan: Introduction, S. 13. Die Kategorie der Distanz („Modus“ bei Martínez/Scheffel) unter dem syntaktischen Aspekt zu betrachten, findet in der wissenschaftlichen Literatur verschiedene Befürworter (vgl. Martínez/Scheffel). Es muss dennoch berücksichtigt werden, dass es gerade diese Unterscheidung zwischen diegetic/mimetic war, die Ryan dazu bewogen hat, ihre Oppositionspaare unter einer pragmatischen Kategorie aufzuführen (vgl. Ryan: Narrativity and its modes, S. 319f.).

Der Wert = 0,5 wird codiert, wenn es nur wenig Bilder gibt bzw. die Bilder nur wenig Details zeigen und auch andere mimetische Elemente sehr selten auftauchen. Sie dürfen aber nicht gänzlich fehlen, da sie wichtige Informationen für die Geschichte liefern, beispielsweise über Aussehen der Charaktere oder das Setting, die so im Text nicht benannt werden.

Wenn sich mimetisch und diegetisch erzählte Passagen ausgleichen, wird der Wert = 0 codiert. Die Geschichte ist weder vollständig allein im Text noch allein im Bild zu erkennen. Die detaillierten Bilder tragen klar zum Verständnis der Geschichte bei.

Der Wert = -0,5 wird codiert, wenn die Geschichte primär mimetisch (hauptsächlich in Bildern) erzählt wird. Diegetische Elemente im Text ergänzen dies (z.B. Name der Charaktere, Beruf, Motivation des Handelns, Rückblicke).

Erzählt das Buch gänzlich durch die Bilder wird es mit dem Wert = -1 codiert. Besonders häufig kommt dies in Pluriszenischen Bilddarstellungen und/oder in textfreien Bilderbüchern vor. Auch der Text erzählt hier – soweit vorhanden – primär mimetisch (in wörtlicher Rede). Oft gibt es lediglich eine Überschrift oder kleine Textbeigaben, die aber keinen neuen semantischen Beitrag zur Erzählung liefern, sondern in 1-2 Sätze global in das Bild einleiten.

5.3.3 Diegese

Extradiegetisch vs. Intradiegetisch

Der Modus Diegese setzt sich mit dem Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt auseinander. Ähnlich wie im Modus Interaktivität bereits angeklungen, geht der Eingriff in die erzählte Welt hier noch einen Schritt weiter: Am extradiegetischen Pol steht der Rezipient außerhalb der erzählten Welt (Wert = 1). Intradiegetisch bedeutet, dass der Spieler selbst Teil der erzählten Welt wird, beispielsweise durch einen Avatar, aber auch durch eine Du-Ansprache im traditionellen Roman. Dadurch ist die Narrativität nicht mehr gänzlich gewährleistet (Wert = -1). Gleichzeitig lässt sich in dieser Kategorie auch die Lösung des Konflikts in der narrativen Welt untersuchen. Am extradiegetischen Pol ist der Konflikt innerhalb der Geschichte anzusiedeln, sodass die Konfliktlösung allein zwischen den Figuren stattfinden kann. Am intradiegetischen Pol hingegen ist der Rezipient/Spieler aktiv an der Konfliktlösung beteiligt.⁴⁴²

Martínez/Scheffel sehen ähnliche Ansätze in ihrer Klassifikation die Kategorie Stimme/Subjekt und Adressat des Erzählens unter der Leitfrage: „Wer erzählt wem?“ Die Rolle des Rezipienten zu der erzählten Welt steht dabei im Mittelpunkt. Auch hier setzen sich die Autoren mit der Du-Ansprache im klassischen Roman auseinander.⁴⁴³

⁴⁴² Vgl. Walter: Grenzen spielerischen Erzählens, S. 74.

⁴⁴³ Vgl. Martínez/Scheffel: Erzähltheorie, S. 89–94.

Hiermit ist das Analysemodell ausreichend beschrieben worden. Im nächsten Punkt findet das Modell konkrete Anwendung in der Untersuchung der klassischen und hybriden Bilderbücher.

VII. Beispielanalyse

Im Folgenden sollen nun beispielhaft die Kriterien des Codebuches in einer Analyse angewandt werden. Hierzu wird je ein klassisches Bilderbuch, ein Stifte-Buch und ein AR-Buch gewählt. So kann das Codebuch überprüft und ggf. auf Probleme hingewiesen werden.

1. Analyse klassisches Bilderbuch

Als klassisches Bilderbuch soll an dieser Stelle *Ritterburg* anhand des Codebuches untersucht werden.

Dass *Ritterbuch* alle acht Kriterien des Modus **Definition** erfüllt und somit am wörtlichen Pol steht, ist bereits an anderer Stelle gezeigt worden (vgl. II.1.1.1). Damit muss hier der Wert = 1 codiert werden.

Der Wert = 1 wird auch für den Modus **Synästhesie** gewählt, da der Titel klar am Pol Ansprache traditioneller Sinne steht.

Ebenfalls liegt der Wert für den Modus **Intention** bei 1, da auch hier klar der autotelische Pol gezeigt wird: Die Geschichte erzählt zum Selbstzweck.

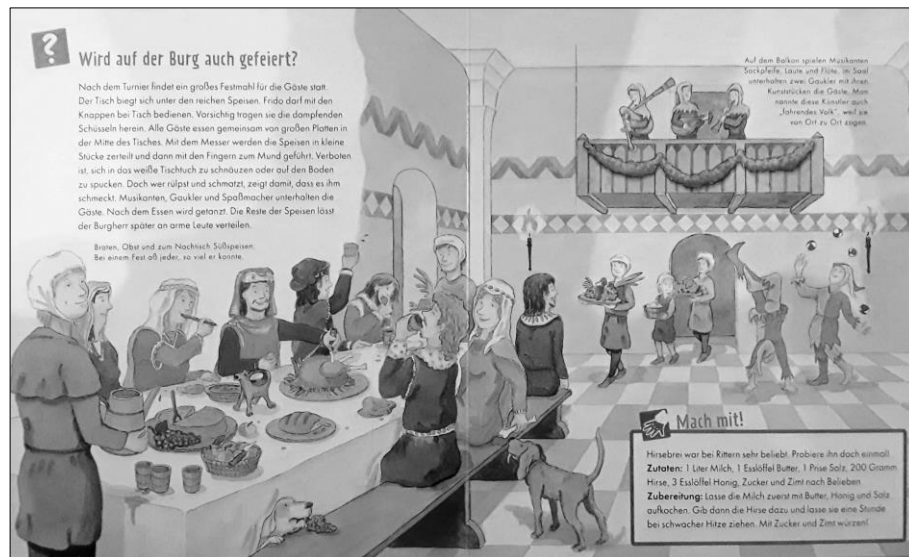
Hinsichtlich des Modus **Abgeschlossenheit** wird der Wert = 0 gewählt, da es sich hier um eine latente Abgeschlossenheit handelt und sich das Buch also genau mittig auf der Skala zwischen den Polen abgeschlossen und offen positioniert. Das Buch endet mit dem Thema „Wer lebt rund um die Burg?“ und könnte so um weitere Ritterszenen erweitert werden.

Der Modus **Manifestierung** zeigt den Wert = 1 (Pol: extern), da die Geschichte klar in Bild und Text realisiert wird.

Beim Modus **Textinterne Autonomie** ist der Wert = 1 (Pol: autonom) zu vergeben, da die Ereignisse vor dem Erzählen liegen (auch wenn im Präsens berichtet wird). Die Bilder und der Text liegen ja bereits auf der Seite vor und entwickeln sich nicht erst während des Erzählens.

Auch für den Modus **Virtualität** wird der Wert = 1 gewählt. Die Bilder zeigen zwar viele Details, etwa die Speisen und das Verhalten der Gäste beim Festmahl (vgl. Abb. 26), doch werden sie durch detaillierte Texte begleitet. In den Klappen werden neue Bilder stets durch weitere Texte beschrieben, sodass es zu keinen alternativen Versionen der Geschichte kommen kann.

Abb. 26 Dix/Richter: *Ritterburg*, S. 12f. (Quelle: Tessloff 2006).



Das klassische Bilderbuch ist laut Definition nicht interaktiv (vgl. II.4). Deshalb kann der Modus **Interaktivität** hier nicht untersucht werden.

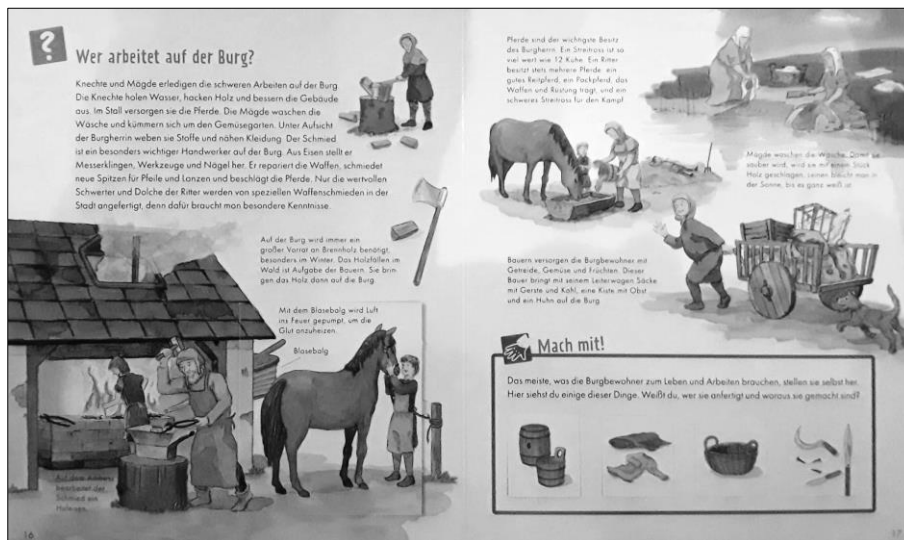
Ritterburg ist stark kohärent (Modus **Kohärenz**) und steht somit am Pol bestimmt und wird mit dem Wert = 1 codiert. Dies zeigt sich daran, dass Frido als Protagonist durch das Buch führt und sowohl seine Motivation („Von ihm [seinem Onkel] wird er [Frido] alles lernen, was ein zukünftiger Ritter können muss“, Dix/Richter: 2) als auch die Motivation der anderen Protagonisten immer wieder genannt wird. Die Belagerungsszene (vgl. Abb. 14) zeigt im Text beispielsweise viele Kohärenzmittel. Isotopie in Wortfeldern wie „Belagerung“ („angegriffen“, „Streit“, „Brandpfeile“, „verschanzt“, „Angreifer“, „Krieg“, „Waffen“) tragen zur Kohärenz im Text bei. Auch die Rekurrenz der Worte „Burg“ oder „Ritter“ unterstreichen den Textzusammenhang. Das Bild ergänzt als Implizite Konnektion fehlende Zusammenhänge. So beschreibt der Text „Brandpfeile schwirren durch die Luft“ (Dix/Richter: 21). Was dies bedeutet (nämlich, dass sie von unten hochgeschossen werden und welchen Schaden sie angerichtet haben), sieht man erst auf dem Bild. Ebenso wird der Satz „Die Burgbewohner haben sich hinter den Mauern verschanzt und wehren sich gegen die Angreifer so gut sie können“ (Dix/Richter: 21) erst deutlich, wenn auf dem Bild zu sehen ist, wie die Burgbewohner Pfeile nach unten schießen oder die Angreifer mit ihren Schwertern abwehren.

Auf der Ebene der Semantischen Modi wird der Modus **Erzählstränge** untersucht. Hier wird der Wert = 1 codiert (Pol Klare Erzählstränge). Es handelt sich um eine Komplexe Narrativität. Auf der Makroebene begleitet der Rezipient Frido auf seinen Abenteuern durch die Burg. Auf der Mikroebene steht das Wissen um die die Burg und das Leben im Mittelalter.

Bei den Syntaktischen Modi geht es zunächst um den Modus **Perspektive**. *Ritterburg* erzählt retrospektiv (Bild und Text sind ja bereits auf der Seite vorhanden, auch wenn im Präsens erzählt wird) und somit wird der Wert = 1 vergeben.

Beim Modus **Distanz** ergibt sich der Wert = 0, da die Bilder zwar einen unerlässlichen Erzählanteil an der Geschichte haben, aber durch relativ viel Text begleitet werden. So wird auf der Buchseite zwar in einem halbseitigen Bild illustriert, wie es in der Schmiede aussieht, aber der Text präzisiert die Bedeutung und die Arbeitsweise des Schmieds (vgl. Abb. 27).

Abb. 27 Dix/Richter: Ritterburg, S. 16f. (Quelle: Tessloff 2006).

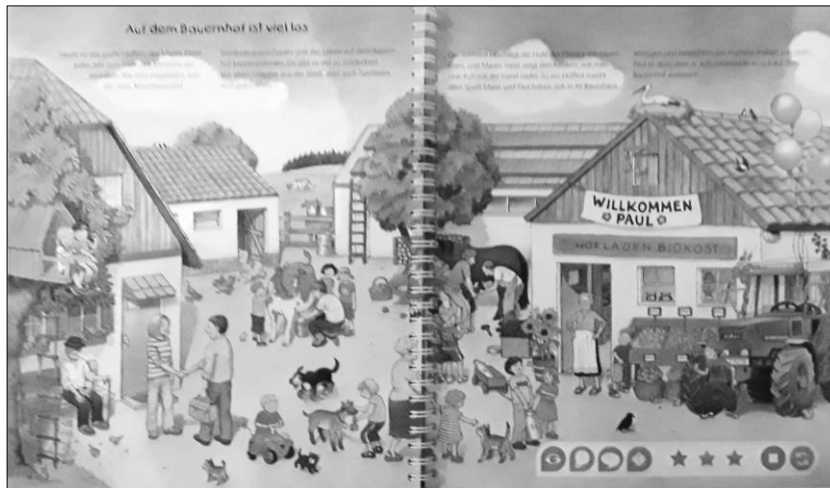


Für den Modus **Diegese** wird der Wert = 1 vergeben. Der Titel steht klar am extradiegetischen Pol, da der Rezipient außerhalb der Welt der Geschichte positioniert ist. Damit ist die Analyse des klassischen Bilderbuches beendet. Es schließen sich nun jeweils die Beispielanalyse eines Stifte-Buchs und eines AR-Buches an.

2. Analyse Stifte-Buch

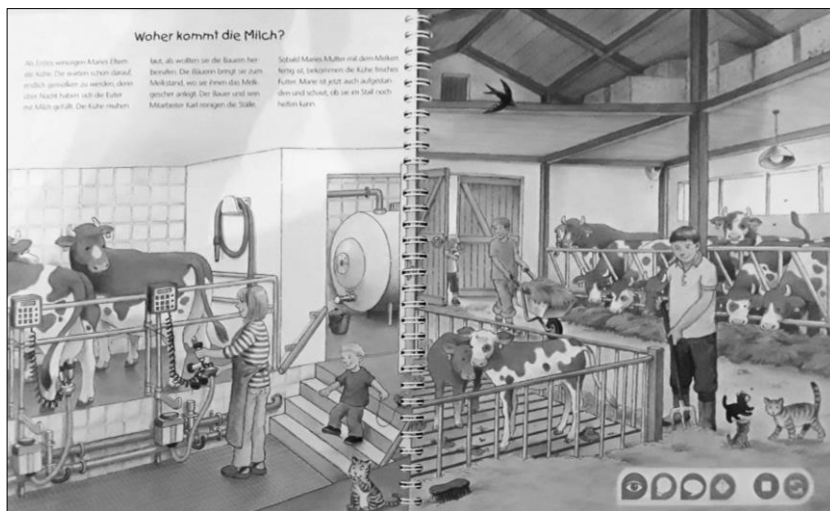
Als Stifte-Buch wird im Folgenden tiptoi *Entdecke den Bauernhof* untersucht. Hinsichtlich der Pragmatischen Modi liegt dieser Titel beim Modus **Definition** am wörtlichen Pol, da alle Kriterien voll erfüllt werden: Der Bauernhof präsentiert die Bauersfamilie mit Marie und ihrem kleinen Bruder Moritz sowie dem Freund Paul, der zu Besuch kommt. Wie sich die Welt verändert, zeigt sich auch besonders schön im Verlauf des Buches: Auf der ersten Doppelseite herrscht noch Ruhe auf dem Hof, da es früh am Morgen ist (vgl. Abb. 4). Die letzte Doppelseite hingegen zeigt dem Rezipienten ein fröhliches Fest mit vielen Gästen. Auch das Kriterium „Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse begründet“ ist damit belegt (vgl. Abb. 28).

Abb. 28 Friese/Schargan: Entdecke den Bauernhof, S. 15f. (Quelle: Ravensburger Buchverlag 2010).



Die Charaktere haben ein mentales Leben, wie das Beispiel von Maries Mutter auf der ersten Doppelseite zeigt, indem sie im Hörtext erklärt „Ich stehe jeden Morgen um halb sechs auf. Auch samstags und sonntags und in den Ferien. Denn die Euter der Kühe füllen sich über Nacht mit Milch und müssen am Morgen gemolken werden.“ (Hörtext – Geschichte – Bäuerin, Friese/Schargan: 2). Dass die Charaktere absichtsvoll handeln, zeigt sich nicht nur darin, dass die beiden Kinder aktiv den Bauernhof entdecken, sondern auch im Versorgen der Kühe auf der Doppelseite „Woher kommt die Milch?“. Hier zeigt sich auch die Kausalität der Ereignisse: Die Kühe müssen gemolken werden, „denn über Nacht haben sich die Euter mit Milch gefüllt“ (Friese/Schargan: 3). Währenddessen werden die Ställe gereinigt; nach dem Melken bekommen die Kühe frisches Futter (vgl. Abb. 29).

Abb. 29 Friese/Schargan: Entdecke den Bauernhof, S. 3f. (Quelle: Ravensburger Buchverlag 2010).



All diese Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf und haben eine Bedeutung für den Rezipienten, nicht zuletzt dadurch, dass der kindliche Rezipient das Leben auf dem

Bauernhof kennengelernt hat. Somit wird dieser Titel hinsichtlich des Modus Definition mit 1 codiert.

Der Modus **Synästhesie** erhält ebenfalls die Codierung 1 (Pol: Ansprache traditioneller Sinne), da nur die traditionellen Sinne (auditiver Sinn und visueller Sinn) angesprochen werden.

Der Wert = 1 wird auch für den Modus **Intention** vergeben, da der Titel klar am autotelischen Pol steht, weil hier zum Selbstzweck erzählt wird.

Hinsichtlich des Modus **Abgeschlossenheit** erhält der Titel den Wert = 1; das Buch ist abgeschlossen. Der letzte Satz „Paul ist stolz, dass er sich mittlerweile so gut auf dem Bauernhof auskennt!“ (Friese/Schargan: 16) und das Hoffest schließen die Geschichte um das Entdecken des Bauernhofs ab.

Für den Modus **Manifestierung** wird der Wert = 1 gewählt, da eine externe Manifestierung vorliegt.

Der Modus **Textinterne Autonomie** verlangt für diesen Titel eine Codierung mit dem Wert = 1, da das Buch am autonomen Pol steht. Es schafft eine vollständig unabhängige Geschichte.

Auch hinsichtlich des Modus **Virtualität** wird der Wert = 1 codiert (Pol: repräsentativ). Zwar handelt es sich um sehr detaillierte Bilder, die aber jeweils eine klare Szene zeigen. Der Text beschreibt diese weiter, sodass bei jedem Rezeptionsvorgang eine ganz ähnliche Geschichte generiert wird.

Der Modus **Interaktivität** kann untersucht werden, weil es sich um ein hybrides Produkt (bestehend aus klassischem Bilderbuch und Stifte-Erweiterung) handelt. Folglich ist hinsichtlich des Modus Eingriffsmöglichkeiten der Wert = 0,5 zu codieren. Die Eingriffsmöglichkeiten auf jeder Seite werden hier gezählt. Dafür ergeben sich folgende Werte: Doppelseite 1 = 22 Eingriffsmöglichkeiten, Doppelseite 2 = 18 Eingriffsmöglichkeiten, Doppelseite 3 = 22 Eingriffsmöglichkeiten, Doppelseite 4 = 45 Eingriffsmöglichkeiten, Doppelseite 5 = 18 Eingriffsmöglichkeiten, Doppelseite 6 = 21 Eingriffsmöglichkeiten, Doppelseite 7 = 22 Eingriffsmöglichkeiten, Doppelseite 8 = 30 Eingriffsmöglichkeiten. Der Mittelwert liegt also bei 24,8 Eingriffsmöglichkeiten und bestimmt damit die Codierung Wert = 0,5. Wichtig ist es, bei den tiptoi-Büchern zu beachten, dass es hier verschiedene Ebenen und damit Doppel- oder Mehrfachbelegungen gibt, d.h. das beispielsweise Marias Mutter auf Doppelseite 1 sowohl auf der Ebene „Erzählen“ als auch auf der Ebene „Entdecken“ belegt ist. Es werden alle *hotwords* nur einmal gewertet. Der Titel steht also trotz der hohen Eingriffsmöglichkeiten klar auf der rezeptiven Seite der Skala.

Der Modus **Selektion** wird mit dem Wert = 1 codiert, da alle Links vorgegeben sind (Pol: selektiv).

Da die Links nicht gekennzeichnet sind (also Pol versteckt) wird hinsichtlich des Modus **Kennzeichnung** der Wert = -1 codiert.

Der Modus **Wahlmöglichkeiten** ergibt für diesen Titel den Wert = -1 (Pol: optional), weil es sich ausschließlich um optionale Links handelt. Es gibt in diesem Titel keine Links, die zwingend für das Verständnis der weiteren Geschichte notwendig sind.

Der Modus **Modifikation** wird in diesem Fall mit dem Wert = 1 codiert, da der Rezipient keine Möglichkeit der Bild- oder Texteingabe bekommt (Pol: Keine Eingabe).

Für den Modus **Kohärenz** liegt der Wert bei 1, da die Kohärenz vollständig gegeben ist (Pol: bestimmt). Das Personal wird zu Beginn vorgestellt und begleitet den Rezipienten durch das Buch. Die Motivation der Figuren (Kinder wollen Bauernhof entdecken, Eltern versorgen Tiere etc.) ist klar ausgesprochen. Der Text arbeitet z.B. auf Seite 8 „Wer gackert denn da?“ stark mit Kohärenzmitteln wie Rekurrenz (Wiederholung der Wörter „Hühner“), Textdeixis (anaphorisch nimmt der zweite Satz „Im Stall [...]“ Bezug auf den ersten Satz „Auf dem Bauernhof von Maries Eltern gibt es auch einen Hühnerstall [...]). Auch die Isotropie in dem Wortfeld „Hühnerstall“ („Huhn“, „Hühner“, „Hahn“, „Eier“, „Nester“, „Hühnerleiter“, „scharren“, „picken“, „gackern“) ist ein starkes Kohärenzmittel im Text.

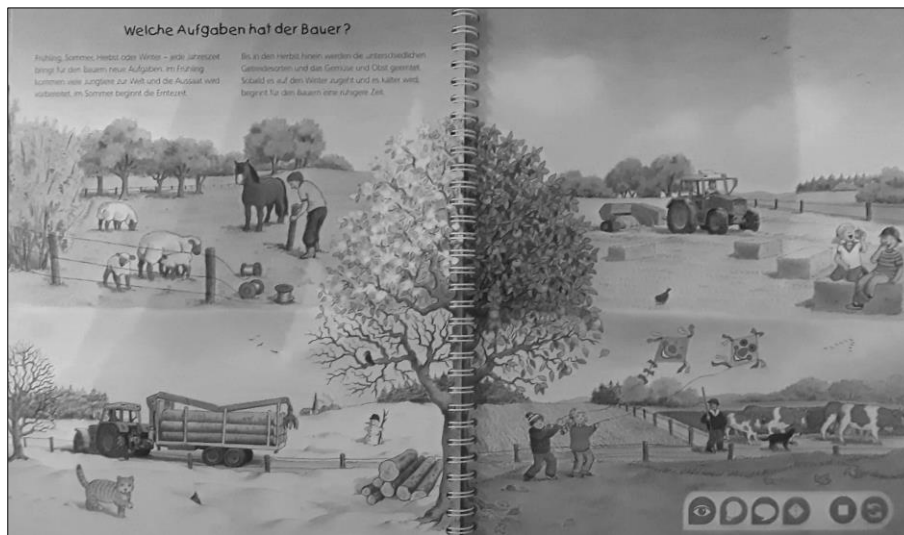
Damit ist die Untersuchung der Pragmatische Modi abgeschlossen.

Bei dem Semantischen Modus wird der Modus **Erzählstrang** untersucht. Es handelt sich bei diesem Titel um eine Komplexe Narrativität. Die Makroebene bildet der Besuch von Paul auf dem Bauernhof und wie Marie ihm den Hof zeigt. Die Mikroebene wird jeweils durch das Wissen über den Bauernhof (Kuhstall, Schafe und Ziegen, Schweine, Hühnerstall, Feldarbeit, Landmaschinen, Jahreszeiten auf dem Bauernhof) vermittelt. Folglich wird hier der Wert = 1 codiert (Pol: Klare Erzählstränge).

Bei den Syntaktischen Modi steht als erstes der Modus **Perspektive** zur Untersuchung. Hier steht *Entdecke den Bauernhof* am retrospektiven Pol. Es wird zwar im Präsens erzählt, die Ereignisse liegen ja aber bereits gedruckt auf Papier vor. Somit wird hier der Wert = 1 vergeben.

Der Modus **Distanz** bedeutet für den vorliegenden Titel die Codierung -0,5. Er liegt also auf der mimetischen Seite der Skala. Die detaillierten Bilder tragen die Hauptinformationen in diesem Buch, der Text liefert Hintergründe oder die Motivation der Handelnden. Besonders deutlich wird dies auch an der Doppelseite 13f. „Welche Aufgaben hat der Bauer?“ (vgl. Abb. 30). Der Text leitet die vier Jahreszeiten ein und nennt zu jeder Jahreszeit einen beschreibenden Satz. Die genauen Details erfährt der Rezipient aber in dem viergeteilten Bild: So wird im Frühling der Zaun ausgebessert, im Sommer wird das Stroh geerntet. Im Herbst beobachtet der Rezipient nicht nur die Kinder beim Drachensteigen und den Vogelzug, sondern v.a. auch den Kuhabtrieb. Im Winter besagt der Text zwar, dass „für den Bauern eine ruhigere Zeit“ (Friese/Schargan: 13) beginnt. Man sieht ihn aber fleißig beim Einbringen des Feuerholzes. Wichtig bei den tiptoi-Büchern generell ist auch, dass im Hörtext (besonders auf den Ebenen „Entdecken“ und „Geschichten“) oft in der wörtlichen Rede erzählt wird, was den mimetischen Eindruck verstärkt.

Abb. 30 Friese/Schargan: Entdecke den Bauernhof, S. 13f. (Quelle: Ravensburger Buchverlag 2010).



Für den Modus **Diegese** liegt *Entdecke den Bauernhof* am extradiegetischen Pol, weil der Rezipient außerhalb der erzählten Welt steht. Somit wird hier der Wert = 1 codiert. Nachdem nun beispielhaft das Codebuch auf das klassische Bilderbuch und auf das Stiftebuch angewendet wurde, folgt nun die Beispielanalyse der AR-Bücher.

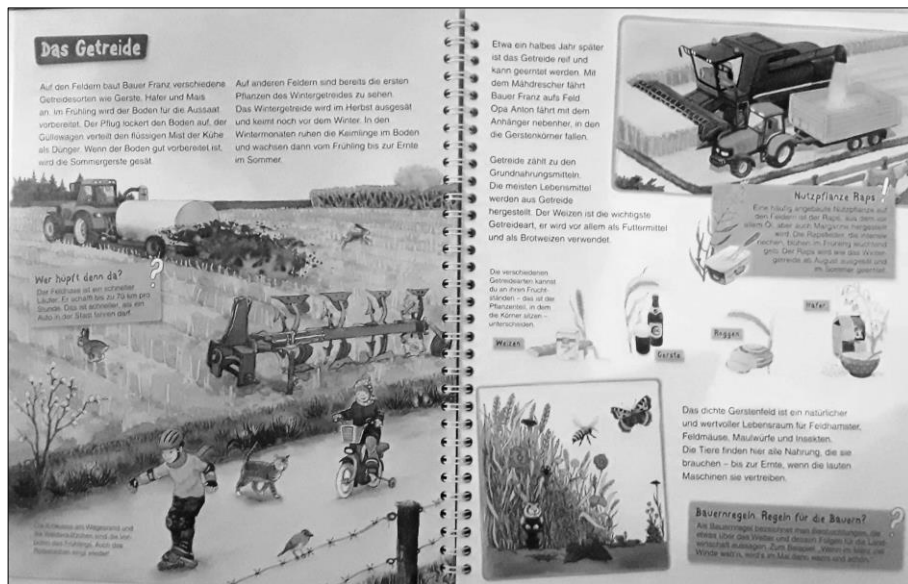
3. Analyse AR-Bücher

Als Beispiel für ein AR-Buch soll das LeYo!-Buch *Mein Bauernhof* untersucht werden. Hinsichtlich des Modus **Definition** realisiert *Mein Bauernhof* alle Kriterien und steht damit am wörtlichen Pol, was mit dem Wert = 1 codiert wird. Die Kinder Paul und Sofie führen den Rezipienten über den Hof von Bauer Franz und Bäuerin Maria. Dass sich die Welt zeitlich verorten lässt und sich verändert, sieht der Rezipient beispielsweise auf der Doppelseite „Das Getreide“, auf der erklärt wird, wie Bauer Franz seine Felder aberntet (vgl. Abb. 31).

Diese Veränderungen werden – wie auf dem Bild dargestellt – durch ein aktives, physisches Eingreifen des Bauern begründet. Die Charaktere erzählen auch von ihrer Innensicht „Ich schaue gern zu, wie Papa den Traktor repariert. Vielleicht werde ich später mal Automechaniker.“ (Hörtext – Hören – Paul, Ladwig/Ebert: 3)

Das absichtsvolle Handeln von Bauer Franz zeigt sich auch im Text zur Reparatur des Traktors: „Bauer Frank repariert gerade den Traktor. Es ist wichtig, dass der funktioniert, denn er ist die Hauptarbeitsmaschine des Bauern“ (Ladwig/Ebert: 3).

Abb. 31 Ladwig/Ebert: *Mein Bauernhof*, S. 5f. (Quelle: Carlsen Verlag 2014).



Die Kausalität der Ereignisse ist ebenfalls dadurch gegeben, dass der Rezipient zunächst die Ernte im Obst- und Gemüsegarten sowie die Kartoffelernte vorgestellt bekommt, bevor der Hofladen gezeigt wird, in dem all diese Erträge zum Kauf angeboten werden. Alle Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf und haben eine Bedeutung für den Rezipienten.

Der Modus **Synästhesie** steht am Pol Ansprache traditioneller Sinne, sodass der Wert = 1 vergeben wird. Es werden nur der visuelle und auditive Sinn angesprochen.

Hinsichtlich des Modus **Intention** zeigt sich der Wert = 1 (autotelischer Pol), da die Geschichte zum Selbstzweck erzählt.

Für den Modus **Abgeschlossenheit** lässt sich bei *Mein Bauernhof* eine latente Abgeschlossenheit feststellen. Es könnten noch weitere Szenen folgen und das Buch kommt zu keinem „festen“ Ende. Damit steht es zwischen den Polen abgeschlossen und offen, sodass der Wert = 0 festgelegt wird.

Der Modus **Manifestierung** zeigt eine klare Positionierung am externen Pol mit dem Codewert = 1, da Bild und Text auf der Seite festgeschrieben sind.

Betrachtet man den Modus **Textinterne Autonomie** steht der Titel am autonomen Pol, weil eine eigene Geschichte erzählt wird. Damit wird der Wert = 1 vergeben.

Für den Modus **Virtualität** zeigt sich eine repräsentative Positionierung (Wert = 1). Auch wenn in vielen detaillierten Bildern erzählt wird und es vielfältige Eingriffsmöglichkeiten gibt, wird dennoch bei jedem Rezeptionsdurchgang dieselbe Geschichte erzählt.

Für diesen hybriden Titel kann der Modus **Interaktivität** untersucht werden, da das klassische Bilderbuch erweitert wurde. Für den Modus **Eingriffsmöglichkeiten** wird ein Durchschnittswert auf den Seiten gebildet. Doppelseite 1 = 26 Eingriffsmöglichkeiten, Doppelseite 2 = 28 Eingriffsmöglichkeiten, Doppelseite 3 = 23 Eingriffsmöglichkeiten, Doppelseite 4 = 22 Eingriffsmöglichkeiten, Doppelseite 5 = 35 Eingriffsmöglichkeiten.

keiten, Doppelseite 6 = 32 Eingriffsmöglichkeiten, Doppelseite 7 = 31 Eingriffsmöglichkeiten, Doppelseite 8 = 29 Eingriffsmöglichkeiten. Der Mittelwert liegt bei 28 Eingriffsmöglichkeiten. Somit muss der Wert = 0,25 codiert werden und liegt damit klar auf der rezeptiven Seite der Skala. Auch bei den LeYo!-Büchern sind einige *hotwords* auf verschiedenen Ebenen (also „Geräusche“, „Durchblick“, „Hören“, „Spielen“) belegt. Ebenso wie bei den Stifte-Büchern werden auch hier diese jeweils nur einmal gezählt.

Für den Modus **Selektion** ist eine Positionierung am selektiven Pol mit der Codierung 1 festzulegen, da nur vorgegebene Links auszuwählen sind.

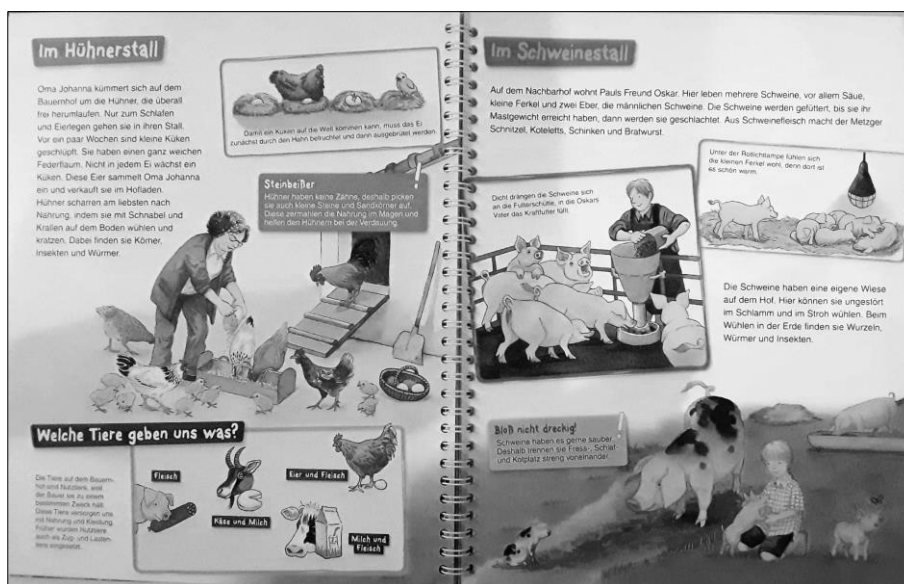
Der Modus **Kennzeichnung** verlangt den Wert = -1 (versteckter Pol).

Hinsichtlich des Modus **Wahlmöglichkeiten** wird der Wert = -1 vergeben, da es sich um rein optionale Links handelt, die für den generellen Verlauf der Geschichte nicht notwendig sind.

Betrachtet man den Modus **Modifikation**, muss der Wert = 1 (Pol: Keine Eingaben) codiert werden, da es für den Rezipienten keine Möglichkeit gibt, selbst Text oder Bildeingaben hinzuzufügen.

Der Modus **Kohärenz** zeigt für *Mein Bauernhof* den Wert = 1 (bestimmter Pol), da der Rezipient von klar benanntem Personal durch das Buch geführt wird und das Setting Bauernhof nicht verlassen wird. Auch der Text zeigt viele Kohärenzmittel, etwa auf der Seite „Im Schweinestall“ (Ladwig/Ebert: 10). Hier wird u.a. mit Isotopie (Wortfeld „Schweinestall“: „Schweine“, „Säue“, „Ferkel“, „Eber“, „Metzger“, „Schlamm“), Rekurrenz (Wiederholung „Schweine“) und Thema-Rema (Schlachten) gearbeitet (vgl. Abb. 32).

Abb. 32 Ladwig/Ebert: *Mein Bauernhof*, S. 9f. (Quelle: Carlsen Verlag 2014).



Damit ist die Betrachtung der Pragmatischen Modi abgeschlossen.

Bei der Untersuchung von den Semantischen Modi steht der Modus **Erzählstränge**. *Mein Bauernhof* zeigt eine komplexe Narrativität und wird somit mit dem Wert = 1 (Pol klare Erzählstränge) codiert.

Insbesondere auf der Ebene „Spielen“ zeigen sich in den LeYo!-Büchern Ansätze eines simultanen Erzählens (Modus **Perspektive**), da in einigen Anwendungen Bewegungen erzeugt werden können. Weil das repräsentative Erzählen überwiegt, wird hier der Wert = 0,75 vergeben.

Für den Modus **Distanz**, ist festzustellen, dass die Bücher aufgrund der Vielzahl an Geräuschen, wörtlicher Rede und den pluriszenischen Bildern stark mimetisch erzählen. Es gibt nur wenige diegetische Elemente etwa im gedruckten Text oder erklärenden Texten. Deshalb wird hier der Wert = -0,5 vergeben.

Der Modus **Diegese** präsentiert für alle Bücher ein extradiegetisches Verhalten (Wert = 1).

Nachdem das Codebuch nun auf drei Titel der Primärliteratur angewandt wurde und die Kriterien so auf ihre Brauchbarkeit überprüft und geschärft wurden, soll in einem nächsten Schritt eine Medienanalyse zum Thema Bauernhof durchgeführt werden.

VIII. Medienanalyse Sachbilderbücher zum Thema Bauernhof

Nachdem nun ein Set an Analysekriterien entwickelt worden ist, das eine medienunabhängige Analyse zulässt, wird im Folgenden die Primärliteratur hiermit untersucht. In einem ersten Schritt soll das Instrumentarium in einer Medienanalyse angewendet werden. Es werden verschiedene Sachbilderbücher (mit und ohne Erweiterungen) zu demselben Thema – dem für die Bilderbuchzielgruppe sehr beliebten Thema Bauernhof – analysiert.

1. Vorbemerkung zur Medienanalyse

Mithilfe der Kriterien des Codebuches soll zunächst eine Medienanalyse durchgeführt werden. Da in der vorliegenden Arbeit ein unterschiedliches Erzählen zwischen klassischen Bilderbüchern und hybriden Bilderbüchern aufgezeigt werden soll, werden im Folgenden Bilderbücher mit und ohne Erweiterungen zu demselben Thema – Bauernhof – untersucht werden. Diese Vergleichstitel vermitteln denselben Inhalt, daher können etwaige Auffälligkeiten folglich Aufschluss über neue veränderte mediale Strukturen geben, die in neuen Erzählformen ausgedrückt werden.

Das Thema Bauernhof ist ein sehr beliebtes Thema für kindliche Rezipienten und wird von allen Kinderbuchverlagen in verschiedensten Formen bearbeitet. Ausgewählt werden sowohl Bauernhof-Bücher mit als auch ohne Erweiterung in den bekannten Sachbilderbuch-Reihen. So sollen folgende Titel in die Analyse mit aufgenommen werden:

Entdecke den Bauernhof (Wieso? Weshalb? Warum? tiptoi)

Mein Bauernhof (LeYo!)

Tiere auf dem Bauernhof (TING)

Auf dem Wimmelbauernhof (TING)

Bauernhof (Was ist Was junior)

Alles über den Bauernhof (Wieso? Weshalb? Warum?)

Interessant ist, wie sehr sich diese Bücher in der inhaltlichen Bandbreite ähneln (vgl. tabellarische Übersicht im Anhang 3). Die grundlegende Konzeption stimmt in den meisten Büchern überein: Der Rezipient begleitet zwei Kinder dabei, wie sie den Bauernhof entdecken und vom Bauern oder der Bäuerin die wichtigsten Stationen erklärt bekommen. Einzig der Titel *Tiere auf dem Bauernhof* fällt hier auf. In diesem Buch gibt es keine menschlichen Protagonisten, der Fokus liegt allein auf der Vorstellung der Tiere. Ansonsten zeigen die Bücher meist einen stark identischen Aufbau: Sie beginnen mit einer Vogelperspektive auf den Hof und die Ställe. Die Tiere Schweine, Kühe und Hühner werden in allen Büchern vorgestellt, tlw. noch Pferde, Ziege und Schafe. Zum Abschluss wird oft der Hofladen erklärt.

Aufgrund dieser inhaltlichen Ähnlichkeit bietet sich der direkte Vergleich der Bücher an. Bei Auffälligkeiten muss überprüft werden, ob sich diese auf Unterschiede in den Erzählstrukturen zurückführen lassen.

Deshalb werden die Bilderbücher einzeln mithilfe des Untersuchungsmodells überprüft. Die jeweiligen Codebögen finden sich im Anhang (vgl. Anhang 4–6, graphische Darstellung Anhang 7).

2. Auswertung

Für den Modus **Definition** stehen fast alle Bücher klar am narrativen Pol. Hier fällt nur das Buch *Tiere auf dem Bauernhof* auf, das nur 2 Definitionskriterien aufweist, nämlich ein absichtsvolles Handeln der Tiere (z.B. in Erklärungen, warum die Tiere etwa Bestimmtes tun: „Hühner sind gerne im Stall. Dort ist es trocken und sicher.“ (Scott: 8). Außerdem haben diese Bücher eine Bedeutung für die Rezipienten. Der Einsatz der Hybridtechnik hat auf diese Beobachtung aber keinen Einfluss. Generell bieten die Bücher mit hybriden Erweiterungen durch den zusätzlichen Hörtext mehr Möglichkeiten, Definitionskriterien zu erfüllen, da Motivationen und Namen der Charaktere beispielsweise in eigenen Äußerungen, die über die Erweiterungen aktiviert werden, benannt werden können.

Wie zu erwarten war, zeigen sich für die Modi **Synästhesie** und **Intention** keine Besonderheiten. Alle Bücher sprechen die traditionellen Sinne an bzw. sind autotelisch.

Auffällig ist der Modus **Abgeschlossenheit**, da hier die meisten Bücher eine latente Abgeschlossenheit zeigen und somit um weitere Szenen zu erweitern wären. Der inhaltliche Überblick zeigt, in welcher Priorität welche Themen behandelt werden. Natürlich sind aber Blicke auf andere Tier- oder Hofarten möglich. Für die Titel *Auf dem Wimmelbauernhof* und *Entdecke den Bauernhof* lässt sich argumentieren, dass die narrative Geschichte abgeschlossen und somit nicht so einfach zu erweitern ist (vgl. auch VII.3, Abb. 28). Diese Erkenntnisse sind jedoch nicht auf die hybriden Erweiterungen zurückzuführen, sondern bereits im klassischen Bilderbuch manifestiert.

Die Modi **Manifestierung** und **Textinterne Autonomie** sind wiederum alle eindeutig extern resp. autonom.

Trotz der vielen detaillierten Bilder und der tlw. Pluriszenischen Bilddarstellung stehen die Bücher hinsichtlich des Modus **Virtualität** nahe dem narrativen Pol. Die Texte steuern die Bilder soweit, dass bei jedem Rezeptionsvorgang eine sehr ähnliche Geschichte erlebt wird. Auch wenn alle Bücher mit dem Wert 1 zu codieren sind, ist dennoch eine leichte Tendenz zu erkennen, dass in den hybriden Büchern die Offenheit etwas zunimmt. Denn hier muss der Rezipient entscheiden, welchem Erzählstrang er folgt. In diesen Titeln sind mehr Informationen und Details versteckt, die vielleicht erst beim wiederholten Rezipieren entdeckt werden. Trotzdem entstehen keine Leerstellen für andere Interpretationsarten, sodass immer dieselbe originäre Geschichte präsentiert wird. Einzig *Auf dem Wimmelbauernhof* wird mit dem Wert 0,5 codiert, da in den detaillierten tlw.

Pluriszenischen Bilddarstellungen nicht jedes Detail im Text beschrieben werden kann. Aber auch hier bleibt die grundlegende Geschichte stets gleich. Der Titel steht immer noch klar auf der narrativen Seite der Skala.

Wie in Punkt II.4 betrachtet, weisen klassische Bilderbücher keine Interaktivität auf. Deshalb können die Modi **Eingriffsmöglichkeiten**, **Selektion**, **Kennzeichnung**, **Wahlmöglichkeiten** und **Modifikation** nur bei den Titeln *Entdecke den Bauernhof*, *Tiere auf dem Bauernhof*, *Auf dem Wimmelbauernhof* und *Mein Bauernhof* betrachtet werden. Hinsichtlich des Modus **Eingriffsmöglichkeiten** zeigt *Tiere auf dem Bauernhof* etwas weniger Eingriffsmöglichkeiten als die anderen Titel. Alle Titel stehen aber auf der narrativen Seite. Ebenso präsentieren diese Titel für den Modus **Selektion** vorgegebene Links. Ein produktiver Beitrag für die Entwicklung der Geschichte ist durch die hybriden Erweiterungen nicht möglich. Außerdem arbeiten diese Bücher mit versteckten Eingriffen (Modus **Kennzeichnung**). Dies bedeutet, dass der Rezipient nicht klar kommuniziert bekommt, ob er bzw. welche Informationen er hinter etwaigen Links findet. Gegebenenfalls bleiben so wichtige Informationen versteckt. Hinsichtlich des Modus **Wahlmöglichkeiten** handelt es sich bei allen Büchern um optionale Links. Die Informationen sind nicht notwendig, um den Verlauf der weiteren Geschichte zu verstehen. Keiner dieser Titel lässt Text- oder Bildeingabe zu (Modus **Modifikation**).

Alle Bücher weisen einen sehr hohen Grad an **Kohärenz** auf, obwohl sie sehr detaillierte Bilder zeigen. Es entsteht überall eine logische Geschichte, vornehmlich durch das enge Zusammenspiel aus Bild und Text. Für den Rezipienten ist es hilfreich, dass dieselben Protagonisten (Bauer oder Kinder) auf jeder Doppelseite auftauchen und für Orientierung sorgen. Generell wird auf jeder Seite eine klare, überschaubare und abgegrenzte Information in Bild und Text vermittelt, die wenig Offenheit zulässt. Auch hier ist wieder auffällig, dass die Kohärenz durch den Einsatz von hybriden Erweiterungen gestärkt wird, v.a. dadurch, dass durch den Hörtext noch mehr logische Beziehungen eingeführt werden können.

Im Modus **Erzählstränge** erzählen alle Bücher in einer Einfachen oder Komplexen Narrativität. Die Komplexe Narrativität führt oft über eine Rahmengeschichte, dass ein Kind einem Ferien-/Nachbarskind den Hof zeigt. Hier bietet sich dem kindlichen Rezipienten eine sehr gute Identifikationssituation.

Der Modus **Perspektive** liegt für die meisten Titel am Pol retrospektiv. Nur *Mein Bauernhof* zeigt eine gewisse Tendenz des simultanen Erzählens, da auf der Ebene „Spielen“ tlw. Bewegung direkt simuliert wird, in dem beispielsweise eine Schubkarre bewegt wird oder ein Ball rollt (Animation auf dem Bildschirm).

Im Modus **Distanz** sind alle Bücher sehr bildlastig. Für ein Bilderbuch zeigen die Sachbücher tlw. viel Text, meist ist ein Viertel der Seite mit Text belegt, um alle wichtigen Informationen auf den Seiten unterzubringen. Auffällig ist, dass die Bücher mit den hybriden Erweiterungen im Bilderbuch weniger Printtext auf der Seite zeigen. Sie werden aber dennoch tendenzieller diegetischer, da hier in den Erweiterungen viele Erklärungen hinzukommen, was die Bücher etwas vom mimetischen Pol wegrückt und näher an

den narrativen Pol bringt. *Tiere auf dem Bauernhof* steht auf der narrativen Seite, da die Bilder sehr wenig Details zeigen.

Auch der Modus **Diegese** steht wie erwartet bei allen Büchern am Pol extradiegetisch. Vergleicht man nun innerhalb dieser Ergebnisse die Gruppen der hybriden mit den klassischen Bilderbüchern, fallen leichte Unterschiede in folgenden Modi auf: Der Modus Virtualität ist tlw. etwas weniger narrativ. Hinsichtlich des Modus Interaktivität zeigt sich zunächst erst einmal ein hohes Maß an Eingriffsmöglichkeiten. Die anderen Möglichkeiten der Interaktivität bleiben allerdings eher eingeschränkt. Für den Modus Kohärenz fiel auf, dass die Erweiterungen klar zu einem kohärenten Verständnis der Bilderbücher beitragen. Der Titel *Tiere auf dem Bauernhof* zeigt an einigen Stellen eine abweichende Positionierung als die anderen Bücher. Jedoch sind diese nicht auf die hybriden Erweiterungen, sondern bereits auf ein abweichendes Bilderbuchkonzept der Grundlage zurückzuführen.

Damit ist der Medienvergleich abgeschlossen. Um diese Ergebnisse zu überprüfen, soll nun im Anschluss eine breitere Inhaltsanalyse durchgeführt werden, die nicht mehr thematisch motiviert ist, sondern auf die Erzählformen der Bilderbücher (vgl. V.) zurückgreifen wird. Im Anschluss daran werden dann die Untersuchungsfragen dieser Arbeit beantwortet.

IX. Erzählstruktur-Analyse in (hybriden) Bilderbüchern

Aufgrund der großen Heterogenität der erweiterten Bilderbücher müssen viele verschiedene Einzelwerke untersucht werden. Für diese Analyse wurde versucht, aus dem großen Pool an durch Stifte erweiterten Bilderbüchern Untergruppen bzw. Subreihen zu bilden. Diese Untergruppen wurden auf Grundlage vom Verlag vorgenommenen Reihenbildung oder auf Grundlage desselben Layouts/derselben Funktionen vorgenommen. Dies führte zu folgender Auswahl: Für den TING-Stift wurden 18 verschiedene Titel aus den Kategorien Kinderwissen, Bilderbuch und Lesen Lernen untersucht⁴⁴⁴: *Erlebe die Natur!* (Reihe: WAS IST WAS junior, 4 Titel), *Auf dem Wimmelbauernhof* (Haba, 2 Titel), *Auf dem Bauernhof* (arsEdition, 2 Titel), *Unterwegs* (Reihe: Der Kinderbrockhaus, 8 Titel), *Tiger und Co. Wissen zum Mitmachen* (Velber, 4 Titel), *Tiere auf dem Bauernhof. Ein Buch zum Lesen, Lernen und Hören* (Velber, 6 Titel), *Das große ABC-Wimmelbuch/Eine Reise durch die Zeit/Komm mit, wir reisen zu Mozart*⁴⁴⁵ (arsEdition), *Komm mit in den Kindergarten* (Reihe: Komm mit, Thienemann, 3 Titel), *Mit Ottern stottern* (Thienemann), *Meine erste Hörbibel* (Velber), *ABC, ABC, Arche Noah sticht in See* (Gabriel), *Rund um die Welt ist Weihnachten* (Thienemann), *Das Geheimnis in der Kiste* (Lingen Verlag, 2 Titel⁴⁴⁶), *Ahoi Piraten! Wir wollen den Schatz!* (Bertelsmann! Junior, 9 Titel), *Bastelabenteuer mit der frechen Prinzessin* (Frech, 2 Titel), *Bibi und das Drachenbaby. Mein Ting-Lese-Lernbuch* (Klett, 4 Titel).

Bei den tiptoi-Büchern wurden 6 Titel in die Analyse mit einbezogen: *Entdecke den Bauernhof* (Reihe: Wieso? Weshalb? Warum?, 13 Bände), *Bilderlexikon Tiere*, *Mein großes Bilderlexikon*, *Willi Vampir in der Schule* (Reihe: Leserabe, 5 Bände), *Mein großes Wimmelbuch, Ägypten* (Reihe: Expedition Wissen, 3 Bände).

Ebenso wurden sechs mit AR angereicherte Bilderbücher (im Folgenden: AR-Bücher) untersucht, wobei hier – wie bereits angekündigt – auch auf ausländische Werke zurückgegriffen wurde. Es sind die Titel *Dinosaurier* (arsEdition), *Fairyland* (Carlton), *What Lola Wants, Lola Gets* (Scribblers), *Vorhang auf für Prinzessin Lillifee* (Coppentrath), sowie die beiden LeYo!-Bücher *Mein Bauernhof* und *Mein großer Märchenschatz* (Carlsen)⁴⁴⁷.

⁴⁴⁴ Vgl. www.ting.eu. Die Zahl in den Klammern beschreibt jeweils die Gesamtzahl der Titel in dieser Reihe, von denen einer beispielhaft betrachtet wird. Stand dieser Auswahl ist Herbst 2013. Titel, die im Herbstprogramm der Verlage erschienen/lieferbar waren, werden in der Analyse berücksichtigt. Ausgelassen wurden reine Lexika, Wörter- und Bestimmungsbücher oder klare Liederbücher, wie *Mein erster Hör-Brockhaus*, *Der Kinder Brockhaus Tiere*, *Mein erstes Was fliegt denn da?* (KOSMOS), *Das Wimmel-Wörterbuch* (Duden), *Die klingende Liederfibel* (Sauerländer), *Allererste Weihnachtslieder* (Thienemann).

⁴⁴⁵ Die Covergestaltung und auch die Einführung in das Buch zeigen bei allen drei Titeln große Parallelen. Dennoch sollen diese Titel zunächst als Einzelwerke betrachtet werden, da sie inhaltlich in ihren Funktionen etwas voneinander abweichen.

⁴⁴⁶ Die beiden Bände sind auf unterschiedliche Leser ausgerichtet. In der Erzählweise zeigen sie jedoch keinen Unterschied.

⁴⁴⁷ Wie bereits erwähnt erschienen die LeYo!-Titel *Mein Bauernhof* und *Mein großer Märchenschatz* im Herbst 2014 und wurden aufgrund der geringen Anzahl an AR-Bücher nachträglich in die Analyse mit aufgenommen, da die Auswahl für die Analyse eigentlich nur Titel berücksichtigt, die bis Herbst 2013 publiziert worden sind. Zum Start der Reihe erschienen 9 Titel.

1. Vorbemerkung zur Analyse

Um eine Vergleichbarkeit der erweiterten Bilderbücher mit den klassischen Bilderbüchern zu ermöglichen, werden hier noch einmal die Bild-Text-Verhältnisse (vgl. V) hinzugezogen.

Zunächst wird also die haptische Buchgrundlage aller hybriden Bilderbücher betrachtet und jedem Titel das jeweilige Bild-Text-Verhältnis zugeordnet, das der Buchgrundlage (ohne Erweiterung) zu eigen ist. Zwischen dem klassischen Bilderbuch und den hybriden Titeln wird somit eine Vergleichsbasis geschaffen. Erst dann wird die Analyse durchgeführt. In der Analyse wird stets der Gesamttext eines Mediums untersucht: Im klassischen Bilderbuch ist dies, wie gezeigt, die Kombination aus Bild und Text. Bei den Stiftenbüchern geht es entsprechend um das Zusammenspiel aus Bild, Text und Hörtext. Für die AR-Bücher steht die Verbindung von Bild, Text, Hörtext und Animation im Fokus. Aufgrund der gemeinsamen Grundlage von Bild und Text ist es möglich, Aussagen über den Einfluss der neuen hybriden Technologien zu treffen, denn da Bild und Text im selben Verhältnis wie im klassischen Bilderbuch zueinander stehen, müssen sich Abweichungen oder Veränderungen folglich aus der medialen Erweiterung ergeben.

Es zeigen sich folgende Bild-Text-Verhältnisse:

<i>Erlebe die Natur!</i>	Komplementäres Erzählen
<i>Auf dem Wimmelbauernhof</i>	Punktuelle Illustration
<i>Auf dem Bauernhof</i>	Bilderbuch ohne Text, Pluriszenische Bilddarstellung
<i>Unterwegs</i>	Bilderbuch mit wenig Text
<i>Tiger und Co.</i>	Punktuelle Illustration
<i>Tiere auf dem Bauernhof</i>	Komplementäres Erzählen
<i>Das große ABC-Wimmelbuch</i>	Punktuelle Illustration
<i>Eine Reise durch die Zeit</i>	Komplementäres Erzählen
<i>Komm mit, wir reisen zu Mozart</i>	Punktuelle Illustration
<i>Komm mit in den Kindergarten</i>	Paralleles Erzählen
<i>Mit Ottern stottern, mit Drachen lachen</i>	Paralleles Erzählen
<i>Meine erste Hörbibel</i>	Punktuelle Illustration
<i>ABC, ABC, Arche Noah sticht in See</i>	Paralleles Erzählen
<i>Rund um die Welt ist Weihnachten</i>	Bilderbuch ohne Text, Pluriszenische Bilddarstellung
<i>Das Geheimnis in der Kiste</i>	Paralleles Erzählen
<i>Ahoi Piraten! Wir wollen den Schatz!</i>	Punktuelle Illustration
<i>Bastelabenteuer mit der frechen Prinzessin</i>	Punktuelle Illustration
<i>Bibi und das Drachenbaby</i>	Paralleles Erzählen
<i>Entdecke den Bauernhof</i>	Komplementäres Erzählen
<i>Bilderlexikon Tiere</i>	Komplementäres Erzählen

<i>Mein großes Bilderlexikon</i>	Komplementäres Erzählen
<i>Willi Vampir in der Schule</i>	Paralleles Erzählen
<i>Mein großes Wimmelbuch</i>	Bilderbuch ohne Text, Pluriszenische Bilddarstellung
<i>Ägypten</i>	Punktuelle Illustration
<i>Dinosaurier</i>	Komplementäres Erzählen
<i>Fairyland Magic</i>	Komplementäres Erzählen
<i>What Lola Wants, Lola Gets</i>	Paralleles Erzählen
<i>Vorhang auf für Prinzessin Lillifee</i>	Punktuelle Illustration
<i>Mein Bauernhof</i>	Komplementäres Erzählen
<i>Mein großer Märchenschatz</i>	Komplementäres Erzählen

Die einzelnen Codebögen finden sich in Anhang 4 (Stifte-Bücher), Anhang 5 (AR-Bücher) und Anhang 6 (Bild-Text-Verhältnisse).

2. Begründung und Problemfälle

Die oben erläuterten Untersuchungskriterien wurden nun auf die drei Medien (klassisches Bilderbuch, Stifte-Buch und AR-Buch) angewendet. Wie die Codebögen zeigen, lassen sich die meisten Bücher mithilfe der Kriterien der Inhaltsanalyse klar auf der Skala positionieren (vgl. graphische Darstellung Anhang 8, Anhang 9, Anhang 10). Problemfälle sollen an dieser Stelle aufgegriffen und erläutert werden. So kann auch die Leistungsfähigkeit des Modells noch einmal überprüft werden.

Wichtig bei der Codierung der **Synästhesie** ist zu berücksichtigen, dass die haptische Bewegung bei den Stifte-Büchern (das Tippen des Stiftes auf die Buchseite) nicht als Ansprache der haptischen Wahrnehmung gilt, da die Bewegung an sich keine Information vermittelt und man – anders als etwa bei Klappenbilderbüchern – keine Fenster oder Türen öffnet, um in ein Gebäude hinein oder hinter einen Gegenstand zuschauen.⁴⁴⁸

Für den illustrativen Pol des Modus **Textinterne Autonomie** könnte argumentiert werden, dass die Themen, die in den vorliegenden Bilderbüchern behandelt werden, alle auf das Vorwissen der Kinder zurückgreifen, da sie Alltagssituationen bzw. Lebenswelten zeigen, die den Kindern bestens bekannt sind (z.B. Einkaufszentrum, Baustelle, Bauernhof etc.). So vermittelt der Titel *Auf dem Bauernhof* in Bild und Text nur sehr reduziert neue Informationen und zeigt viel eher Gesprächsanlässe auf, die auf dem Vorwissen des Rezipienten basieren (der Vermittler fragt nach Geräuschen, Tiernamen etc.). Ebenso schafft der Hörtext in *Unterwegs* oder in *Mein großes Wimmelbuch* keine Ausgangssituation, die gänzlich ohne den Wissenskontext des Rezipienten agieren könnte. Es wird

⁴⁴⁸ Ein Beispiel, in dem haptische Elemente Informationen vermitteln sind neben Klappen, die Bewegungsabläufe zeigen, auch Bilderbuchkonzepte, wie Steve Cox *Bist du das, Wolf?* In diesem Buch steckt der Rezipient seine Hand in eine verdeckte Klappe unter der sich ein Fühlteil befindet. So soll es – im Auftrag des Protagonisten, einem Schwein, – herausfinden, ob sich der Wolf dort versteckt.

zwar ein gewisser Grad an Vorwissen aktiviert und bestimmte Erwartungen werden geweckt (etwa dass auf einem Bauernhof Tiere leben und dieser in einer ländlicher Umgebung liegt), auf der anderen Seite bauen die Titel aber nicht auf komplexen Wissensstrukturen auf, die eine Positionierung am Pol illustrativ zuließen. Es wird ein inneres Wissen aktiviert, die Informationen werden aber originär vermittelt. Allerdings können diese rezipientenspezifischen Überlegungen in diesem werkzentrierten Modell nicht berücksichtigt werden, da keine globale Aussage über das Vorwissen der kindlichen Rezipienten getroffen werden kann. Deshalb werden all diese Bücher am autonomen Pol platziert. Bemerkenswert in diesem Modus ist außerdem der Titel *Meine erste Hörbibel*. Auch hier wird autonom und nicht illustrativ oder gar ergänzend erzählt, obwohl es sich bei den biblischen Geschichten um einen Stoff handelt, der aufgrund seiner Rezeptionsgeschichte durchaus die Möglichkeiten für illustrative oder ergänzende Geschichten böte und in anderen Kontexten eindeutig in diesen eingesetzt wird.

Bei dem Modus **Virtualität** muss auch berücksichtigt werden, wie die einzelnen Knotenpunkte in Verbindung zueinander stehen. So ergeben einige Elemente letztendlich nur einen Sinn, wenn sie in der vorab geplanten Reihenfolge angetippt werden. Tippt der Rezipient beispielsweise auf der Indien-Seite in *Rund um die Welt ist Weihnachten* auf eines der Kinder vor dem Zitronenstand, erhält der Rezipient lediglich die zweite Hälfte der Unterhaltung („Nein, unseren Vater, wie immer zu Weihnachten.“ und „Er freut sich jedes Jahr wieder. Bitte sehr: 3 Rupien.“ Hörtext Kinder am Zitronenstand, Westphal: 12). Der ganze Sinn erschließt sich nur, wenn der Rezipient zuvor die Frage des Zitronenhändlers hört: „Wen wollt ihr beiden denn mit dieser Zitrone beehren? Euren Lehrer?“ (Hörtext Zitronenhändler, Westphal: 12, vgl. Abb. 33).

Abb. 33 Westphal: *Rund um die Welt ist Weihnachten*, S. 12f. (Quelle: Gabriel Verlag 2011).



Beim Modus **Kohärenz** zeigen viele Bücher eine starke Ausprägung dieses Merkmals und stehen am narrativen Pol. Interessant ist allerdings, dass diese Bestimmtheit bereits in den klassischen Komponenten von Bild und Text angelegt ist und sich mit Einbindung des Hörtextes keine Veränderungen ergeben.

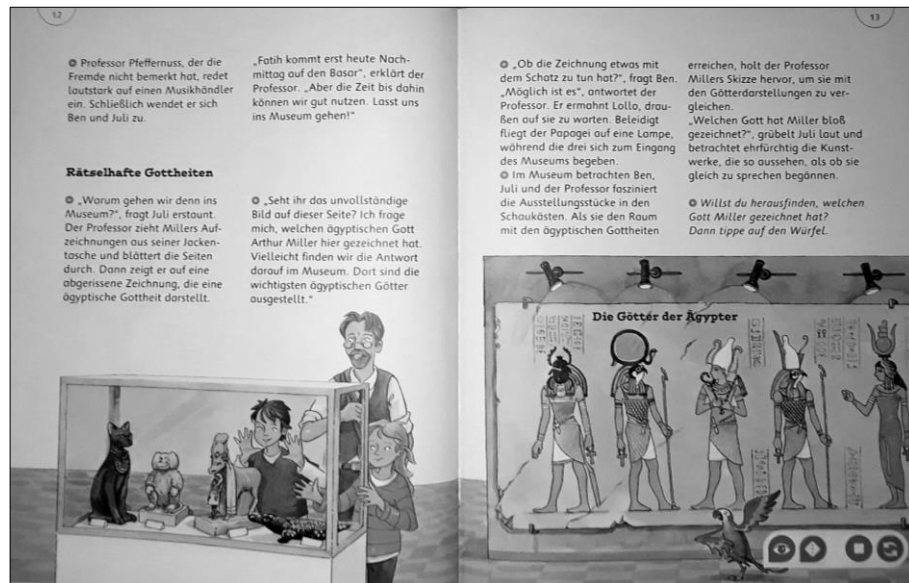
Wichtig ist auch hervorzuheben, dass der Modus **Eingriffe** allein die Anzahl der Eingriffsmöglichkeiten codiert und nicht deren Länge. *Eine Reise durch die Zeit* oder *Komm mit, wir reisen zu Mozart* weisen teilweise sehr lange Hörtextsequenzen auf. In diesem Modus geht es aber allein darum, zu untersuchen, an wie vielen Stellen der Rezipient die Möglichkeit bekommt, in die Geschichte einzugreifen – die Länge bleibt dabei unberücksichtigt. Da es in der vorliegenden Arbeit nicht um rezipientenspezifische Überlegungen geht, können hier keine Aussagen darüber getroffen werden, welche Aufmerksamkeitsspanne Kinder dem Hörtext gegenüber aufbringen. Außerdem muss für diesen Modus beachtet werden, dass die Bücher *Tiere auf dem Bauernhof*, *Das Geheimnis in der Kiste* und *Willi Vampir in der Schule* die Möglichkeit bieten, jedes Wort einzeln (bzw. *Bibi und das Drachenbaby* zeilenweise) vorlesen zu lassen. Dies erhöht natürlich die reine Anzahl der Eingriffsmöglichkeiten. Diese Fälle sollen hier jedoch nicht extra gezählt werden, da ja kein neuer semantischer Inhalt hinzukommt und sonst keine Vergleichbarkeit zu den anderen Titeln hergestellt werden kann.

Beim Modus **Kennzeichnung** ist zu beachten, dass in manchen Titeln bereits in der Einleitung Figuren definiert werden, die als *hotwords* fungieren, z.B. Pauline in *Komm mit, wir reisen zu Mozart*. Diese Figuren werden aber nicht als offene *hotwords* gewertet. Offene *hotwords* sind allein Symbole, die extra in das Bild eingearbeitet werden, z.B. der orangefarbene Kreis in *Komm mit, wir reisen zu Mozart* (vgl. Abb. 5) oder die Option „Fragezeichen“ und „Ausrufungszeichen“ (ganzen Reim anhören/Lösungswort anhören) in *Mit Ottern stottern, mit Drachen lachen*. Zu beachten ist außerdem, dass es in den tiptoi-Büchern teilweise auch Hinweise auf die versteckten Links gibt. So präsentiert *Mein großes Wimmelbuch* Überleitungen wie „Opa Görne hat auf dem Bauernhof schon viel erlebt. Wenn du mehr wissen möchtest, tippe ihn einfach an“ (Hörtext Erzählen – Tierärztin, Friese/Großkettler: 1) oder „Wann muss man im Krankenhaus übernachten? Tippe die Menschen in der Ambulanz an, dann erfährst du mehr“ (*Mein großes Bilderlexikon* Hörtext Erzählen – Röntgen, Gernhäuser/Senner: 7). Da es sich hierbei aber um verbale Markierungen handelt, werden diese Fälle dennoch als „versteckt“ gewertet.

Konstitutive Elemente im Modus **Wahlmöglichkeiten** finden sich in *Komm mit, wir reisen zu Mozart*. Ohne die Hörtexte erfährt der Rezipient nur sehr wenige der historischen Informationen und verpasst vor allem auch die Musikbeispiele. Allerdings ist die grundlegende Geschichte (Pauline findet ein Zauberklavier, mit dem sie in die Vergangenheit reisen kann) ohne die Erweiterungen zu verstehen. Auch *Ägypten* zeigt konstitutive Elemente: So werden die Spiele in die Handlung integriert, indem am Ende eines Kapitels eine Frage steht, die mithilfe eines Rätsels beantwortet werden kann: „Willst du herausfinden, welchen Gott Miller gezeichnet hat?“ (Neubauer/Bayer: 13, vgl. Abb. 34). Hier beginnt das nächste Kapitel teilweise bereits mit einer Antwort „Die drei überlegen

fieberhaft, warum Miller ausgerechnet den Sonnengott gezeichnet hat“ (Neubauer/Bayer: 14).

Abb. 34 Neubauer/Bayer: Ägypten, S. 12f. (Quelle: Ravensburger Buchverlag 2012).



Wie gezeigt wurde, ließen sich auch diese Problemfälle gut in die Skala klassifizieren. So zeigt sich also, dass das gewählte Modell in vollem Umfang für die Analyse der Bilderbücher tragfähig ist. Deshalb können im Folgenden die Ergebnisse der Analyse vorgestellt werden.

3. Auswertung

Die folgende Auswertung beinhaltet zunächst eine synchrone Betrachtung, die jeweils für das klassische Bilderbuch, die Stifte-Bücher und die AR-Bücher getrennt dargestellt wird, damit die Besonderheiten des jeweiligen Mediums erkannt werden können. Danach werden diese Ergebnisse diachron in Verbindung gebracht.

3.1 Synchrone Auswertung: klassisches Bilderbuch

In der detaillierten Betrachtung des klassischen Bilderbuches ist deutlich geworden, dass dieses Medium nahe dem narrativen Pol steht – soweit es seine Medienspezifik (hoher Bildanteil) möglich macht (vgl. graphische Darstellung s. Anhang 8).

Auffällig sind primär drei Bild-Text-Verhältnisse, die vom prototypischen narrativen Pol abweichen: die Bilderbücher ohne Text, sowohl in der Assoziativen monoszenischen Bilddarstellung als auch in der Pluriszenischen Bilddarstellung und das Interpretative Verhältnis. Die erste Auffälligkeit bezüglich dieser Bild-Text-Verhältnisse zeigt sich bereits beim Modus **Definition**, der für das Bilderbuch ohne Text in der Assoziativen

monoszenischen Bilddarstellung und für das Interpretative Verhältnis nicht klar als narrativ bestimmt werden kann, ohne auf die inneren Bilder des Rezipienten zurückgreifen zu müssen.

Auch für den Modus **Abgeschlossenheit** zeigen Bilderbücher ohne Text in der Assoziativen monoszenischen (tlw. auch in der Pluriszenischen) Bilddarstellung nur eine latente Abgeschlossenheit, da sie in verschiedene Richtungen erweiterbar sind.

Hinsichtlich der **Manifestierung** fallen das Bilderbuch ohne Text in der Assoziativ monoszenischen Bilddarstellung und das Interpretative Verhältnis auf, da sie als einzige auf innere Bilder angewiesen sind und sich somit vom narrativen Pol entfernen.

Wiederum sind es bei dem Modus **Virtualität** die Bilderbücher ohne Text in der Assoziativen monoszenischen und in der Pluriszenischen Bilddarstellung, die auf der simulierenden Seite stehen, sowie das Interpretative Verhältnis, das genau in der Mitte der Skala steht. In diesen Bild-Text-Verhältnissen obliegt es allein dem Rezipienten, dem Handlungsstrang zu folgen ohne Hilfe eines Textes, der die Rezeption steuert oder festlegt. Das führt leicht dazu, dass der Rezipient bei jeder Rezeption eine andere Geschichte erkennt.

Eine – zu erwartende – Divergenz zeigt der Modus **Textinterne Autonomie**. Hier erzählen die Bilderbücher ohne Text in der Assoziativen monoszenischen und in der Pluriszenischen Bilddarstellung sowie das Interpretative Verhältnis illustrativ, da sie auf das Vorwissen des Rezipienten angewiesen sind. In diesem Modus fallen aber auch noch weitere Verhältnisse als non-narrativ auf, etwa die Ausschmückende Funktion und die Kontrapunktische Beziehung, die sich am ergänzenden Pol positionieren, weil sie das Vorwissen der Rezipienten infrage stellen bzw. herausfordern und mit Konventionsbrüchen spielen. Ihre ganze narrative Kraft entfalten sie also erst, wenn der Rezipient die verschiedenen Ebenen selbstständig zusammensetzt.

Bilderbücher ohne Text in der Assoziativen monoszenischen Bilddarstellung stehen auch für den Modus **Kohärenz** auf der unbestimmten Seite der Skala. Das Interpretative Verhältnis positioniert sich wiederum mittig. Hier tritt jeweils eine semantische Unbestimmtheit hinsichtlich der narrativen Interpretation auf, die den Aufbau einer kohärenten Geschichte beeinträchtigt.

Zunächst lässt sich vermuten, dass die **Erzählstränge** der semantischen Ebene nur auf Einzeltitelebene betrachtet werden können und sich daraus keine allgemeingültigen Aussagen über das klassische Bilderbuch ableiten lassen. Betrachtet man die Analyse des klassischen Bilderbuches genauer, wird deutlich, dass sehr wohl allgemeine Ableitungen gezogen werden können. Sicher mag es Ausnahmen geben, doch die prototypischen Beispiele für das jeweilige Bild-Text-Verhältnis lassen sich auf gewisse Erzählstränge zurückführen. Ausnahmen sind hier die Punktuelle Illustration, die alle semantischen Ausprägungen abbilden kann. Das Bilderbuch ohne Text in der Linear monoszenischen Bilddarstellung erzählt in einer Einfachen Narrativität. In der Assoziativ monoszenischen Bilddarstellung zeigt es eine Grundlegende Narrativität. Die Pluriszenischen Bilddarstellungen nutzen die Geflochtene Narrativität, Mehrfache Narrativität oder Komplexe

Narrativität. Bilderbücher mit wenig Text weisen oft die Einfache Narrativität auf. Das Komplementäre Erzählen und die Ausschmückende Funktion zeigen häufig eine Einfache oder Komplexe Narrativität. Wenn es sich um das Komplementäre Erzählen in Form von Sachbilderbüchern handelt, kommt oft die Geflochtene Narrativität zum Einsatz. Für die Kontrapunktische Beziehung wird die Antinarrativität genutzt. Im Sonderfall des Interpretativen Verhältnisses zeigt sich die Figurative oder gar Embryonische Narrativität. Das Parallele Erzählen wie auch der Sonderfall des Integrativen Verhältnisses werden in einer Einfachen Narrativität umgesetzt. Ebenfalls weist das Alternierende Verhältnis eine Einfache Narrativität auf. Generell zeigt sich also, dass Bilderbücher ohne Text in der Assoziativen monoszenischen Bilddarstellung, Bilderbücher in der Kontrapunktischen Beziehung und Bilderbücher im Interpretativen Verhältnis weniger narrativ als Bilderbücher in den übrigen Bild-Text-Verhältnisse sind.

Hinsichtlich des Modus **Distanz** ist ebenfalls auffällig, dass allein die Punktuelle Illustration nahe des diegetischen Pols auf der narrativen Seite der Skala steht. Der Großteil der Verhältnisse (das Komplementäre Erzählen, die Ausschmückende Funktion, die Kontrapunktische Beziehung, das Parallele Verhältnis, das Integrative Verhältnis, das Alternierende Verhältnis) entfernt sich vom narrativen Pol und positioniert sich mittig auf der Skala, weil hier die Bedeutung des Bildes eine entscheidende Rolle spielt.

Insgesamt ist es nach diesen Betrachtungen folglich notwendig, eine Reflexion der Bild-Text-Klassifikation vorzunehmen, die der Analyse zugrunde liegt. Als Erstes fällt hier das Bilderbuch ohne Text in der Monoszenischen Bilddarstellung auf. Die Unterschiede zwischen der linearen und der assoziativen Bilddarstellung sind so evident, dass die beiden Formen nicht zusammengefasst werden können. Meist positioniert sich das Bilderbuch ohne Text in der Assoziativ monoszenischen Bilddarstellung eher wie in der Pluriszenischen Bilddarstellung und entfernt sich stark vom narrativen Pol. Allerdings gilt dies nicht generell für textlose Bilderbücher, sodass daraus nicht geschlossen werden darf, dass textloses Erzählen non-narrativ wäre. Denn Bilderbücher ohne Text in der Linear monoszenischen Bilddarstellung und Bilderbücher mit wenig Text ähneln in ihren narrativen Strukturen den anderen Bild-Text-Verhältnissen. Die Gründe für die schwache Narrativität der Bilderbücher ohne Text in der Assoziativ monoszenischen Bilddarstellung und in der Pluriszenischen Bilddarstellung sind viel eher in der Bilddarstellung selbst zu finden, die ob der hohen Bilddominanz weniger konkret narrative Strukturen vorgeben kann. Die Narrativität dieser Bilderbücher kann nur dann aufrechterhalten werden, wenn die semantische Offenheit der Bilderbuchbilder entweder durch einen semantisch festgelegten Text oder durch enge Bildfolgen eingeschränkt wird. Daraus folgt, dass eine Erweiterung der unter Punkt V.2 dargestellten Klassifizierung in drei getrennte Bild-Text-Verhältnisse bei den Bilderbüchern ohne Text sinnvoll ist: Linear monoszenische Bilddarstellung, Assoziativ monoszenische Bilddarstellung und Pluriszenische Bilddarstellung.

Ebenfalls finden sich Unterschiede in den Sonderfällen sowohl des Kontrapunktischen Verhältnisses (Interpretatives Verhältnis) als auch des Parallelen Erzählens (Integrati-

ves Verhältnis), sodass es sinnvoll ist, diese jeweils als eigenständige Bild-Text-Verhältnisse zu untersuchen.

Zwischen Ausschmückender Funktion und Komplementärem Erzählen gibt es nur in den Modi Textinterne Autonomie und Erzählstränge Unterschiede. Dennoch reichen diese aus, um sie im Modell als zwei getrennte Kategorien zu erhalten.

Beim klassischen Bilderbuch handelt es sich also um ein im hohen Maße narratives Medium (wie in den Definitionen auch theoretisch angenommen wird), einzig der Modus **Distanz** zeigt eine klare Tendenz zur Non-Narrativität.

Die genauere Betrachtung gilt den Stellen, an denen sich viele Bild-Text-Verhältnisse gleich verhalten und sich an derselben Stelle positionieren. Eine solche „Clusterbildung“ gibt Aufschluss darüber, wo sich Ansatzpunkte für die „neuartig“ erzählenden Bilderbücher finden könnten. Denn offensichtlich vermag es das traditionelle Bilderbuch an den aufgezeigten Stellen nicht, eine andere Positionierung auf der Narrativitätsskala einzunehmen, sodass geklärt werden muss, warum dieses so ist und ob neuartige Bilderbuchformen auch ein anderes Verhalten aufweisen könnten. Bei den Modi **Synästhesie, Intention, Interaktivität, Perspektive** und **Diegese** stehen alle klassischen Bilderbücher am narrativen Pol und vermögen aufgrund ihrer Medienspezifik keine Veränderungen zu bewirken. Wenn es um Synästhesie geht, sprechen die hier untersuchten Hybridmedien natürlich keine anderen als die traditionellen Sinne an. Betrachtet man aber die Möglichkeiten der AR, nicht nur den visuellen sondern auch andere Sinne zu erweitern, könnten hier möglicherweise in ferner Zukunft Potentiale liegen, wie sie etwa auch für multisensorische Unterhaltungsmedien (z.B. Kino) angedacht sind.

Intention ist kein primärer Aspekt, unter dem die neuen Medien für den Rezipienten einen Mehrwert liefern, da dieser Punkt vielmehr funktional aufgeladen ist. Prinzipiell kann man in Ansätzen – gerade bei den hybriden Medien – einen intentionalen Einsatz vermuten, wenn beispielsweise hybride Bilderbücher im Lernbereich eingesetzt werden. Allerdings wäre hier vertieft zu untersuchen, inwiefern wirklich ein motivationaler Einsatz zum Tragen kommt, was wiederum nur in großangelegten, rezipientenspezifischen Untersuchungen zu entscheiden ist.

Interessant für die hier untersuchten Hybridmedien sind vor allem die Modi **Interaktivität, Perspektive** und **Diegese**. Neue Medien werden oft ob ihrer interaktiven Qualitäten gelobt. Im Vergleich zum klassischen Bilderbuch, das keinerlei Interaktivität zeigen kann, ist es den Stifte- und AR-Büchern durchaus möglich, interaktive Ansatzpunkte für den Rezipienten zu schaffen. Da aber keines der Systeme Freitexteingaben ermöglicht oder über Spracherkennung verfügt, bleiben die interaktiven Möglichkeiten eingeschränkt – was nicht bedeuten muss, dass sich dies in (naher) Zukunft nicht ändern kann. Auch die Modi **Perspektive** und **Diegese** gehen mit der aktiven Beteiligung des Rezipienten am Entstehungsprozess der Geschichte einher. Welches Potential die AR-Bücher hinsichtlich dieses Aspekts leisten, wird in der Synchronen Auswertung der AR-Bücher (vgl. IX.3.3) gezeigt. Es ist insbesondere zu erwarten, dass gerade das Einbeziehen des

Rezipienten als intradiegetischem Teilnehmer der Geschichte zukünftig noch stärker werden wird.

Damit sind die klassischen Bilderbücher ausführlich synchron betrachtet worden. Im nächsten Schritt werden die Stifte-Bücher synchron untersucht.

3.2 Synchrone Auswertung: Stifte-Bücher

Nachdem das klassische Bilderbuch synchron betrachtet worden ist, soll an dieser Stelle die synchrone Betrachtung der Stifte-Bücher erfolgen. Um Auffälligkeiten und Besonderheiten erklären zu können, wird die synchrone Betrachtung teilweise aufgebrochen, damit wichtige Stellen diachron in Bezug zum klassischen Bilderbuch gesetzt werden können. Betrachtet man die Codebögen der Stifte-Bücher (vgl. Anhang 4, graphische Darstellung Anhang 9) Modus für Modus fallen folgende Aspekte auf: Im Modus **Definition** entfernen sich die Titel *Tiger und Co.*, *Tiere auf dem Bauernhof* und *Bilderlexikon Tiere* klar vom narrativen Pol, da sie nicht alle Kriterien erfüllen. Dies ist aber keine Folge der Erweiterung, sondern bereits im Bild-Text-Verhältnis des zugrunde liegenden Bilderbuches verankert. Der Großteil der betrachteten Bücher steht jedoch nahe oder direkt am narrativen Pol. Der Hörtext schafft es vor allem in den Pluriszenischen Bilddarstellungen, individuelle Charaktere und deren Motive durch die wörtliche Rede darzustellen.

Wie bereits mehrfach diskutiert, zeigen auch einige Stifte-Titel (*Erlebe die Natur*, *Auf dem Bauernhof*, *Unterwegs*, *Tiger und Co.*, *Tiere auf dem Bauernhof*, *Eine Reise durch die Zeit*, *Meine erste Hörbibel*, *Rund um die Welt ist Weihnachten*, *Bilderlexikon Tiere*, *Mein großes Bilderlexikon*, *Mein großes Wimmelbuch*) beim Modus **Abgeschlossenheit** nur eine latente Abgeschlossenheit. Dieser Punkt ist jedoch auf Einzeltitelebene zu begründen und nicht auf die Erweiterungen zurückzuführen.

Auch der jeweils negative Wert an **Virtualität** für die Titel *Auf dem Bauernhof*, *Unterwegs*, *Eine Reise durch die Zeit*, *Rund um die Welt ist Weihnachten*, *Mein großes Wimmelbuch* fällt auf: Diese Positionierung auf der non-narrativen Seite ergibt sich daraus, dass die Pluriszenische Bilddarstellung nur durch wenige textliche Elemente begleitet wird, die eine bestimmte Geschichte vorgeben. Wiederum ist dieses Verhalten nicht auf die Stifte-Erweiterung zurückzuführen, wird aber – anders als bei den anderen Stifte-Büchern mit Pluriszenischer Bilddarstellung – auch nicht durch diese ausgeglichen.

Die Stifte-Bücher sind (anders als die klassischen Bilderbücher) durchaus zu interaktivem Verhalten fähig. Je nach Konzeption des Einzeltitels weisen die Modi **Eingriffsmöglichkeiten** und **Kennzeichnung** einige Differenzen auf (starke Schwankungen in der Anzahl der Eingriffsmöglichkeiten und klare bzw. keine Kennzeichnung). Interessant ist der Modus **Wahlmöglichkeiten**. Hier weisen die Titel *Komm mit, wir reisen zu Mozart* und *Ägypten* tlw. konstitutive Links auf und stehen damit nicht gänzlich am optionalen Pol.

Im Modus **Kohärenz** fällt erneut der Titel *Auf dem Bauernhof* auf, da auch hier die Textbeigaben die Unbestimmtheit nicht komplett auflösen können. Dies liegt wiederum im klassischen Bilderbuch und in der Pluriszenischen Bilddarstellung begründet.

Auch der Modus **Distanz** zeigt noch einmal ein sehr heterogenes Bild, da die mimetischen Elemente des Bilderbuches durch den Hörtext in unterschiedlichem Grad mit diegetischen Informationen (in Form von Erzählpassagen) angereichert werden. Durch die wörtliche Rede, die im Hörtext hinzukommt, wird der mimetische Anteil der Bücher oft erhöht.

Abschließend lässt sich daraus ableiten, dass sich die narrativen Strukturen der Stifte-Bücher fast nicht von denen klassischer Bilderbücher unterscheiden. Durch den Hörtext erreichen manche Titel einen höheren Definitionsgrad und werden teilweise mimetischer. Abweichungen sind oft aber allein auf Einzeltitelebene durch das jeweils zugrundeliegende Bild-Text-Verhältnis zu begründen. Einzig in der Interaktivität zeigt sich – in Ansätzen – ein neues Verhalten in den narrativen Strukturen.

3.3 Synchrone Auswertung: Augmented-Reality-Bücher

Im synchronen Vergleich sind die AR-Bücher eher unauffällig (vgl. graphische Darstellung Anhang 10). Der Modus **Definition** weist Auffälligkeiten für den Titel *Dinosaurier* auf, da er nur wenige Definitionskriterien erfüllt. *Dinosaurier*, *Fairyland Magic*, *Mein Bauernhof* und *Mein großer Märchenschatz* zeigen eine latente **Abgeschlossenheit**. Hinsichtlich der **Eingriffsmöglichkeiten** heben sich *Mein Bauernhof* und *Mein großer Märchenschatz* ab, weil hier mehr Möglichkeiten zum Eingriff gegeben sind als bei den anderen Titeln. *Dinosaurier*, *Fairyland Magic* und *Vorhang auf für Prinzessin Lillifee* zeigen eine klare **Kennzeichnung**, die anderen Titel liegen am Pol „versteckt“. Als letzter Punkt fällt noch der Modus **Distanz** auf, da die meisten Titel klar auf der narrativen Seite des Modus stehen und nur *Mein Bauernhof* und *Mein großer Märchenschatz* durch die detaillierten Bilder und den hohen Anteil an wörtlicher Rede auf der non-narrativen, mimetischen Seite liegen.

Damit sind die synchronen Betrachtungen abgeschlossen. Abschließend wird das klassische Bilderbuch nun diachron mit den Hybridmedien in Verbindung gestellt.

3.4 Diachrone Betrachtung: klassisches Bilderbuch und Hybridmedien

Im nächsten Schritt sollen nun die hybriden Bücher genauer betrachtet werden und in Beziehung zum klassischen Bilderbuch gesetzt werden. Um eine Vergleichbarkeit zu schaffen, werden die hybriden Bücher ebenfalls auf die ihnen zugrunde liegenden Bild-Text-Verhältnisse (vgl. V.) hin untersucht. Nur so kann bei einer Abweichung entschieden werden, ob – und wenn ja, inwiefern – die Erweiterung (Stift bzw. AR) für die Abweichung verantwortlich ist. Die Stifte-Bücher zeigen als Bild-Text-Verhältnisse das Bilderbuch ohne Text in der Pluriszenischen Bilddarstellung, das Bilderbuch mit wenig Text, das Komplementäre Erzählen, das Parallele Erzählen und die Punktuelle Illustration, in den AR-Büchern treten das Komplementäre Erzählen und die Punktuelle Illustration auf. Das Bilderbuch ohne Text in der Monoszenischen Bilddarstellung (linear oder

assoziativ), das Bilderbuch mit wenig Text, die Ausschmückende Funktion, die Kontrapunktische Beziehung und das Alternierende Verhältnis zeigen sich nicht.

Betrachtet man den Modus **Definition** fallen nur wenige Unterschiede zwischen den hybriden und den klassischen Bilderbüchern auf. Das komplementäre Erzählen steht im klassischen Bilderbuch nahe am narrativen Pol. Die hybriden Bilderbücher *Tiere auf dem Bauernhof* und *Dinosaurier*, die dieses Bild-Text-Verhältnis aufweisen, hingegen stehen klar auf der non-narrativen Seite der Skala. Dies liegt allerdings weniger an der hybriden Erweiterung, sondern an der inhaltlichen Aufbereitung der Themen. Da alle restlichen komplementär erzählenden Titel (etwa *Eine Reise durch die Zeit*, *Entdecke den Bauernhof*, *Mein großes Bilderlexikon*, *Erlebe die Natur*, *Fairyland Magic*, *Mein Bauernhof* und *Mein großer Märchenschatz*) ebenso narrativ erzählen wie das Komplementäre Erzählen des klassischen Bilderbuches, ist bewiesen, dass die hybriden Erweiterungen dieses Bild-Text-Verhältnis nicht notwendigerweise verändern. Im Parallelen Erzählen steht das Bilderbuch am narrativen Pol. Hier weicht nur eines der hybriden Bücher von dieser Positionierung ab: *Mit Ottern stottern, mit Drachen lachen*. Auch hier liegt der Grund dafür klar in der inhaltlichen Konzeption: Das Buch besteht aus sechsundzwanzig einzelnen Geschichten, die untereinander nicht in Verbindung stehen, sodass der übergeordnete Spannungsbogen fehlt. Ebenso fällt ein Titel mit Punktueller Illustration auf: *Tiger und Co*. Das klassische Bilderbuch in der Punktueller Illustration liegt am Pol narrativ. *Tiger und Co* erfüllt aufgrund der inhaltlichen Konzeption nicht alle Definitionskriterien – was aber wiederum keine allgemeingültige Aussage über die Narrativität der Punktueller Illustration zulässt, da alle anderen hybriden Beispiele nahe des Pols stehen. Generell ist für den Modus Definition also festzustellen, dass die hybriden Erweiterungen keinen Einfluss auf etwaige Abweichungen vom narrativen Pol haben.

Die Modi **Synästhesie** und **Intention** zeigen keinerlei Veränderungen gegenüber den klassischen Bild-Text-Verhältnissen: Alle Bücher stehen klar am narrativen Pol (Ansprache traditioneller Sinne beziehungsweise autotelisch). Daraus ist zu schließen, dass es dem Buchmedium inhärent eigen ist, hinsichtlich dieser Parameter narrativ zu erzählen. Hybride Erweiterungen scheinen darauf keinen Einfluss zu nehmen, denn auch theoretisch lässt sich hier keine Annahme konstruieren.

Der Modus **Abgeschlossenheit** wurde bereits ausführlich diskutiert. Die aufgezeigten Verschiebungen sind der „latenten Abgeschlossenheit“ geschuldet, nicht etwa anderen narrativen Strukturen, die durch die hybriden Medien in das Bilderbuch einzögen.

Alle hier betrachteten Hybridbücher weisen im Modus **Manifestierung** einen hohen narrativen Grad auf. Während das klassische Bilderbuch in den Bilderbüchern ohne Text (Assoziativ monoszenische Bilddarstellung) und im Interpretativen Verhältnis Abweichungen auf die Seite der internen Manifestierung aufweist, stehen sowohl die Stifte-Bücher als auch die AR-Bücher klar am externen (narrativen) Pol. Dies ist insofern zu relativieren, da es keine erweiterten Bilderbücher gibt, die in ihrer Bild-Text-Grundlage die Assoziativ monoszenische Bilddarstellung aufweisen oder interpretativ erzählen. Nähme man einen solchen Fall allerdings an (Assoziativ monoszenische Bilddarstellung

bzw. interpretativ erzählendes Bilderbuch mit hybriden Erweiterungen), könnte man auch hier davon ausgehen, dass die Manifestierung vollständig erfolgt und die Titel klar am narrativen Pol stünden. Durch den Hörtext würde die diesen Verhältnissen inhärente Offenheit ausgeglichen werden. Daraus lässt sich schließen, dass es die Stifte im Modus Manifestierung wirklich vermögen, die Narrativität zu verstärken.

Hinsichtlich des Modus **Textinterne Autonomie** weisen hybride und klassische Bilderbücher einige Unterschiede auf: Im Bilderbuch ohne Text in der Pluriszenischen Bilddarstellung positionieren sich die Stifte-Bücher (*Rund um die Welt ist Weihnachten*, *Auf dem Bauernhof* und *Mein großes Wimmelbuch*) am entgegengesetzten Pol im Vergleich zu klassischen Bilderbüchern. Das liegt in erster Linie daran, dass der Rezipient im klassischen Bilderbuch auf sein Welt- und Vorwissen zurückgreifen muss, um den Erzählsträngen zu folgen. In den Stifte-Büchern hingegen schafft der Hörtext eine autonome Geschichte. Es darf aber nicht gefolgert werden, dass die hybriden Bücher verstärkt zur Narrativität beitragen und die Bücher somit an den autonomen Pol setzen. Viel eher ist dieses Verhalten der Tatsache geschuldet, dass das ergänzende Verhalten auch im klassischen Bilderbuch nur in bestimmten Bild-Text-Verhältnissen (Kontrapunktische Beziehung, Ausschmückende Funktion) vorkommt, es diese Verhältnisse aber nicht in der erweiterten hybriden Version gibt.

Bezüglich **Virtualität** steht *Eine Reise durch die Zeit* auf der non-narrativen Seite, obwohl die restlichen Titel des Kohärenten Erzählens alle auf der narrativen Seite stehen. Dies erklärt sich dadurch, dass die Bildelemente in *Eine Reise durch die Zeit* alle unabhängig voneinander und somit in der Reihenfolge der Rezeption nicht festgelegt sind. Da es sich um Pluriszenische Bilddarstellungen handelt, ist auch die Blickrichtung nicht durch dominante Elemente, die zuerst wahrgenommen werden würden, gesteuert. Hieraus lässt sich ablesen, dass die hybriden Erweiterungen durchaus in der Lage sind, die Narrativität in diesem Modus zu beeinflussen.

Beim Modus **Eingriffsmöglichkeiten** zeigen sich klare Unterschiede zwischen den Bild-Text-Verhältnissen der klassischen Bilderbücher. Wie in der Definition festgehalten, gilt das klassische Bilderbuch nicht als interaktiv und gibt dem Rezipienten somit auch keine Möglichkeit, in den Text einzugreifen. Die hybriden Bücher hingegen ermöglichen einen Eingriff in unterschiedlich hohem Maße. Ganz evident ist dies bei den Titeln *Rund um die Welt ist Weihnachten*, *Mein großes Bilderlexikon*, *Mein großes Wimmelbuch* und *Mein Bauernhof*, *Mein großer Märchenschatz*, die sehr viele Eingriffsmöglichkeiten bieten. Wichtig ist an dieser Stelle noch einmal zu betonen, dass es hier allein um die quantitative Anzahl der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite geht und damit keine qualitative Bewertung dieser Eingriffe verbunden ist. Inwiefern sich eine hohe Anzahl an Eingriffsmöglichkeiten positiv oder negativ auf den Rezipienten auswirkt, kann nur anhand breitangelegter rezipientenspezifischer Untersuchungen zur Buchrezeption und zum Spielspaß beantwortet werden, was nicht Ziel dieser Arbeit ist.

Die Positionierung der hybriden Bilderbücher bezüglich des Modus **Selektion** weist darauf hin, dass auch die Interaktivität von hybriden Medien beschränkt ist, weil kein produktiver Beitrag zur Textgenese möglich ist.

Während sich die meisten hybriden Bücher beim Modus **Kennzeichnung** am Pol Keine Kennzeichnung befinden, zeigen *Dinosaurier*, *Fairyland Magic* und *Vorhang auf für Prinzessin Lillifee* klar definierte Eingriffsmöglichkeiten. Die folgenden Titel weisen versteckte Eingriffe mit einigen klar gekennzeichneten Eingriffsmöglichkeiten auf: *Eine Reise durch die Zeit*, *Das große ABC-Wimmelbuch*, *Komm mit, wir reisen zu Mozart*, *Unterwegs* und *Mit Ottern stottern* entfernen sich so vom Pol Kennzeichnung. Dies liegt aber weniger an neuen Strukturen, die die hybriden Medien innehaben, sondern an konzeptionellen Entscheidungen, da jedes Bild-Text-Verhältnis sowohl mit als auch ohne Eingriffsmöglichkeiten funktioniert. Dass diese Kennzeichnung kein inhärenter Aspekt der Erzählform der Stifte-Bücher ist, zeigen die anderen Beispiele dieser Buchtypen. Damit bleibt grundsätzlich festzuhalten, dass jedes Bild-Text-Verhältnis sowohl gekennzeichnet als auch versteckt agieren kann. Gründe für die Kennzeichnung in bestimmten Büchern können nicht vollständig beantwortet werden, weil sie auf der Produzentenebene anzusiedeln sind. Es ist zu vermuten, dass mit der klaren Kennzeichnung eine Hilfestellung für den Rezipienten geschaffen werden soll. Wenn nicht die komplette Seite mit Geräuschen versehen ist, wird durch die Kennzeichnung die Rezeption der zusätzlichen Inhalte klar gesteuert. So werden Unsicherheiten und Frustrationen abgewehrt, denn es wird folglich nicht auf unbelegte Elemente getippt.

Auffälligkeiten im Modus **Wahlmöglichkeiten** weisen nur die beiden Titel *Ägypten* und *Komm mit, wir reisen zu Mozart* auf. In diesen beiden Titeln ist in Ansätzen bereits die interaktive Idee vorhanden, dass die Geschichte erst beim aktiven Einbezug des Rezipienten entstehen kann. Hieran zeigt sich also, dass die hybriden Medien an dieser Stelle sehr wohl Einfluss auf die narrativen Strukturen des Bilderbuches haben – dies geschieht unabhängig vom Bild-Text-Verhältnis.

Der Modus **Modifikation** zeigt keinerlei Auffälligkeiten. Das liegt bereits in der Definition des Begriffs Interaktivität begründet: Die hybride Technik der Stifte und der AR können keine Bild-Text-Eingabe realisieren.

Der Modus **Kohärenz** hingegen zeigt verschiedene divergente Ausprägungen. Die Großzahl der untersuchten Bücher steht klar am bestimmten Pol, denn durch Text oder Hörtext können kohärente Zusammenhänge dargestellt werden. Den meisten der analysierten Titel liegt allerdings bereits als grundlegendes Bild-Text-Verhältnis die Punktuelle Illustration oder das Parallele Erzählen zugrunde – zwei Verhältnisse, die ohnehin stark kohärent erzählen. Interessant ist der Titel *Auf dem Bauernhof*. Dieser steht klar auf der non-narrativen Seite, wobei das zugrunde liegende textlose Bilderbuch in der Pluriszenischen Bilddarstellung im klassischen Buch am narrativen Pol steht. Die Begründung dafür ist, dass *Auf dem Bauernhof* in detaillierten Bildern erzählt, deren Unbestimmtheit nicht durch den Hörtext zu füllen ist. Aber nicht bei allen Titeln dieses Bild-Text-Verhältnisses ist es so: *Rund um die Welt ist Weihnachten* und *Mein großes Wimmelbuch* stehen

ebenso am bzw. nahe des narrativen Pols. Dies beweist, dass auch im Modus Kohärenz die Narrativität durch die hybriden Erweiterungen gestärkt werden kann.

Die Annahme, dass sich das klassische Bilderbuch hinsichtlich der **Erzählstränge** (Semantischer Modus) nur auf Einzeltitelebene betrachten lässt, stellte sich als falsch heraus. Wie gezeigt worden ist (vgl. IX.3.1), lassen sich sehr wohl allgemeine Ableitungen ziehen, die mit den Hybridbüchern zu vergleichen sind. Die Auswahl der Primärliteratur führt nur einen Titel mit wenig Text (*Unterwegs*). Prototypisch erzählt dieses Verhältnis im klassischen Bilderbuch in der Einfachen Narrativität. *Unterwegs* zeigt eine Mehrfache Narrativität. Dies ist aber nicht dem hybriden Einfluss geschuldet, sondern der Konzeption des Buches. Jede Doppelseite zeigt einen ganz eigenen Schauplatz und wird nur durch den Rahmen „Unterwegs“ zusammengehalten. Das Komplementäre Verhalten bleibt in einigen Titeln bestehen (Einfache Narrativität: *Tiere auf dem Bauernhof*, Komplexe Narrativität: *Erlebe die Natur!*, *Entdecke den Bauernhof*) oder verschiebt sich zur Mehrfachen Narrativität (*Eine Reise durch die Zeit*, *Bilderlexikon Tiere*, *Mein großes Bilderlexikon*). Die Tendenz zur Mehrfachen Narrativität ist wiederum der Konzeption unverbundener Einzelseiten geschuldet und lässt sich folglich nicht auf den hybriden Einfluss zurückführen. Die ausgewählten hybriden Bilderbücher finden in der Punktuellen Illustration sowohl in der Einfachen Narrativität, in der Komplexen Narrativität als auch in der Mehrfachen Narrativität Niederschlag. Im Parallelen Erzählen behalten die Titel *ABC, ABC, Arche Noah sticht in See*, *Das Geheimnis in der Kiste*, *Ahoi Piraten! Wir wollen den Schatz!*, *Bibi und das Drachenbaby* und *Willi Vampir in der Schule* ihre Einfache Narrativität. Bei den Titeln *Komm mit in den Kindergarten* verschiebt sich die Narrativität hin zur Komplexen Narrativität und bei *Mit Ottern stottern, mit Drachen lachen* zur Mehrfachen Narrativität, da die Einzelepisoden unverbunden nebeneinanderstehen. Schaut man sich diese Verschiebungen auf der narrativen Skala an, wird allerdings klar, dass diese keine großen Auswirkungen auf die Narrativität der Bücher haben, da alle Titel nach wie vor am narrativen Pol liegen. Interessant sind vor allem die Bilderbücher ohne Text in der Pluriszenischen Bilddarstellung. Die hier betrachteten hybriden Bilderbücher in der Pluriszenischen Bilddarstellung weisen alle eine Mehrfache Narrativität auf. Diese ist – neben Geflochtener oder Komplexer Narrativität – häufig auch in klassischen Bilderbüchern zu finden. Durch den Einsatz der Stifte verändern sich diese Verhältnisse also nur leicht.

Hinsichtlich des Modus **Perspektive** sind bei den Stifte-Büchern keine Änderungen zu verzeichnen. Wie oben diskutiert (vgl. VI.5.3.1) kann es zu keiner echten simultanen Darstellung kommen. In Ansätzen findet sich in den AR-Büchern aber eine simultane Darstellung, da es zu simulierten Bewegungen kommt. Dies ist eine eindeutige Veränderung gegenüber dem klassischen Bilderbuch.

Im Modus **Distanz** zeigen sich in fast allen Verhältnissen – wenn auch nur leichte – Veränderungen. So wird das Bilderbuch ohne Text in der Pluriszenischen Bilddarstellung vom klaren mimetischen Pol in den Stifte-Büchern etwas diegetischer. Das zeigt sich vor allem in dem Titel *Mein großes Wimmelbuch*, weil hier vor allem auf der Ebene „Erzählen“

ein hoher diegetischer Anteil hinzukommt. Für die Punktuelle Illustration ist für die Bücher *Auf dem Wimmelbauernhof* und *Das große ABC-Wimmelbuch* der umgekehrte Fall zu beobachten: Hier wird das Geschehen durch die Erweiterung mimetischer, da ein hoher Grad an wörtlicher Rede hinzukommt. Das Komplementäre Verhältnis steht im klassischen Bilderbuch mittig auf der Skala. So zeigen sich bei den Erweiterungen sowohl Titel die diegetischer sind (*Erlebe die Natur, Tiere auf dem Bauernhof, Dinosaurier, Fairyland Magic*) als auch eine mimetische Ausprägung erleben (*Eine Reise durch die Zeit, Entdecke den Bauernhof, Bilderlexikon Tiere, Mein Bauernhof, Mein großer Märchenschatz*). Folglich haben auch hier die hybriden Erweiterungen keinen Einfluss auf die Narrativität des Mediums.

Hinsichtlich der **Diegese** ist kein Unterschied zwischen klassischen und hybriden Bilderbüchern zu erkennen.

Generell sind es also die Modi Virtualität, Interaktivität, Kohärenz und Perspektive, die durch die hybriden Erweiterungen beeinflusst werden. Dabei wird in den Modi Virtualität und Kohärenz die Narrativität gesteigert, indem die Unbestimmtheit der Bilder aufgehoben wird und somit eindeutigere narrative Strukturen zu erkennen sind. Durch die Modi Interaktivität und Perspektive hingegen entfernt sich der jeweilige Titel etwas vom narrativen Pol, da hier die Aktionen des Rezipienten zu wenig steuerbar sind, als dass ein Nachvollziehen der angelegten narrativen Strukturen garantiert werden könnte. Damit ist also festzuhalten, dass immer dort, wo es dem klassischen Bilderbuch ob seiner medienspezifischen Eigenheiten der Bilddominanz an Bestimmtheit fehlt, die Stifte zu einem narrativen Ausgleich beitragen.

Die Auswertung der einzelnen Modi ist somit abgeschlossen. Insgesamt zeigt sich, dass die Stifte weniger in die narrativen Strukturen der klassischen Bilderbücher eingreifen, als zunächst angenommen. Nur vereinzelt ergeben sich markante Unterschiede, die die globale Narrativität des jeweiligen Mediums beeinflussen. Gleichzeitig wurde festgestellt, dass die inhaltliche Konzeption des Einzeltitels bei den Stiften eine größere Rolle spielt als bei den klassischen Bilderbüchern.

Da nicht alle der vorgestellten Bild-Text-Verhältnisse auch mit hybriden Bilderbüchern realisiert werden, soll im Folgenden theoretisch überlegt werden, wie eine solche Umsetzung aussehen könnte.

3.5 Bild-Text-Verhältnisse ohne Buchbeispiele

Wie bereits mehrfach angesprochen wurde, können nicht alle Bild-Text-Verhältnisse, die es im klassischen Bilderbuch gibt, auch in den Hybridmedien gefunden werden. Bei den Stifte-Büchern gibt es kein Bilderbuch ohne Text in der Monoszenischen Bilddarstellung (assoziativ und linear), ebenso fehlen Beispiele für die Ausschmückende Funktion, die Kontrapunktische Beziehung (mit ihrem Sonderfall des Interpretativen Verhältnisses), das Integrative Verhältnis oder das Alternierende Verhältnis. Für die AR-Bücher gibt es noch weniger Beispiele, es fehlen Bilderbücher ohne Text (Monoszenische und

Pluriszenische Bilddarstellung), Bilderbücher mit wenig Text, solche mit Ausschmückender Funktion, Kontrapunktischer Beziehung zwischen Text und Bild (mit Sonderfall Interpretatives Verhältnis), das Integrative Verhältnis und auch das Alternierende Verhältnis. Dies ist allerdings kein Grund anzunehmen, dass sich die entsprechenden Verhältnisse nicht dafür eignen würden, mit hybriden Techniken erweitert zu werden. Auf die konzeptionellen Gründe der Verlage, weshalb sie sich für diese Bücher entschieden haben, kann an dieser Stelle nicht weiter eingegangen werden. Im Folgenden sollen nun Annahmen aufgestellt werden, wie sich diese Bild-Text-Verhältnisse mit hybriden Erweiterungen verhalten würden.

Zunächst soll die Stifte-Technologie betrachtet werden: Erweitert man ein Bilderbuch ohne Text in der Linearen monoszenischen Bilddarstellung, sind wenige Veränderungen zu erwarten. Die Bilder stehen in einer so engen Bildfolge, dass die Erweiterungen zwar ein weiteres Entdecken oder die Realisation von Nebensträngen zuließen, die grundlegende narrative Geschichte würde sich jedoch nicht verändern. Ähnlich ließe sich auch das Alternierende Verhältnis gut mit Stiften realisieren, da auch hier der Bildstrang in engen Abständen erzählt. Im Integrativen Verhältnis fänden sich keine Veränderungen. Allerdings dürfen die haptischen Möglichkeiten, die ein hybrider Einsatz bei diesem Verhältnis böte, nicht vernachlässigt werden. Die Bewegung, die in der Typographie angelegt ist, könnte durch den Einsatz des Stiftes unterstützt werden, indem Worte mit dem Stift auf der Seite „nachgefahren“ werden könnten. Ob sich dieses allerdings auf die Narrativität auswirken würde, ist fraglich.

Für die Assoziativ monoszenische Bilddarstellung hingegen ergäben sich einige Veränderungen: So ist anzunehmen, dass beispielsweise die Manifestierung vollständig erfolgen würde und die Titel klar am narrativen Pol stünden. Die Modi Virtualität und Kohärenz würden näher zum narrativen Pol rücken. Durch den Hörtext würde die diesen Verhältnissen inhärente Offenheit – zumindest teilweise – ausgeglichen. Daraus lässt sich schließen, dass es die Stifte in diesen Modi wirklich vermögen, die Narrativität zu verstärken. Ähnlich verhält es sich mit dem Interpretativen Verhältnis. Auch hier würde die Manifestierung extern festgelegt, obwohl es ja gerade das Besondere dieses Titels ist, interpretativ in verschiedene Richtungen offen zu sein. Vor allem in der Ausschmückenden Funktion und in der Kontrapunktischen Beziehung wären interessante Ergebnisse bei einer Stifte-Erweiterung zu erwarten, denn bei diesen Bild-Text-Verbindungen handelt es sich um eine empfindliche Balance zwischen Bild und Text. Nur wenn die beiden Ebenen gleichberechtigt nebeneinanderstehen, kann die Doppelbödigkeit dieser Erzählform entstehen. Zöge nun eine weitere Ebene (durch den Hörtext) in ein solches Bilderbuch ein, steht zu vermuten, dass die empfindliche Balance zwischen Bild und Text gestört würde, und es für den Rezipienten durch das Übergewicht einer Seite schwierig würde, die Ironie zu erkennen. Wie ten Doornkaat sagt: „Die Reibung lebt! Wo sich der Bildtext am Worttext reibt – und umgekehrt –, gewinnt das kontrollierte Medium Bilderbuch ein

unkontrolliertes Fenster.“⁴⁴⁹ Fraglich wäre zunächst, welche Ebene der neu hinzukommende Hörtext unterstützt: die Text- oder die Bildebene. Es bleibt zu vermuten, dass der Spaß und die Eigenheit der Ausschmückenden Funktion verloren gingen, da der Hörtext implizierte Dinge explizit machen würde. Bei der Kontrapunktischen Beziehung wäre das Ergebnis vermutlich noch verwirrender für den Rezipienten, da die beiden Botschaften, die Text und Bild jeweils getrennt ausloben, nicht mehr in einer Balance stünden. Viel eher würde eines der Elemente durch einen Hörtext erweitert und somit verstärkt. Betrachtet man die Bild-Text-Verhältnisse, die nicht in den vorliegenden AR-Büchern realisiert sind, würden diese sich ähnlich wie die Stifte-Bücher bzw. wie die anzunehmenden Stifte-Erweiterungen verhalten. AR-Bilderbücher ohne Text in der Linearen monoszenischen Bilddarstellung würden kaum Änderungen aufweisen. In der Assoziativen monoszenischen und in der Pluriszenischen Bilddarstellung würde es hingegen aufgrund des Hörtextes zu Veränderungen kommen. Die semantische Unbestimmtheit würde reduziert werden, sodass ein höherer Grad an Narrativität beispielsweise in den Modi Definition, Textinterne Autonomie und Virtualität entstünde. Ähnliches ergibt sich auch für das Interpretative Verhältnis, analog zu den Veränderungen, die für die Stifte angenommen werden könnten. In der Ausschmückenden Funktion und in der Kontrapunktischen Beziehung wäre es – wie bei den angenommenen Stifte-Erweiterungen – interessant zu sehen, welche Ebene hier von der AR-Erweiterung unterstützt würde. Das Integrative und Alternierende Verhältnis würden vermutlich kaum Änderungen aufweisen, da die Bilder hier bereits durch einen recht hohen Textanteil begleitet werden, sodass es zu keinen Verschiebungen aufgrund der semantischen Offenheit kommen würde. Wie in den gerade skizzierten Überlegungen zum Integrativen Verhältnis mit Stifte-Einsatz aufgeführt, böte AR in diesem Verhältnis ebenfalls ganz neue Möglichkeiten, da die Schrift animiert und somit genau mit der Funktion hinterlegt werden könnte, die sie inhaltlich darstellt.

Diese Annahmen bleiben ohne konkrete Umsetzung natürlich reine Ableitungen aus den gewonnenen Erkenntnissen und müssten ggf. zu einem späteren Zeitpunkt an realen Beispielen überprüft werden.

Damit ist die Auswertung abgeschlossen. Die Analyse hat gezeigt, dass die Narrativität durch eine Stifte-Erweiterung an wenigen Stellen gestärkt wird. Dies ist aber oft auf konzeptionelle Entscheidungen auf Einzeltitelebene zurückzuführen.

⁴⁴⁹ Doornkaat, Hans ten: 1 Medium, S. 57.

X. Ergebnisse und Beantwortung der Untersuchungsfragen

Nachdem sowohl die Medienanalyse als auch die Analyse der Erzählstrukturen durchgeführt und ausgewertet worden ist, sollen nun abschließend die eingangs gestellten Fragen, die im Zusammenhang mit der Untersuchungsfrage geklärt werden müssen, vor dem Hintergrund der Analyse beantwortet werden.

1. Klassische Bild-Text-Verhältnisse und Erweiterungen

Wie gestaltet sich die Beziehung zwischen klassischen Bild-Text-Verhältnissen und Erweiterungen? Lässt sich die Buchgrundlage der erweiterten Bilderbücher auf klassische Bild-Text-Verhältnisse zurückführen? Lassen sich alle klassischen Bild-Text-Verhältnisse auch in erweiterten Bilderbüchern realisieren?

In der Hinführung zur Analyse wurde gezeigt, dass jedem erweiterten Bilderbuch ein klassisches Bild-Text-Verhältnis zugrunde liegt.

Der zweite Teil der Frage, ob sich alle klassischen Bild-Text-Verhältnisse auch in hybriden Bilderbüchern realisieren lassen, ist schwieriger zu beantworten. Momentan gibt es auf dem Markt nur erweiterte Bilderbücher, die auf folgende Verhältnisse zurückzuführen sind: Bilderbücher ohne Text in der Pluriszenischen Bilddarstellung, Bilderbuch mit wenig Text, Komplementäres Erzählen, Paralleles Erzählen und Punktuelle Illustration. Besonders die Verhältnisse Punktuelle Illustration und Komplementäres Erzählen scheinen sich besonders gut für ein erweitertes Erzählen zu eignen, da sie sehr oft auftauchen. Die konzeptionellen Gründe der Produzenten können nur vermutet werden. Grundsätzlich lässt sich im Komplementären Verhältnis Wissen gut vermitteln (auch im klassischen Bilderbuch wird es oft für diesen Zweck verwendet): Die Bilder liefern genug Detailtreue und Varianz, gleichzeitig kann durch ausführlich erklärende Texte eine Basis geschaffen werden, die Stringenz und Kohärenz fördert und dem Leser eine Ausgangsposition zum freien Entdecken ermöglicht. Die gewählten Bilder sind sehr detailliert, oft sogar in der Pluriszenischen Bilddarstellung, denn in Wimmelbildern können viele Dinge versteckt und somit entdeckt werden. Dasselbe gilt für die Punktuelle Illustration. In einem großformatigen Bild können viele Einzelheiten entdeckt werden, die Ausbildung einer kohärenten Struktur wird aber nicht allein der Entdeckerlust des Rezipienten überlassen, sondern stringent durch genügend Text im Bilderbuch vermittelt.

Generell wurde für die Stifte-Bücher abgeleitet, dass es der Stift vermag, die Unbestimmtheit des Bildes aufzulösen und neben Tönen und Geräuschen auch weitere Erklärungen zu den Bildern zu liefern. Damit ergeben sich große Unterschiede für das Bilderbuch ohne Text in der Pluriszenischen Bilddarstellung und das Bilderbuch mit wenig Text. Wird ein solches Bilderbuch, das ja eben fast vollständig ohne Text erzählt, nun durch den Hörtext mit einer großen Menge Text angereichert, verändert sich folglich das Erzählen. Befände sich dieser Text gedruckt im Buch, käme es zu einem anderen Bild-Text-Verhältnis, nämlich einem Parallelen Erzählen oder einer Punktuellen Illustration.

Allerdings lässt sich hier auch das Spezifikum der hybriden Bilderbücher darstellen, dass der Text eben versteckt vorhanden und im eigenen Tempo abrufbar ist. Anders als etwa in den Titeln, wo es zu einer bloßen Doppelung des Textes kommt, wird hier wirklich ein Innenleben der Figuren beleuchtet.

Das Monoszenische Bilderbuch ohne Text, die Ausschmückende Funktion, die Kontrapunktische Beziehung, das Interpretative Verhältnis, die Ausschmückende Funktion, das Integrative Verhältnis und das Alternierende Verhältnis zeigen sich nicht mit Erweiterungen. Es liegt nicht allein an der geringen Titellanzahl, dass sich für bestimmte Bild-Text-Verhältnisse kein erweitertes Bilderbuch findet. Viel eher wurde oben bereits theoretisch skizziert, dass sich manche Bild-Text-Verhältnisse schlecht für eine hybride Umsetzung eignen, da in einem solchen Fall die narrative Eigenart des spezifischen Bild-Text-Verhältnisses verloren ginge (vgl. IX.3.5).

Damit bleibt zusammenzufassen, dass sich nicht alle klassischen Bild-Text-Verhältnisse sinnvoll mit den Erweiterungen darstellen lassen.

2. Symbiose

Gehen die Erweiterungen eine echte Verbindung und eine Symbiose mit dem klassischen Buchmedium ein? Sind es also vollständige „Hybridprodukte“ oder sind die Einzelteile noch zu erkennen?

Dieser Punkt wird durch die Ergebnisse zum Modus **Wahlmöglichkeiten** beantwortet. Hier zeigt sich, dass die Erweiterungen nur an wenigen Stellen für den Verlauf der Geschichten wirklich konstitutiv sind. Zumeist lassen sich die hybriden Bücher auch ohne den Hörtext rezipieren. Besonders evident ist dies in den Bilderbüchern ohne Text mit Pluriszenischer Bilddarstellung (*Auf dem Bauernhof*, *Mein großes Wimmelbuch*, *Rund um die Welt ist Weihnachten*), da diese ohne die Erweiterung klassische Wimmelbücher darstellen. Dies lässt sich damit erklären, dass viele der erweiterten Bilderbücher nachträglich angereichert wurden. Ein Großteil der Bücher ist bereits ohne Erweiterungen erschienen (auch wenn diese Titel heute zumeist nicht mehr lieferbar sind), z.B. *Das große ABC-Wimmelbuch* (ohne Stift: *Linus, der Buchstaben-Kobold*), *Mit Ottern stottern, mit Drachen lachen*, *Eine Reise durch die Zeit* (Teile aus *Brigitte-Wimmelbuch*), *Komm mit in den Kindergarten*, *Willi Vampir in der Schule*, *Komm mit, wir reisen zu Mozart* (ohne Stift: *Amadeus und Pauline. Eine magische Reise mit W.A. Mozart*), *ABC, ABC, Arche Noah sticht in See*, *Rund um die Welt ist Weihnachten*. Einige Bücher wurden als Lizenz eingekauft und mit den Erweiterungen angereichert: *Meine erste Hörbibel* (Originalverlag: St. Martin's Press/Priddy Books), *Tiere auf dem Bauernhof* (Originalverlag: Weldon Owen Pty Ltd).

Natürlich ist dies nur eine deskriptive Beobachtung der momentanen Situation des Buchmarktes. Funktionale Aspekte, die hinter dieser Titelauswahl stehen, können im Rahmen dieser Arbeit nicht berücksichtigt werden (etwa Hilfe beim Lesenlernen). Auch wenn in diesen Beispielen das Buch häufig vollständig ohne den Stift zu rezipieren ist, hat die

Analyse dennoch gezeigt, dass die hybriden Bücher sehr wohl Potential für echte Verbindungen enthalten. Denn es ist nicht allein der Modus **Wahlmöglichkeit** ausschlaggebend. Viel eher muss betrachtet werden, welches Potential die digitalen Medien ins Buch einbringen können, um vollständige hybride Produkte zu erzeugen: Das sind in erster Linie intelligente Hypertextsysteme. Die konventionellen Werte des haptischen Buches wie Linearität und Kohärenz könnten in diesen komplexen Systemen für Orientierung und Strukturierung sorgen. Natürlich müssen in diese Überlegungen auch immer externe Faktoren wie den Stand der Technik und die wirtschaftlichen Rahmenbedingungen sowie Ziele der produzierenden Verlage miteinbezogen werden.

3. Potential

Wird das ganze Potential der neuen Medien ausgenutzt oder greifen die hybriden Bücher allein auf das alte Medium zurück?

Die Ähnlichkeit der narrativen Strukturen klassischer Bilderbücher und der Erweiterungen ist sehr auffällig. Hier stellt sich folglich die Frage, inwiefern es die Erweiterungen vermögen, auf andere Weise zu erzählen bzw. inwiefern das Potential noch nicht voll ausgeschöpft wird. Greift man auf Erkenntnisse aus dem Theorieteil zurück, fällt auf, dass etwa hinsichtlich verschiedener Hypertextstrukturen viele andere Realisationsmöglichkeiten denkbar wären, die die Linearität des klassischen Buchmediums aufbrechen könnten. Natürlich geht es bei diesen Überlegungen immer nur um potentielle Möglichkeiten, wobei die inhaltliche Konzeptionierung nicht aus den Augen gelassen werden darf.

Eine weitere Frage, die sich aus dieser Betrachtung ergibt, ist: An welchen Stellen könnte das Potential der neuen Medien besser genutzt werden? Dabei fällt in erster Linie der Punkt der Interaktivität auf, da diese im klassischen Bilderbuch nicht gegeben ist (vgl. II.4). Die Überlegungen zeigen also, dass die Linearität des Buches durchaus auch in anderer Art und Weisen aufgebrochen werden könnte.

4. Unterschiede

Wo liegen die Unterschiede in den narrativen Strukturen von klassischen und erweiterten Bilderbüchern?

Im Theorieteil wurde die Remedialisierungs-Theorie von Bolter/Grusin vorgestellt (vgl. II.2). Demnach verbessern neue Medien ihre Vorgänger und gleichen deren vermeintliche Schwächen aus. Dies ist bei den vorliegenden Medien nur in Ansätzen der Fall. Nur sehr selten wird die Narrativität des klassischen Bilderbuches in einzelnen Modi erhöht. Allerdings ist dies keine Aussage über das Potential der neuen Medien. Bei Bolter/Grusins Betrachtung geht es allein darum, vermeintliche Defizite in der Medienspezifik des Vorgängermediums auszugleichen, was nicht grundsätzlich zu einer Verbesserung der

Narrativität führen muss. Viel eher zeigen Modi wie **Interaktivität** oder **Perspektive** ein ganz neues Potential hinsichtlich der Narrativität in hybriden Bilderbüchern, indem sie dem Rezipienten aktive Eingriffsmöglichkeiten, ein hohes Maß an Eigenständigkeit im Rezeptionsprozess sowie Ansätze eines simultanen Erzählens bieten.

Die erhöhte Narrativität darf aber nicht wertend als Qualitätssteigerung verstanden werden, viel eher muss jedes Medium in seinen Eigenheiten für sich betrachtet werden – und so hat natürlich auch das klassische Bilderbuch seinen eigenen medialen Wert. Wichtig für die Fragestellung der vorliegenden Arbeit ist in erster Linie herauszuarbeiten, wo sich Unterschiede in den Erzählformen ergeben. Deshalb wurden verstärkt die Modi betrachtet, die bei allen Bild-Text-Verhältnissen des klassischen Bilderbuches klar zusammen an einem Endpol stehen (Synästhesie, Intention, Interaktivität, Perspektive, Diegese). Denn hier scheinen die narrativen Strukturen des klassischen Bilderbuches eindeutig auf eine Erzählform festgelegt zu sein, was Ansatzpunkte für Erweiterungen jedweder Art mit sich bringt. Jedoch weisen die hybriden Bücher bei den Modi Synästhesie, Intention und Diegese keine Veränderungen auf. Für den Modus **Synästhesie** liegt das daran, dass Medien (in welcher Form auch immer) primär den auditiven, visuellen und ggf. haptischen Sinn ansprechen. Eine Veränderung in den narrativen Strukturen ist an dieser Stelle also nur schwer denkbar – hinsichtlich multisensorischer Überlegungen zukünftig aber nicht gänzlich ausgeschlossen. Auch die **Intention** ist für die Bilderbücher kein veränderbarer Modus, da diese Medien immer aus autotelischen Gründen rezipiert werden. Interessant wird es bei der Betrachtung des Modus **Interaktivität** mit seinen Untermodi. Die hybriden Medien vermögen es sehr wohl, Eingriffsmöglichkeiten zu schaffen. Über die fehlende Selektion und die eingeschränkten Wahlmöglichkeiten ist bereits an anderer Stelle gesprochen worden. Ohne Spracherkennung ist ein gänzlich interaktives Verhalten nicht möglich. Es kommt in diesem Bereich jedoch eventuell noch zu technischen Weiterentwicklungen, sodass abzuwarten bleibt, ob in naher Zukunft nicht doch ein produktives Verhalten im Bilderbuchbereich erreicht werden kann. Dieselben Gründe könnten auch zu einer Veränderung des Modus **Diegese** führen, sodass der Rezipient nicht länger extradiegetisch sondern intradiegetisch am Geschehen beteiligt wird.

Der Modus **Manifestierung** fällt auf, da die erweiterten Bücher hier alle dasselbe Verhalten aufweisen, wohingegen das klassische Bilderbuch nicht gänzlich am narrativen Pol steht. Hier weisen das Bilderbuch ohne Text in der Assoziativ monoszenischer Bild-darstellung und das Interpretative Verhältnis eine andere narrative Struktur auf. Die Erweiterungen lassen – wie noch untersucht werden wird (vgl. X.5) – weniger Raum für Offenheit und Leerstellen.

Am Modus **Distanz** erhöht sich mit den Erweiterungen aber stellenweise auch die Narrativität, was sich damit erklären lässt, dass durch den Hörtext die Vermittlung der Informationen diegetischer und damit durch eine Erzählinstanz gefiltert erfolgt.

5. Leerstellen

Werden die Leerstellen/Unbestimmtheiten des Mediums, die vom Rezipienten gefüllt werden müssen, weniger, je mehr Eingriffsmöglichkeiten das Medium bietet?

Wie gezeigt worden ist, weisen die hybriden Bücher ganz unterschiedliche Grade an Eingriffsmöglichkeiten auf. Die Erweiterungen setzen zumeist nur auf Elemente, die ohnehin bereits in Bild oder Text angelegt sind. Oft bleiben weiterhin viele Elemente unentdeckt, sodass stets Ansatzpunkte für weitere Handlungsstränge gegeben sind, die der Rezipient mit seiner Phantasie füllen kann. Hier spielen also Bilddarstellung und Bildqualität eine große Rolle. Häufig wird in sehr detaillierten Bildern oder in der Pluriszenischen Bilddarstellung erzählt. Diese Bilddarstellung weist per definitionem eine große Zahl an Leerstellen und Unbestimmtheiten auf, die weder durch einen Begleittext noch durch einen Hörtext gänzlich gefüllt werden könnte. Dies legt im Umkehrschluss die Vermutung nahe, dass die Erweiterungen durchaus Leerstellen einschränken und mit einer Erhöhung an Leerstellen (durch die Wahl einer anderen Bilddarstellung von monoszenisch auf pluriszenisch) versucht wurde, das Entdecken und die wiederholbare Rezeption der kindlichen Rezipienten zu gewähren.

Betrachtet man die theoretischen Überlegungen zu Erweiterungen mit bestimmten Bild-Text-Verhältnissen (vgl. IX.3.5) ist es durchaus so, dass die Leerstellen und die Unbestimmtheit mit der Zunahme von Eingriffsmöglichkeiten abnehmen. Größere Veränderungen ergäben sich damit in erster Linie für die Bild-Text-Verbindung, bei denen die Leerstellen einen evidenten Teil der inhärenten Erzählweise ausmachen (Ausschmückende Funktion, Kontrapunktische Beziehung, Alternierendes Verhältnis). Auch für diese Bild-Text-Verhältnisse wurde bereits theoretisch argumentiert, dass die Stifte das Besondere dieser Bild-Text-Verbindung unterminieren und die Spannung zwischen Bild und Text stören könnten.

Für die in der Analyse verwendeten Titel hingegen ist nicht generell festzustellen, dass die Leerstellen bei zunehmenden Eingriffsmöglichkeiten weniger werden. Nach wie vor bleiben viele Leerstellen erhalten, die zum Entdecken einladen.

6. Interaktivität

Zeigen die erweiterten Bücher einen größeren Interaktivitätsgrad als die klassischen Bilderbücher?

Klassische Bilderbücher weisen keinerlei Interaktivität auf (vgl. II.4). Auch die hybriden Bilderbücher zeigen kein auffälliges interaktives Verhalten. Die Ergebnisse der Analyse belegen, dass alle erweiterten Bilderbücher traditionellen narrativen Formen verhaftet bleiben und sich in diesem Sinne nicht sehr stark von den klassischen Bilderbüchern unterscheiden. Um einen höheren Grad an Interaktivität zu erreichen, müssten die erweiterten Bücher dem Rezipienten einen aktiven Part in der Genese der Geschichte durch offene Wahlmöglichkeiten einräumen. Dies ist selbst auf Grundlage eines physischen

Buches umsetzbar und in Ansätzen beispielsweise in den sogenannten „Du-entscheidest-selbst“-Romanen zu finden. Dass diese Möglichkeiten in den hybriden Bilderbüchern noch nicht eingesetzt wurden, ist vermutlich auch dem Fakt geschuldet, dass diese Produkte vom klassischen Buch her gedacht werden und noch nicht alle technischen Möglichkeiten ausgeschöpft werden.

Hier ist noch einmal Ryans Überlegung relevant, dass jeder interaktive Text ein passendes interaktives Medium benötigt, um sein Potential realisieren zu können. Allerdings kann ein interaktives Medium auch traditionelle Texte abspielen. So erlaube das Fernsehen (als schwaches interaktives Medium) zwar dem Nutzer, den Kanal zu verändern, es könne aber nur zwischen nicht-interaktiven Programmen ausgewählt werden. Somit wirkt sich die Interaktivität dieses Mediums sogar negativ auf den individuellen Text aus, da der Zuschauer beim Zappen die mutmaßliche Integrität des Textes verletzt. Vergleichbar ist dies mit der Art und Weise, wie Informationen im Internet zugänglich gemacht werden: Das Internet als Ganzes ist ein interaktives Medium, aber viele Dokumente, die es verfügbar macht, sind ihrerseits traditionelle Lineartexte.⁴⁵⁰ Die hybriden Bilderbücher stellen ebenso zwar interaktive Medien dar, die Informationen, die sie abspielen, sind jedoch nicht interaktiv codiert. Wie gezeigt worden ist, gibt es aber in spielerischen Aufgaben sehr wohl interaktive Ansätze, etwa in Büchern wie *Ägypten*.

Ryan weist jedoch auch auf die Probleme des Aufeinandertreffens von Narrativität und Interaktivität hin. Deshalb soll dieses Verhältnis in einem kurzen Exkurs weiter betrachtet werden.

6.1 Exkurs: Narration und Interaktivität

Die Frage, inwiefern Narrativität und Interaktivität gleichzeitig in einem Text zu realisieren sind, wird immer wieder kontrovers diskutiert. Anders als Interaktivität, die sich aus einer non-linearen, multiplen Ästestruktur (in Form von Bäumen, Rhizomen oder Netzwerken) aufbaut, setzen Erzählungen primär Linearität, Unidirektionalität von Zeit, Logik und Kausalität voraus. Narrative Bedeutung ist das Ergebnis einer Top-down-Planung eines Erzählers oder Designers. Interaktivität hingegen benötigt eine Bottom-up-Eingabe durch den Rezipienten. Es braucht folglich eine nahtlose Konvergenz der Bottom-up-Eingabe und eines Top-down-Designs, um ein narratives Muster zu formen.⁴⁵¹ Damit werden die Fragen nach den Wahlmöglichkeiten (der textuellen Architektur), nach Modi des Nutzereinbezugs und deren Kombination zu den wichtigsten Parametern hinsichtlich der Integrität von narrativer Bedeutung.⁴⁵²

Dolle-Weinkauff sieht die Gratwanderung in der Beziehung des linearen Textes zum interaktiven Hypertext. Er glaubt, dass alle interaktiven Elemente verloren gingen, wenn es sich um einen eher linearen Erzähltext handele und der Einsatz zu vieler multime-

⁴⁵⁰ Vgl. Ryan: *Narrative as virtual reality*, S. 205.

⁴⁵¹ Vgl. Ryan: *Avatars*, S. 99.

⁴⁵² Vgl. Ebd., S. 100.

dialer Anwendungen die Geschichte zu einer Filmvorführung verkommen ließe. Daraus ergäbe sich folglich für den Rezipienten kein aktiver Nachvollzug der Handlung.⁴⁵³ Weiterhin kritisiert Dolle-Weinkauff, dass es etwa bei den buchbasierten Multimedia-Angeboten auf CD-ROM oft zu einer Mythisierung der Buchlektüre komme, die nur noch eine ideologische Funktion für die Spielhandlung habe. Oft werde das literarische Setting nur als Rahmen für die Spiele benutzt.⁴⁵⁴

Ryan diskutiert das Phänomen Narrativität in interaktiven Texten am Beispiel der Hypertextfiktion. Hier kann der Autor das Vorwissen und den Rezeptionsakt nicht steuern und hat daher keinen Einfluss darauf, was der Rezipient in irgendeinem spezifischen Moment des Leseerlebnisses weiß. Folglich erklärt Ryan:

„narrative effects that depend on the calculated disclosure of information are incompatible with the medium. We shouldn't expect thrillers, suspense stories, dramatic curves of rising and falling tension, nor immersion in the flux of time in hypertext fiction. Thinking with the medium means in this case finding other functions for links than progressing in narrative time or moving around in the fictional world, though these functions cannot be entirely discarded if the text is to preserve some degree of narrativity.“⁴⁵⁵

Ryan zeigt stattdessen Alternativen: Zum einen besteht die Möglichkeit der Geschichte zunächst chronologisch zu folgen, indem verschiedene lineare Geschichten präsentiert werden. An bestimmten Linkpunkten treffen die Handlungsstränge aufeinander, sodass unterschiedliche Kombinationen möglich sind. Innerhalb jeder dieser linearen Sequenzen gibt es Verknüpfungen, die auf der Basis von nicht chronologischen Beziehungen (thematische Analogien, Exkurse zu einer Idee, metatextuelle Kommentare, andere Erzählstimme) agieren. All diese Texte beinhalten Sequenzen, die die Geschichte vorwärtsbewegen, können aber auch Verknüpfungen zu Sequenzen zu anderen Teilen der Geschichte, zu anderen narrativen Möglichkeiten oder zu non-narrativem Material bieten.⁴⁵⁶ Betrachtet man die momentan vorliegenden hybriden Bilderbücher sieht man teilweise Anklänge dieser Konzeption. *Tiger und Co.* erzählt linear das Wissen über Raubkatzen. Auf jeder Doppelseite werden verschiedene nicht-chronologische Inhalte realisiert (z.B. in Form von Sachwissen über jagende Löwenweibchen oder wörtliche Rede der verschiedenen Raubkatzen). Die Reihenfolge der Anwahl dieser *hotwords* auf der jeweiligen Seite ist beliebig. Es fehlen allerdings die Verknüpfungspunkte, von denen Ryan spricht.

Eine zweite Möglichkeit besteht darin, mit „kleinen Geschichten“ zu arbeiten. Jede Geschichte bildet für sich eine Mikronarrativität. Durch Verknüpfungen können diese aber

⁴⁵³ Vgl. Dolle-Weinkauff, Bernd (2002): Ein digitaler Themenpark. Trickfilmgeschichten als Cyberfiktion. In: Lesen zwischen Neuen Medien und Pop-Kultur. Kinder- und Jugendliteratur im Zeitalter multimedialen Entertainments (Jugendliteratur - Theorie und Praxis). Hrsg. von Hans-Heino Ewers. Weinheim und München: Juventa Verlag 2002, S. 229–240, hier S. 230.

⁴⁵⁴ Vgl. Ebd., S. 237f.

⁴⁵⁵ Ryan: Avatars, S. 144f.

⁴⁵⁶ Vgl. Ebd.

in thematischen Gruppen oder Zyklen angeordnet werden, aus denen sich eine Makronarrativität ergibt.⁴⁵⁷ *Mein großes Wimmelbuch* beispielsweise zeigt innerhalb einer jeden Doppelseite einen dieser Mikrokosmen. Die Seiten können in einer beliebigen Reihenfolge rezipiert werden – im Ganzen ergibt sich daraus die Makronarrativität. In diesem Beispiel jedoch nur eingeschränkt, da Querbezüge fehlen und die Charaktere jeweils nur auf einer Doppelseite vorkommen.

Es besteht auch eine weitere Möglichkeit darin, dass der Text eine mentale Aktivität präsentiert (in Form von Träumen, Erinnerungen oder Bewusstseinsstrom) statt Ereignisse in einer fiktiven Welt. Die Verknüpfungen stehen dann für die assoziativen Prozesse (Bilder, Ideen und Erinnerungen) und die Abfolge der einzelnen Elemente zeigt den Gedankenfluss (statt der tatsächlichen Abfolge der Ereignisse in der fiktiven Welt).⁴⁵⁸

Für Lev Manovich sind "narrative and database [...] natural enemies"⁴⁵⁹. Er begründet dies damit, dass Erzählungen eine Ursachen-Wirkungs-Kurve hätten, wohingegen Datenbanken (besonders digitale) die Welt als Listen darstellten und diese Listen nicht ordneten.⁴⁶⁰ Allerdings meint Ryan, dass durchaus eine narrative Bedeutung auftritt, wenn die Datenbank gut strukturiert und der Inhalt angemessen sei. Die Annäherung zwischen Datenbank und Erzählung wird vorangetrieben, wenn die folgenden Bedingungen zutreffen: Zum einen muss es sich um einen Handlungsstrang handeln, mit dem der Leser bereits vertraut ist. Wenn die globale Kohärenz der Geschichte bekannt ist, kann der Leser seinen Fokus auf bestimmte Teile legen, ohne die Gesamthandlung aus den Augen zu verlieren.⁴⁶¹ Auf diesen Aspekt geht die Analyse in der Betrachtung des Modus **Textinterne Autonomie** ein. Dieser Modus untersucht, ob die Geschichte komplett eigenständig funktioniert oder der Rezipient sein Kontextwissen miteinbringt. Bei einem illustrativen oder ergänzenden Erzählen in diesem Modus, wären also die angesprochenen neuen Erzählformen denkbar. Zum anderen könnte es sich auch um eine Erzählung handeln, deren individuelle Teile mehr oder weniger autonome Geschichten darstellen. Zum Dritten eignet sich auch eine Erzählung, die das Setting als solches in den Vordergrund stellt. Denn so spielt das Erkunden der Welt eine ebenso wichtige Rolle wie die Handlung selbst.⁴⁶² Dies ist bei Themen der Fall, in denen es inhaltlich um das Entdecken eines Lebensraums geht. Viertens ist es wichtig, dass das Datenbank-Design eine verknüpfende Philosophie aufweist, die für den Leser transparent ist. Nur so schafft es der Nutzer sich gezielt auf die Elemente der Geschichte zu konzentrieren, die er entdecken möchte.⁴⁶³ Dieser Exkurs hat gezeigt, dass sich Narrativität und Interaktivität nicht ausschließen, sofern man die Möglichkeiten nicht zu kurzfristig sondern vom Medium aus denkt. Für die hybriden Bilderbücher, die in dieser Arbeit betrachtet werden, bedeutet dies bei-

⁴⁵⁷ Vgl. Ebd.

⁴⁵⁸ Vgl. Ebd.

⁴⁵⁹ Vgl. Manovich, Lev: Database as a symbolic form (1998). http://manovich.net/content/04-projects/022-database-as-a-symbolic-form/19_article_1998.pdf [07.02.2016], S. 8.

⁴⁶⁰ Vgl. Ebd.

⁴⁶¹ Vgl. Ryan: Avatars, S. 149.

⁴⁶² Vgl. Ebd.

⁴⁶³ Vgl. Ebd.

spielsweise kleinere, segmentierbare Einheiten zu schaffen, die in einer beliebigen Reihenfolge aneinander gehängt werden können. Im Folgenden sollen auch die letzten beiden Fragen beantwortet werden.

7. Kriterien

Wie sind die Kriterien, die für die narrativen Strukturen und die Medienspezifik der Bilderbücher relevant sind, gewichtet?

In der Analyse wurde deutlich herausgestellt, dass nicht alle Kriterien für die Medienspezifik der Bilderbücher ausschlaggebend sind. Dies liegt daran, dass es sich um ein medienunabhängiges Modell handelt, in dem eine große Anzahl an Kriterien abgedeckt werden muss, um universell einsetzbar zu bleiben. Hinsichtlich der Bilderbücher sind es die folgenden Modi, die für die Untersuchung der Narrativität eine untergeordnete Rolle spielen, da sie in der Definition des Bilderbuches bereits bestimmt sind: Synästhesie (Bilderbücher vermitteln immer visuell), Intention (Bilderbücher werden immer zum Selbstzweck eingesetzt), Manifestierung (zumeist ist die externe Manifestierung gesetzt), Perspektive (Bilderbücher stehen am retrospektiven Pol), Diegese (alle Bilderbücher sind extradiegetisch). Andere Modi schließen das klassische Medium Bilderbuch in ihrer Definition aus, so etwa bei der Interaktivität, die im klassischen Bilderbuch nicht gegeben ist. In der Gegenüberstellung mit den hybriden Varianten ist dies aber durchaus einer der interessantesten Untersuchungspunkte.

Auch wenn sich alle untersuchten Medien hinsichtlich eines Kriteriums gleich verhalten, darf man nicht davon ausgehen, dass dieses Kriterium irrelevant für die Untersuchung ist. Dennoch können hieraus relevante Schlüsse über die Medienspezifik der Bilderbücher gezogen werden.

Ein wichtiger Modus für die vorliegende Arbeit ist die Kohärenz, da wir es mit sehr jungen und damit unerfahrenen Rezipienten zu tun haben, die in den Texten/Bildern Sicherheit benötigen, um zu einem ganzheitlichen Verständnis zu kommen. Außerdem sind in dem Diskurs der Hybridmedien – wie bereits mehrfach diskutiert – die Modi Virtualität und Interaktivität wichtig.

8. Modi

Agieren die einzelnen Modi unabhängig voneinander?

Wie aus der Analyse abzuleiten ist, zeigen sich verschiedene Abhängigkeiten zwischen den einzelnen Modi. So verändern sich manche Modi im gleichen Verhältnis parallel, wenn sich die Narrativität verändert, d.h. nimmt die Narrativität des einen Modus zu/ab, verändert sich die Narrativität des anderen Modus in dieselbe Richtung, ohne dass sich dies notwendigerweise auch andersherum bedingt. Im Folgenden wird dies als positive Abhängigkeit bezeichnet. Weitere Modi stehen wiederum in antiparallelen Abhängig-

keiten und verschieben sich gegeneinander (im Folgenden als negative Abhängigkeit bezeichnet). Gerade aus den negativen Abhängigkeiten können Möglichkeiten abgeleitet werden, wie die Narrativität absichtsvoll beeinflusst bzw. erhöht werden kann.

Der Modus **Synästhesie** steht in positiver Abhängigkeit zum Modus Definition. Je weniger traditionelle Sinne durch das Medium angesprochen werden, desto metaphorischer wird die Definition. Auch hinsichtlich des Modus Manifestierung besteht eine positive Abhängigkeit, da bei der Ansprache weniger traditioneller Sinne die Manifestierung intern stattfindet. Gegenüber dem Modus Textinterne Autonomie ergibt sich weiterhin eine positive Abhängigkeit. Sobald weniger traditionelle Sinne angesprochen werden, erzählt das Medium illustrativ und ist auf Vorwissen des Rezipienten angewiesen. Ebenfalls zeigt sich in Verbindung mit dem Modus Perspektive eine positive Abhängigkeit. Wenn Informationen olfaktorisch oder gustatorisch vermittelt werden, ist eine simultane Struktur gesetzt, denn es handelt sich um unmittelbare Sinneseindrücke. Außerdem vermittelt ein solches Verhalten immer mimetisch (Modus: Distanz).

Negative Abhängigkeiten zeigt der Modus **Manifestierung** hinsichtlich des Modus Intention, da ein Titel nicht gleichzeitig intern codiert und zu autotelischen Zwecken eingesetzt werden kann.

Der Modus **Interaktivität** steht wiederum in positiver Abhängigkeit zu dem Modus Virtualität, weil das partizipative Verhalten simulierende Virtualität bedingt.

Ebenso weist der Modus **Selektion** gegenüber dem Modus Virtualität eine positive Abhängigkeit auf. Je produktiver der Rezipient dem Medium eigene Inhalte beisteuern kann, desto simulierender verhält es sich.

Betrachtet man den Modus **Kohärenz** im Umfeld der anderen Modi, zeigt sich eine positive Abhängigkeit zu dem Modus Definition. Je unbestimmter das Medium erzählt, desto weniger Definitionskriterien treffen auf diese Erzählform zu. Ebenfalls gibt es eine positive Abhängigkeit zu dem Modus Erzählstränge: Je unbestimmter das Medium erzählt, desto embryonischer werden die Erzählstränge.

Der Modus **Erzählstränge** steht in positiver Abhängigkeit zur Definition. Je klarer die Erzählstränge zu identifizieren sind, desto mehr Definitionskriterien treffen zu. Hinsichtlich der Abgeschlossenheit besteht ebenfalls auch eine positive Abhängigkeit: Je embryonischer die Narrativität, desto offener das Geschehen. Ebenso verhält es sich mit der Kohärenz: Je embryonischer die Erzählstränge desto weniger ist die Kohärenz dieses Titels gegeben.

Der Modus **Perspektive** steht im Zusammenhang mit dem Modus Distanz. Ein simultanes Verhalten bedingt immer auch ein mimetisches Erzählen.

Der Modus **Diegese** weist bei einer intradiegetischen Erzählweise positive Abhängigkeiten hinsichtlich der Interaktivität (Eingriffsmöglichkeiten: partizipativ; Selektion: produktiv, Modifikation: Bild- und Text-Eingabe) auf. Eine negative Abhängigkeit besteht hinsichtlich des Modus Definition. Liegt ein klares intradiegetisches Erzählen vor, treffen nicht mehr alle Definitionskriterien zu.

Im Zusammenspiel der Modi zeigen sich also nur bedingt negative Abhängigkeiten. Einzig der Modus Manifestierung verhält sich gegenüber der Intention negativ und der Modus Diegese zum Modus Definition. Da diese Modi aber für die hier betrachteten Medien gesetzt sind (extern resp. extradiegetisch), fällt diese Beobachtung nicht weiter ins Gewicht. Die fehlenden negativen Abhängigkeiten bedeuten auf der einen Seite zwar, dass nicht allein über ein einzelnes Kriterium die Narrativität eines Mediums beeinflusst werden kann, andererseits wird hierdurch aber auch das Modell bestätigt, in dem gezeigt wird, dass sich die einzelnen Kriterien stützen.

Damit sind die Untersuchungsfragen ausreichend beantwortet. Im Folgenden werden die Ergebnisse noch einmal zusammengefasst.

9. Zusammenfassung der Ergebnisse

An dieser Stelle soll die Vielzahl der Auswertungen und Beobachtungen gebündelt werden. Generell lassen sich aus den obigen Erkenntnissen folgende Punkte ableiten: Die Erweiterungen haben keinen so großen Einfluss auf die klassischen Erzählweisen des Bilderbuches, wie zunächst angenommen wurde. Viele der Auffälligkeiten lassen sich zudem nur auf Einzeltitelebene feststellen bzw. nur auf Einzeltitelebene erklären. Im Allgemeinen nimmt der Grad der Narrativität mit Einsatz der Erweiterungen ab. Diese Beobachtung ist allerdings dem Fakt geschuldet, dass sich die Nutzungsanforderung und Medienspezifik dieser Titel verändern. Da diese Produkte noch immer vom Buch her gedacht werden, versuchen sie oft, eine Linearität und eine Rezeption nach Seitenverlauf aufrecht zu erhalten. Allerdings ist dieses für den Nutzen nicht wichtig und hemmt dadurch möglicherweise neuartige narrative Formen. Aufgebrochene Strukturen, wie sie beispielsweise in (Computer-)Spielen angelegt werden, böten hier ganz neue Möglichkeiten.

Vor allem die Erwartung, dass die Erweiterungen in Punkten der Interaktivität große Neuerungen bringen, wurde nicht erfüllt. Im Gegensatz zum klassischen Bilderbuch, das keine Interaktivität ermöglicht, weisen die hybriden Bücher zwar Interaktivität auf, doch sind die partizipativen Möglichkeiten eher gering und beschränken sich zumeist auf selektive, optionale Möglichkeiten, die keine Modifikation erlauben. Auch hier liegt der Schluss nahe, dass die Erweiterungen hinter ihrem Potential zurückbleiben.

Damit kann die Forschungsfrage abschließend beantwortet werden: Die erweiterten Bilderbücher unterscheiden sich weit weniger als vermutet von klassischen Bilderbüchern. Die Buchgrundlage ist stets auch ohne die Erweiterung nutzbar. Viele Auffälligkeiten, die in der Analyse zu Tage getreten sind, lassen sich durch inhaltliche Parameter der Einzeltitel erklären. Das liegt in weiten Teilen aber daran, dass noch nicht das vollständige Potential der Hybridmedien abgerufen wird.

Der große Erfolg dieser Bücher ist folglich nicht (allein) auf narrative Unterschiede zurückzuführen. Es ist nicht Ziel dieser Arbeit, den Erfolg der erweiterten Medien zu beschreiben oder gar zu bewerten, daher können die Gründe nur angerissen werden. Es ist

allerdings sicher, dass die narrativen Strukturen nur ein kleiner Faktor in einem großen Komplex von Beziehungen sind, in dem das entwickelte Modell steht. Deshalb soll im nächsten Punkt ein kurzer Blick auf eine mögliche Erweiterung des Untersuchungsmodells geworfen werden.

10. Reflexion und Anpassung des Untersuchungsmodells

Die hybriden Bilderbücher unterscheiden sich in ihrer Erzählstruktur nicht in dem Maße von den klassischen Bilderbüchern, wie erwartet. Deshalb kann dies nicht als alleiniger Grund für den Erfolg der Hybridprodukte angeführt werden. Andere Faktoren müssen eine gewichtige Rolle spielen. Das hier betrachtete Modell steht natürlich in einem Spannungsfeld weiterer Einflüsse, die zwar nicht primär aber dennoch implizit auf die Narrativität des Mediums einwirken und in einem erweiterten Untersuchungsmodell analysiert werden müssten. So schreibt Ryan: „For a type of information support to qualify as a narrative medium, it must not only make a difference in the areas of story, discourse or pragmatics but also present a unique combination of features.“⁴⁶⁴ Diese „einmalige Merkmalkombination“ bezieht sich auf einer übergeordneten Ebene auf das Medium. Hier werden grundsätzliche Bedingungen aufgestellt, die das Medium überhaupt erst dazu befähigen, Narrativität zu transportieren. Ryan nennt dafür sechs Anforderungen: raumzeitliche Ausweitung, kinetische Eigenschaften, Vielzahl der semiotischen Codierung, Vorzug des sensorischen Kanals, technologische Unterstützung und Materialität des Mediums, kulturelle Akzeptanz (Produktion und Distribution).⁴⁶⁵

Vier medienspezifische Kategorien (Raumzeitliche Ausdehnung, kinetische Eigenschaften, semiotische Codierung und Vorzug des sensorischen Kanals) sind im Rahmen der vorliegenden Arbeit ausführlich diskutiert worden und haben somit Eingang in das Modell gefunden.

So scheinen von diesen sechs Kriterien noch die technologische Unterstützung und die kulturelle Akzeptanz für weitere Betrachtungen relevant zu sein. Die technologische Grundlage wirkt sich natürlich auch auf die narrative Ausdrucksweise eines Mediums aus. Das Fernsehen kann beispielsweise auf eine andere Art als das Kino live berichten, Fotos bilden die Wirklichkeit auf eine andere Weise ab als Gemälde und haben damit eine höhere Glaubwürdigkeit (auch wenn Fotos leicht zu manipulieren sind).⁴⁶⁶ An dieser Stelle findet auch die oben betrachtete Kategorie des hap.digs (vgl. III.2.2.2) Eingang: Denn eben die Kombination aus technischen/digitalen Möglichkeiten und der haptischen Variante des physischen Buches ist ein Kriterium, das sich entscheidend auf die Narrativität des Mediums auswirkt, da der Rezipient andere Möglichkeiten der Partizipation mit dem Medium hat bzw. empfindet. Dieses Verhalten wird in den hybriden

⁴⁶⁴ Ryan: *Media and Narrative*, S. 291.

⁴⁶⁵ Vgl. Ebd.

⁴⁶⁶ Vgl. Ebd.

Bilderbüchern verstärkt, da der Rezipient ein physisches Buch in den Händen hält und es selbst über einen Stift, ein Smartphone oder ein Tablet steuern und kontrollieren kann.

Die kulturelle Akzeptanz, Produktions- und Distributionsverfahren sind ebenso wichtige Faktoren, die wandelbar sind und somit die Narrativität unterschiedlich beeinflussen können. So würden Bücher mit anderen Arten von Erzählungen in Verbindung gebracht als Zeitungen.⁴⁶⁷ Daraus folgt natürlich, dass auch hybriden Bilderbüchern möglicherweise eine ganz eigenständige Erzählart zukommt, die nicht vom klassischen Bilderbuch her gedacht werden darf.

Des Weiteren spielen Veränderungen in der Mediensozialisation und im Mediennutzungsverhalten eine Rolle. Prensky spricht von dem Unterschied zwischen „digital immigrants“ und „digital natives“. Wie Einwanderer verhielten sich Erwachsene, die sich teilweise und in unterschiedlichen Geschwindigkeiten an die neue Umgebung (Digitalisierung) angepasst und gelernt hätten, mit den neuen Bedingungen umzugehen. Aber wie gut diese Akklimatisierung auch stattgefunden habe, *digital immigrants* behielten – in unterschiedlichen Ausprägungen – immer noch ihren „Akzent“, also eine Verbindung in die Vergangenheit. Im Gegensatz zu den *digital immigrants* werden die *digital natives* in einer Welt voll digitaler Technologie hineingeboren und von Geburt an damit konfrontiert, was zu einem ganz neuen Verhalten führe.⁴⁶⁸ Es besteht das Problem, dass es die *digital immigrants* (Eltern und Pädagogen) sind, die – aus einer prädigitalen Ära stammend – eine Generation unterrichtet, die eine ganz neue Sprache spricht.⁴⁶⁹ Die Begriffe verraten einen Blick aus der Perspektive von *digital immigrants*. Es sind im Übrigen auch die *digital immigrants*, die die Medien produzieren und über sie urteilen. Dadurch lassen sich viele Ängste und negative Stimmen erklären.⁴⁷⁰

Ein *digital native* erkennt das narrative Potential eines Smartphones wohl eher an als ein *digital immigrant*, der in seiner Kindheit beispielsweise keine Bilderbuchapps nutzen konnte. In diesem Sinne erkennt auch Harpold, dass im Vergleich digitaler versus gedruckter Text eine wichtige Tatsache verkannt werde, nämlich „the role in the printed texts of the reader's material engagement in its operations (shuffling, folding, page-turning, etc.) – a dimension of reading that must be phenomenologically distinct in the case of digital texts“⁴⁷¹. Es ist zu vermuten, dass sich zukünftig der Zugang bzw. die Präsenz

⁴⁶⁷ Vgl. Ebd.

⁴⁶⁸ Vgl. Prensky, Marc: Don't bother me Mom – I'm learning! How computer and video games are preparing your kids for twenty-first century success – and how you can help! (Parenting, computers, education). St. Paul: Paragon House 2006, S. 28f.

⁴⁶⁹ Vgl. Ebd., S. 29.

⁴⁷⁰ Diese Arbeit beschäftigt sich mit dem kindlichen Rezipienten, doch muss dennoch berücksichtigt werden, dass auch erwachsene Rezipienten ein verändertes Nutzungsverhalten aufweisen. Die Einschränkungen der audiovisuellen Medien lagen immer darin, dass sie in der Rezeption nicht frei sondern zeitlich und räumlich festgelegt sind. Zum einen weichen moderne Abspielgeräte (z.B. Smartphones) durch Größe und Empfang die räumliche Gebundenheit auf, zum anderen ist der Aspekt der zeitlichen Nutzung entscheidend. Das Internet ermöglicht es, alle Inhalte genau dann abzurufen, wenn es der Rezipient verlangt. Gleichzeitig bieten auch Bezahlsender die Möglichkeit, Filme genau dann zu schauen, wann es dem Konsumenten passt – unabhängig von jeglicher Sendezeit.

⁴⁷¹ Harpold, Terry: Digital Narrative. In: Routledge encyclopedia of narrative theory. Hrsg. von David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan. London u.a.: Routledge 2005, S. 108–112, hier S. 109.

digitaler Endgeräte wie Smartphones oder Tablets weiter in die Lebenswirklichkeit des kindlichen Rezipienten integrieren, sodass auch der Umgang mit digitalen Texten selbstverständlicher werden wird.

Auch andere rezipientenspezifische Aspekte spielen eine große Rolle bei einer möglichen Erweiterung des Modells, da in der vorliegenden Arbeit allein werkzentriert gearbeitet wurde. Zunächst zeigen hybride Bilderbücher natürlich keine anderen Rezeptionsweisen auf als „klassische“ Bilderbücher. Zwar hält hier eine auditive Komponente Einzug in das visuelle Medium Bilderbuch, doch darf nicht vergessen werden, dass auch in der Rezeptionssituation des klassischen Bilderbuches der Text in der Regel vorgelesen werden muss, damit der junge Rezipient das konstitutive Verhältnis aus Bild und Text nachvollziehen und verstehen kann. Lässt man Aspekte wie Professionalität, Verfügbarkeit und soziale Nähe des Vorlesers außer Acht, ergeben sich für die Ziele der vorliegenden Arbeit also keine Unterschiede daraus, ob der Text nun gedruckt vorliegt und vorgelesen oder von einem Gerät abgespielt wird.

Blickt man allerdings auf Computerspiele, erhält der Spieler eine unmittelbare Reaktion auf seine Aktion. Seine Entscheidungen wirken auf die nächsten Schritte ein und er kann so das Geschehen mitbestimmen. Klimmt zieht dafür einen Begriff aus der Motivationspsychologie heran, der von White stammt: *effectance*. Dieses Konstrukt bezieht in die Wirksamkeitserfahrung auch die Motivation mit ein. Klimmt definiert sie als „Selbstwirksamkeitserfahrungen“ und beschreibt, dass Computerspiele unablässig Effectance-Erfahrungen auslösen, da sie stets direkt auf die Eingaben der Nutzer reagieren.⁴⁷² Die Interaktivität sorgt für eine tiefe Effectance-Erfahrung beim Spieler und stärkt seinen Ich-Bezug, sodass die Spielhandlungen emotionaler erfahren werden. Daraus resultieren auch Emotionen wie Stolz nach einer erfolgreichen Leistung, weil der Spieler diese selbst vollbracht hat. Er erfährt ein Gefühl der Macht und Kompetenz. Allerdings muss folglich auch die Kehrseite betrachtet werden: Bei einer Überforderung des Spielers stellen sich negative Gefühle ein.⁴⁷³ Auf die hybriden Bilderbücher übertragen bedeutet dies, dass der Rezipient nicht nur in den Spielen eine direkte Rückmeldung auf die von ihm gegebene Aktion (Auswahl in Form von Antippen) bekommt. Prinzipiell gibt es eine Vielzahl von Auswahlmöglichkeiten, die angewählt werden können und die auf die Aktivität des Nutzers reagieren und diesem so ein Machtgefühl verleihen, da es der Nutzer selbst ist, der das Buch erst zum „Sprechen“ bringt.

Einen weiteren rezipientenspezifischen Aspekt betont Heidtmann, wenn er schreibt, wie wichtig für Kinder der sofortige Eintritt in das Medium ist. Sie wollen sich nicht mit langen Erklärungen aufhalten sondern am liebsten sofort mit der Nutzung beginnen. Also eignen sich Programme, die selbstständig durch Trial-and-Error-Verfahren erkundet werden können, besonders für diese Zielgruppe. Hinzu kommt die Forderung nach

⁴⁷² Vgl. Klimmt, Christoph: Zur Rekonstruktion des Unterhaltungserlebens beim Computerspielen. In: Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ... Hrsg. von Winfried Kaminski und Martin Lorber. München: Kopaed 2010, S. 65–80, hier S. 72.

⁴⁷³ Vgl. Ebd., S. 73f.

einem gut durchdachten und überschaubaren Screendesign, indem die einzelnen Navigationsmöglichkeiten gleich deutlich werden.⁴⁷⁴ Dies sind genau die Anforderungen, die in den hybriden Bilderbüchern erfüllt werden. Zum einen müssen keine langen Regeln erklärt werden, bevor der Rezipient die hybriden Bücher nutzen kann, sie erschließen sich ihm intuitiv. Zum anderen wird der kindliche Rezipient unabhängig von einem Erwachsenen, der ihn bei der Rezeption begleitet. Außerdem besteht das Grundprinzip der Stifte darin, dass der Rezipient selbst entscheidet, was er wann, wo und wie lange rezipieren möchte. Kinder erlangen durch die neuen Medien auch einen gewissen Grad an Autonomie, weil sie sich eigene Fähigkeiten und Wissen aneignen, wodurch autoritäre Strukturen teilweise wegfallen.

Quiring/Schweiger zeigen in ihrem Interaktivitäts-Modell verschiedene nutzungsspezifische Merkmale, die aus den oben dargestellten Gründen nicht in der Analyse berücksichtigt werden konnten, etwa die Ebene des Situationsempfindens mit den Aspekten Playfulness (Verspieltheit) und Connectedness (Verbundenheit). Auch Immersion ist ein Phänomen, das hier nicht vernachlässigt werden darf. Quiring/Schweiger stellen aber auch klar, dass diese Aspekte nicht allein auf Interaktivität zu beschränken seien.⁴⁷⁵ Somit lassen sie sich gut in das erweiterte Modell aufnehmen.

Abschließend ergibt sich daraus das globale Narrativitäts-Modell wie folgt:

Abb. 35 Erweitertes Untersuchungsmodell (Quelle: Eigene Darstellung).

	Technologische Unterstützung: technologische Möglichkeiten des Mediums, hap.dig			
	Narrativität			
Kulturelle Akzeptanz, Produktions- und Distributionsverfahren	Pragmatische Modi	Semantischer Modus Erzählstränge	Syntaktische Modi	Mediensozialisation
	Definition „Erzählung“		Perspektive	
	Synästhesie		Distanz	
	Intention		Diegese	
	Abgeschlossenheit			
	Manifestierung			
	Textinterne Autonomie			
	Virtualität			
	Interaktivität			
	Kohärenz			
	Rezeptionsspezifische Prozesse: Effectance, sofortiger Eintritt in das Medium, übersichtliches Screendesign, Situationsempfinden, Immersion			

⁴⁷⁴ Vgl. Heidtmann: Multimediales Erzählen, S. 203f.

⁴⁷⁵ Vgl. Quiring/Schweiger: Interaktivität, S. 17.

XI. Fazit und Ausblick

Die vorliegende Arbeit beschäftigte sich mit dem Unterschied zwischen hybriden Bilderbüchern und klassischen Bilderbüchern. Es wurde die Forschungsfrage untersucht, wie sich die narrativen Strukturen beider Medien unterscheiden. Dafür wurde ein medienunabhängiges Modell entwickelt, das sich in dieser Form auch auf weitere zukünftige Produkte anwenden lässt.

Die Analyse der Primärliteratur zeigte, dass die Unterschiede in den Erzählstrukturen zwischen hybriden und klassischen Bilderbüchern geringer sind als erwartet. Aufgrund einer veränderten Nutzungsanforderung und Medienspezifik des hybriden Bilderbuches nimmt der Grad der Narration mit Einsatz der Erweiterungen ab. Dies impliziert allerdings keine Wertung, sondern verweist vielmehr auf ein anderes Erzählverhalten dieser Medien, das nicht vom klassischen Bilderbuch her zu konzipieren ist.

Wie herausgearbeitet worden ist, werden hybride Bilderbücher bislang stark vom klassischen Bilderbuch abgeleitet. Dadurch werden allerdings Neuerungen von vornherein negiert, beispielsweise ein Aufbruch der Sequenzialität der Seitenabfolge. Erzählweisen, wie sie in der Konzeption von Computerspielen zu finden sind, erhalten bislang keinen Einzug in die hybriden Bilderbücher. Dies geht eng mit der Beobachtung einher, dass die hybriden Bilderbücher weit weniger Interaktivität aufweisen, als vermutet.

Da die Interaktivität ein großes Potential für hybride Buchkonzepte anbietet, soll hier im Ausblick theoretisch argumentiert werden, welche Möglichkeiten bestünden, wenn die Untermodi der Interaktivität verändert werden würden. In der Analyse zeigte der Modus Eingriffsmöglichkeiten rezeptive Eingriffe und keine partizipativen, da der Rezipient nur über die Möglichkeit verfügt, vorgegebene (wenn auch versteckte – vgl. Modus Kennzeichnung, VI.5.1.8.5) Links auszuwählen. Partizipatorische Links sind durch die Medienspezifik des Bilderbuches ausgeschlossen. Allerdings sind durchaus mediale Erweiterungen des Bilderbuches denkbar, die Spracheingabe ermöglichen – ähnlich wie die Sprachsteuerung in Smarthomes oder wie virtuelle Assistenten zur Bedienung von Smartphones und Unterhaltungselektronik. Dies würde die Rezeption des klassischen Bilderbuches für den Rezipienten immersiver gestalten und seine Eigenständigkeit in der Beschäftigung mit dem Buch stärken.

Auch der Modus Wahlmöglichkeiten ist eine sehr bedeutende Größe, um die Interaktivität des Rezipienten zu erhöhen. Hier geht es – wie bereits angesprochen – darum, neuartige Konzepte zu entwickeln, die es vermögen, konstitutive Links dem Rezipienten zu präsentieren. Vorstellbar sind zum Beispiel Rätsel, die auf den Buchseiten gelöst werden müssen, um die Handlung voranzutreiben bzw. zu entschlüsseln. Damit könnte auch die Sequentialität der Buchseiten aufgebrochen werden, in dem der Rezipient – je nachdem welches Rätsel er gelöst hat – auf eine anderen Seite/einen anderen Erzählstrang gelangt.

Auch Geschichten, die aus einer globalen Makroebenen und verschiedenen Mikroebenen konzipiert sind, können gewinnbringend mit einer Erhöhung der Eingriffsmöglichkeiten

erzählt werden. Solche Konzepte bieten sowohl die Möglichkeit, die Makrogeschichte voranzutreiben, als auch das Verhalten und die Motivation der einzelnen Charaktere zu enthüllen.

Besonders gut böte sich ein solches interaktives Erzählen für Inhalte an, bei denen das Setting als solches im Vordergrund steht. Geht es thematisch also beispielsweise um die Erkundung eines Lebensraums, ist ein Erzählen mit vielen Eingriffsmöglichkeiten gewinnbringend, da es das Ziel des Rezipienten ist, möglichst viele Informationen zu erfahren. Der große Vorteil liegt hier wiederum darin, dass der Rezipient selbst entscheiden kann, welche Informationen er wann und in welcher Tiefe folgen möchte.

Auch Maiwald betont, dass stets der Eigenwert eines Mediums erkannt werden müsse. Es ist nicht das Buch, an dessen Maßstab ein jedes neues Medium zu messen ist, es gilt viel eher, das Potential jedes einzelnen Mediums genau zu analysieren. So dürfen Hypertexte nicht linear gelesen werden, Computerspiele wollen unterhalten, weniger bilden oder eine tiefere Reflexion über die Inhalte auslösen.⁴⁷⁶ Maiwald konstatiert:

„Wenn an die Stelle konzentrierter Ganzlektüre und reflexiver Einkehr Stöbern und *zapping*, Nervenkitzel und *thrill* treten, mag man solche Rezeptionsmechanismen und -gratifikationen problematisch finden; man kann sie aber schwerlich Medienangeboten anlasten, die genau solche Rezeptionsformen und -effekte ermöglichen wollen.“⁴⁷⁷

Mit dieser Erkenntnis bleibt in zukünftigen Arbeiten herauszuarbeiten, welche Produktformen im Diskurs der Kinder- und Jugendliteratur umgesetzt werden.

Wichtig bei all diesen Punkten ist es allerdings, diese Überlegungen wertfrei anzusehen. Hybride Bilderbücher sind momentan sehr erfolgreich auf dem Buchmarkt. Deshalb muss aus der vorliegenden Analyse abgeleitet werden, dass es weniger die veränderten narrativen Möglichkeiten sind, die diese Titel besonders attraktiv machen. Viel eher müssten die Gründe hierfür in weiteren rezipientenspezifischen Studien untersucht werden. Da das Medium Bilderbuch generell nur recht wenig Text aufweist, ist bei den hybriden Bilderbüchern auffällig, dass durch die Erweiterungen mehr Text in den Bilderbüchern vorzufinden ist. Dadurch bekommt der kindliche Rezipient mehr Selbstbestimmtheit, weil genau dort, wo er Informationen erfahren möchte, er diese punktuell in seinem eigenen Tempo aufnehmen kann.

Solche und andere Aspekte können Ausgangsfragen für weitere Analysen bieten. Darüber hinaus wurden zusätzliche mögliche Ansatzpunkte für weitere Untersuchungen in der Diskussion um das erweiterte Modell vorgeschlagen.

Das im Rahmen der vorliegenden Arbeit gewonnene tiefe Verständnis von Erzählstrukturen der hybriden Bilderbücher kann bewusst in die Konzeption neuer Titel eingebracht werden. So soll an dieser Stelle ein kurzer Blick darauf geworfen werden, welche

⁴⁷⁶ Vgl. Maiwald: *Wahrnehmung - Sprache - Beobachtung*, S. 103.

⁴⁷⁷ Ebd.

Konsequenzen die Analyseergebnisse für die praktische Umsetzung neuer Titel haben könnte. Natürlich kann es hier nicht um Patentrezepte für das „perfekte“ Buch gehen, denn aus der Reflexion des Modells lässt sich begründet ableiten, dass die Titel auch dann erfolgreich narrativ vermitteln, wenn nicht alle Modi den vollen Grad der Narrativität aufweisen, und dass weitere Faktoren auf das Gesamtsystem Bilderbuch einwirken. Außerdem muss immer berücksichtigt werden, welche Zielgruppe mit welchen Bedürfnissen mit dem jeweiligen Produkt bedient werden soll. Generell muss hervorgehoben werden, dass für die Rezipienten der hybriden Bücher das eigene aktive Entdecken im Vordergrund steht. Dies wird in erster Linie dadurch gefördert, dass – im Sinne eines Hyperlinktextes – Geräusche und weitere Texte oder Bilder auf einer zweiten Ebene aktiviert werden können. Da es sich bei Bilderbüchern um Medien mit wenig Text handelt, bietet sich hiermit die Möglichkeit, weitere Texte, aber auch Charakterstimmen oder Musik und Geräusche einzubetten. Vor allem Töne können im klassischen Bilderbuch nicht abgebildet werden (in Ansätzen schaffen es Bilderbücher im Integrativen Verhältnis). Klassische Bilderbücher vermögen es ebenfalls nicht, spezifische Bewegungen zu zeigen. Hier ist die Augmented-Reality-Technologie eine interessante Möglichkeit, das klassische Buch punktuell zu erweitern, wie im Modus Perspektive in dieser Untersuchung herausgearbeitet worden ist.

Eine simulierende Virtualität erhöht den Wunsch nach einer iterativen Rezeption, da – anders als im klassischen Bilderbuch – bei jeder Rezeption eine neue Geschichte entsteht. Allerdings muss diese Virtualität klar gesteuert werden, damit dem Rezipienten immer noch eine zusammenhängende Geschichte vermittelt wird. Dies geschieht etwa durch eine klare Kohärenz. Auch wenn die Reihenfolge der entdeckten Informationen frei wählbar bleibt (Virtualität), ist dennoch wichtig, dass jede dieser Informationen für sich genommen so abgeschlossen ist, dass sie in unterschiedlichen Reihungen dennoch eine zusammenhängende Geschichte (Kohärenz) ergeben. Hier zeigt sich das enge Zusammenspiel von Kohärenz und Virtualität: Die einzelnen Informationseinheiten sind wie Perlen in sich abgeschlossen. Auf einer Kette können sie aber in beliebiger Reihenfolge angeordnet werden und ergeben doch immer ein Ganzes. Dadurch wird ein eigenständiges, d.h. simulierendes bzw. partizipatives bzw. modifizierendes Verhalten gewährleistet. Spannend für den Rezipienten wird die Rezeption auch dann, wenn die Wahlmöglichkeiten wirklich konstitutiv sind. So wird er aktiv in das Handeln einbezogen. Dabei muss die Wahlmöglichkeit leicht auffindbar sein, damit die Kohärenz nicht gefährdet wird.

Mit diesen Ergebnissen sind die Betrachtungen dieser Arbeit abgeschlossen. Das vielfältige mediale Potential von Bilderbüchern wurde ausführlich untersucht. Unabhängig davon, ob das Bilderbuch nun mit oder ohne Erweiterungen seine Informationen präsentiert, bleiben einige Kriterien – wie die vorliegende Arbeit gezeigt hat – immer erfüllt:

„Ein Bilderbuch ist das Tor zur weiten Welt des Lesens.

Ein Bilderbuch ist eine Entdeckungsreise inmitten bunter Bilder.

Ein Bilderbuch ist wie eine Kiste voller Spielideen.
Ein Bilderbuch kann man hundertmal lesen. Und dann noch mal.
Ein Bilderbuch lädt dazu ein, die Welt zu begreifen.
Ein Bilderbuch macht Lust, sich eigene Geschichten auszudenken.
Ein Bilderbuch ist mit Liebe gemacht und hält ein ganzes Leben lang.
Ein Bilderbuch kann man sich vorlesen lassen. Das ist das Schönste!
Und später kann man es selber lesen.“⁴⁷⁸

⁴⁷⁸ Arbeitsgemeinschaft von Jugendbuchverlagen e.V.: Mit Bilderbüchern wächst man besser. o. S.

XII. Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Albon, Lucie: Ein Elefant auf meiner Hand. Hildesheim: Gerstenberg 2009.

Bachelet, Gilles: Die irrste Katze der Welt. Hildesheim: Gerstenberg 2007.

Bauer, Jutta: Opas Engel. Hamburg: Carlsen 2005.

Braun, Christina/Voigt, Silke: Bauernhof (WAS IST WAS junior, 1). Nürnberg: Tessloff 2015.

Beer, Hans de: Kleiner Eisbär, wohin fährst du? Zürich: Nord-Süd-Verlag 1999.

Berger, Ulrike: Tiger und Co. Wissen zum Mitmachen (TING). Freiburg: Velber-Kinderbuch 2011.

Berner, Rotraut Susanne: Frühlings-Wimmelbuch. Hildesheim: Gerstenberg 2004.

Berner, Rotraut Susanne: Herbst-Wimmelbuch. Hildesheim: Gerstenberg 2005.

Berner, Rotraut Susanne: Sommer-Wimmelbuch. Hildesheim: Gerstenberg 2005.

Berner, Rotraut Susanne: Winter-Wimmelbuch. Hildesheim: Gerstenberg 2003.

Björk, Christina/Eriksson, Eva: Sieben Prinzessinnen und jede Menge Drachen. Hamburg: Oetinger 2013.

Boisrobert, Anouck/Rigaud, Louis: tipp tapp. Mein interaktives Bildwörterbuch. Berlin: Jacoby & Stuart 2012.

Bornstädt, Matthias von/Kohlbaum, Linda: Bibi und das Drachenbaby. Mein Ting-Lese-Lernbuch. Stuttgart: Klett Lerntraining 2013.

Burningham, John: Geh nicht zu nah ans Wasser, Eva. Frankfurt: Sauerländer 1981.

Bydlinski, Georg/Rassmus, Jens: Der Zapperdockel und der Wock. Wien: Dachs-Verlag 2004.

Carle, Eric: Die kleine Raupe Nimmersatt. Hildesheim: Gerstenberg 1984.

Child, Lauren: Nein! Tomaten ess ich nicht! Hamburg: Aladin Verlag 2013.

Cole, Babette: Prinzessin Pfiffigunde. Reinbek: Carlsen 1987.

Couprrie, Katy/Louchard, Antonin: Die ganze Welt. Hildesheim: Gerstenberg 2001.

Cox, Steve: Bist du das, Wolf? Köln: Lingen 2012.

Cuno, Sabine: Klipp-Klapp aus Frühling wird Sommer. München: Ars Edition 2013.

Damm, Antje: Was ist das? Hildesheim: Gerstenberg 2009.

Dautremer, Rébecca/Lechermeier, Philippe: Prinzessinnen. München: cbj 2008.

Dietl, Erhard/Neudert, Cornelia: Willi Vampir in der Schule (tipoi Leserabe). Ravensburg: Ravensburger 2011.

Dix, Eva/Richter, Stefan: Ritterburg (WAS IST WAS junior, 6). Nürnberg: Tessloff 2007.

Döring, Hans-Günther/Minte-König, Bianka: Komm mit in den Kindergarten (TING). Stuttgart: Thienemann 2011.

Droop, Constance: Auf dem Bauernhof (Wieso? Weshalb? Warum?, 3). Ravensburg: Ravensburger 1998.

Ebbert, Birgit: Das Geheimnis in der Kiste (Scout Erstlesebücher, TING). Köln: Lingen 2013.

Erlbruch, Wolf: Nachts. Wuppertal: Hammer 1999.

Erne, Andrea/Kreimeyer-Visse, Marion: Alles über den Bauernhof (Wieso? Weshalb? Warum? 3). Ravensburg: Ravensburger 2015.

Finsterbusch, Monika: Vorhang auf für Prinzessin Lillifee. Münster: Coppentrath Verlag 2013.

French, Jackie/Whatley, Bruce: Tagebuch eines Wombat. Hildesheim: Gerstenberg 2005.

Friese, Inka/Großkettler, Friederike: Mein großes Wimmelbuch (tipoi). Ravensburg: Ravensburger 2013.

Friese, Inka/Schargan, Constanze: Entdecke den Bauernhof (tipoi Wieso? Weshalb? Warum? 1). Ravensburg: Ravensburger 2010.

Fritz, Johanna/Güth, Christiane: Ahoi Piraten! Wir wollen den Schatz! (TING Geschichten zum Lesen und Hören). Gütersloh/München: Wissenmedia 2012.

Funke, Cornelia: Tintenblut. Hamburg: Dressler 2005.

Funke, Cornelia: Tintenherz. Hamburg: Dressler 2003.

Funke, Cornelia: Tintentod. Hamburg: Dressler 2007.

Ganeri, Anita: iStorm. Stuttgart: Franckh-Kosmos 2015.

Gernhäuser, Susanne/Ebert, Anne: Bilderlexikon Tiere (tipoi). Ravensburg: Ravensburger 2011.

Gernhäuser, Susanne/Senner, Katja: Mein großes Bilderlexikon (tiptoi). Ravensburg: Ravensburger 2012.

Heidelbach, Nikolaus: Prinz Alfred. Weinheim: Beltz und Gelberg 1983.

Heine, Helme: Freunde. Köln: Middelhaue Verlag 1982.

Hout, Mies van: Heute bin ich. Zürich: aracar Verlag 2012.

Jelenkovich, Barbara: Auf dem Bauernhof (TING). München: Ars Edition 2012.

Jeremis, Fabian/Jeremis, Christian/Weller-Essers, Andrea: Bastelabenteuer mit der frechen Prinzessin (TING). Stuttgart: Frechverlag 2011.

Joyce, William/Bluhm, Joe: Die fliegenden Bücher des Mister Morris Lessmore. Köln: Boje 2013.

Kent, Jack: Drachen gibt's doch gar nicht. Ravensburg: Ravensburger 2004.

Klaßen, Stefanie/Staubner, Sabine/Kaiser, Claudia/Lickleder, Martin: Erlebe die Natur! (TING) Nürnberg: Tessloff 2013.

Knödler, Christine/Harjes, Stefanie: Warum ist Rosa kein Wind? Gedichte und Geschichten vom Leben, Lieben und Fliegen. Ravensburg: Ravensburger 2014.

Kreimeyer-Visse, Marion/Erne, Andrea: Im Vogelnest (Wieso? Weshalb? Warum? junior, 39). Ravensburg: Ravensburger 2011.

Krüss, James/Jakobs, Günther: ABC, ABC, die Arche Noah sticht in See (TING). Stuttgart: Thienemann 2011.

Krüss, James/Jakobs, Günther: ABC, ABC, die Arche Noah sticht in See. Stuttgart: Thienemann 2010.

Kuhlmann, Torben: Lindbergh. Zürich: NordSüd 2014.

Ladwig, Sandra/Ebert, Anne: Mein Bauernhof (LeYo!). Hamburg: Carlsen 2014.

Langreuter, Jutta/Neuendorf, Silvio: Käpt'n Sharky bei den Wikingern. Münster: Coppenrath 2014.

Larrondo, Valérie/Desmarteau, Claudine: Als Mama noch ein braves Mädchen war. Zürich: Bajazzo-Verlag 2001.

Lindgren, Astrid/Wiberg, Harald: Tomte Tummetott. Hamburg: Oetinger 2003.

Lohf, Sabine: Alles Banane. Ravensburg: Ravensburger 2011.

Mai, Manfred/Hess, Paul: Peter Pan (Zauberklang-Geschichten). Ravensburg: Ravensburger 2011.

Maloney, Alison/Moffett, Patricia: Fairyland Magic. London: Carlton Books 2010.

Martin, Stuart/Mash, Robert: Dinosaurier. Erwecke sie zum Leben! München: Ars Edition 2010.

McAfee, Annalena/Browne, Anthony: Mein Papi, nur meiner. Oder: Besucher, die zum Bleiben kamen. Frankfurt: Alibaba-Verlag 1984.

Mensing, Katja: Klipp-Klapp. Aus Tag mach Nacht. München: Ars Edition 2013.

Mensing, Katja: Klipp-Klapp. Was wird hier gebaut? München: Ars Edition 2013.

Mitgutsch, Ali: Rundherum in meiner Stadt. Ravensburg: Ravensburger 1968.

Möller, Anne: Hör mal – Der Bauernhof. Hamburg: Carlsen 2010.

Napp, Daniel: Dr. Brumm versteht das nicht. Stuttgart: Thienemann 2004.

Német, Andreas/Schmidt, Hans-Christian: Wo sind bloß die Ostereier? Hamburg: Oetinger 2008.

Neubauer, Annette/Bayer, Michael: Ägypten (tiptoi Expedition Wissen). Ravensburg: Ravensburger 2012.

Nilsson, Ulf/Eriksson, Eva: Als wir allein auf der Welt waren. Frankfurt: Moritz Verlag 2009.

o.A.: iT-Rex. Stuttgart: Franck-Kosmos 2014.

Pfeiffer, Anna/Bartl, Ulla: Brigitte. Das Wimmelbuch. München: Ars Edition 2008.

Pfeiffer, Anna/Ondracek, Claudia/Bartl, Ulla: Das Wimmelbuch. Eine Reise durch die Zeit (TING). München: Ars Edition 2011.

Rodriguez, Béatrice: Der Hühnerdieb. Wuppertal: Hammer 2008.

Rosendorfer, Herbert/Wolfermann, Iris/Andrae, Julia: Amadeus und Pauline. Eine magische Reise mit W.A. Mozart. München: Ars Edition 2006.

Rosendorfer, Herbert/Wolfermann, Iris/Andrae, Julia: Komm mit, wir reisen zu Mozart (TING). München: Ars Edition 2011.

Rübel, Doris: Kleine Ente, kommst du mit? Ravensburg: Ravensburger 2008.

Schreiber-Wicke, Edith /Holland, Carola: Mit Ottern stottern, mit Drachen lachen. Verse zum Weiterreimen von A bis Z. Stuttgart: Thienemann 2006.

Schreiber-Wicke, Edith/Holland, Carola: Mit Ottern stottern, mit Drachen lachen. Verse zum Weiterreimen von A bis Z (TING). Stuttgart: Thienemann 2012.

Schuld, Kerstin: Die Baustelle (Wieso? Weshalb? Warum? junior, 7). Ravensburg: Ravensburger 2004.

Scott, Janine: Tiere auf dem Bauernhof. Ein Buch zum Lesen, Lernen und Hören (TING). Freiburg: Velber-Kinderbuch 2012.

Scrace, Carolyn/Salariya, David: Tyrone the Clean 'o' Saurus (Book, Webcam, Action! Augmented Reality Book). Scribblers: Brighton 2010.

Scrace, Carolyn/Salariya, David: What Lola wants, Lola gets (Book, Webcam, Action! Augmented Reality Book). Scribblers: Brighton 2010.

Seelig, Renate: Unterwegs. Der Kinder-Brockhaus. Hören und Entdecken. Gütersloh/München: F.A. Brockhaus/Wissenmedia 2011.

Sendak, Maurice: Wo die wilden Kerle wohnen. Zürich: Diogenes 1967.

Sido, Barbi/Elliot, Rachel: Meine erste Hörbibel (TING). Freiburg: Velber-Kinderbuch 2012.

Smith, Lane: Das ist ein Buch! München: Sanccouci 2011.

Steffensmeier, Alexander: Lieselotte versteckt sich. Mannheim: Sauerländer 2012.

Stellmacher, Hermien/Neuendorf, Silvio: Das ABC-Wimmelbuch. München: Ars Edition 2009.

Stellmacher, Hermien/Neuendorf, Silvio: Das große ABC-Wimmelbuch (TING). München: Ars Edition 2011.

Stellmacher, Hermien/Neuendorf, Silvio: Linus der Buchstaben-Kobold. München: Ars Edition 2008.

Tan, Shaun: Ein neues Land. Hamburg: Carlsen 2008.

Tjong-Khing, Thé: Die Torte ist weg! Frankfurt: Moritz Verlag 2006.

Tjong-Khing, Thé: Geburtstag mit Torte. Frankfurt: Moritz Verlag 2010.

Tjong-Khing, Thé: Picknick mit Torte. Frankfurt: Moritz Verlag 2008.

Tolman, Marije/Tolman, Ronald: Das Baumhaus. Berlin: Berlin Verlag 2010.

Tolman, Marije/Tolman, Ronald: Die Insel. München: Ars Edition 2013.

Turkowski, Einar: Als die Häuser heimwärts schwebten. München: mixtvision 2012.

Wendland, Ingmar/Dulleck, Nina: Mein großer Märchenschatz (LeYo!). Hamburg: Carl-
sen 2014.

Westphal, Catharina: Rund um die Welt ist Weihnachten (TING). Stuttgart: Gabriel Verlag
2011.

Westphal, Catharina: Rund um die Welt ist Weihnachten. Stuttgart: Gabriel Verlag 2010.

Wieker, Katharina: Auf dem Wimmel-Bauernhof (TING). Bad Rodach: HABA 2012.

Sekundärliteratur

Ammann/Hermann: Typologie und Funktionalität von multimedialen und interaktiven
Kinder- und Jugendmedien mit fiktionalen Inhalten. Forschungsbericht 1. Dezember
2001–31. Mai 2002. [http://www.sikjm.ch/medias/sikjm/forschung/do-re-forschungs-
bericht.pdf](http://www.sikjm.ch/medias/sikjm/forschung/do-re-forschungs-bericht.pdf) [08.04.2012].

Arbeitsgemeinschaft von Jugendbuchverlagen e.V.: Mit Bilderbüchern wächst man bes-
ser. Frankfurt 2005.

Azuma, Ronald: A Survey of Augmented Reality. In: Presence: Teleoperators and Virtual
Environments 6 (1997), S. 355–385.

Baltscheit, Martin: Von erzählenden Bildern. Über Wortbilder und Bildbilder. In: 1000
und 1 Buch 1 (2006) H. 1, S. 24.

Barthes, Roland: Introduction to the Structural Analysis of Narrative. In: Image, music,
text. Hrsg. von Roland Barthes. London: Fontana Press 1987, S. 79–124.

Baumgärtner, Alfred Clemens: Das Bilderbuch. Geschichte – Formen – Rezeption. In: Bil-
derbücher im Blickpunkt verschiedener Wissenschaften und Fächer. Hrsg. von Bettina
Paetzold und Luis Erler. Bamberg; Nostheide 1990, S. 4–21.

Berghaus, Margot: Steinzeitmenschen Online. Stabilität und Wandel beim Aufwachsen in
neuen Medienwelten. In: medien + erziehung 44 (2000), H. 1, S. 7–9.

Bieber, Christoph/Leggewie, Claus: Interaktivität. Soziale Emergenzen im Cyberspace?
In: Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Hrsg. von Christoph Bieber und
Claus Leggewie. Frankfurt/New York: Campus Verlag 2004.

Bolter, Jay David/Grusin, Richard: Remediation. Understanding new media. Cambridge:
MIT Press 2002.

Bolter, Jay David: *Writing Space. The computer, hypertext, and the history of writing.* Hillsdale: Erlbaum 1991.

Borstnar, Nils/Pabst, Eckhard: *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft.* Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft 2008.

Brandt, Susanne: *Bilderbücher als Lebenshilfe. Thesen und Impulse zum dialogischen Vorlesen.* In: *kjl & m. Kinder-/Jugendliteratur und Medien in Forschung, Schule und Bibliothek* 62 (2010), H. 1, S. 71–76.

Bricken, Meredith. *Virtual worlds. No interface to design.* In: *Cyberspace.* Hrsg. von Michael Benedikt. Cambridge: MIT Press Cambridge 1991. S. 363–382, hier S. 364.

Broll, Wolfgang: *Augmentierte Realität.* In: *Virtual und Augmented Reality (VR /AR)* (eXamen.press). Hrsg. von Ralf Dörner/Wolfgang Broll/Paul Grimm und Bernhard Jung. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg 2013, S. 241–294.

Burger, Harald: *Mediensprache. Eine Einführung in Sprache und Kommunikationsformen der Massenmedien (de-Gruyter-Studienbuch).* Berlin: de Gruyter 2005.

Chatman, Seymour: *Story and discourse. Narrative structure in fiction and film.* Ithaca: Cornell University Press 1978.

Doelker, Christian: *Kulturtechnik Fernsehen. Analyse eines Mediums.* Stuttgart: Klett-Cotta 1989.

Dolle-Weinkauff, Bernd: *Ein digitaler Themenpark. Trickfilmgeschichten als Cyberfiktion.* In: *Lesen zwischen Neuen Medien und Pop-Kultur. Kinder- und Jugendliteratur im Zeitalter multimedialen Entertainments (Jugendliteratur - Theorie und Praxis).* Hrsg. von Hans-Heino Ewers. Weinheim und München: Juventa Verlag 2002, S. 229–240.

Doornkaat, Hans ten: *1 Medium - 2 Wahrheiten. Bilderbücher als Lügner par excellence.* In: *kjl & m. Kinder-/Jugendliteratur und Medien in Forschung, Schule und Bibliothek* 63 (2011), H. 1, S. 55–60.

Dörner, Ralf/Broll, Wolfgang/Grimm, Paul/Jung, Bernhard (Hrsg.): *Virtual und Augmented Reality (VR /AR)* (eXamen.press). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg 2013.

Dörner, Ralf/Jung, Bernhard/Grimm, Paul/Broll, Wolfgang/Göbel, Martin: *Einleitung.* In: *Virtual und Augmented Reality (VR /AR)* (eXamen.press). Hrsg. von Ralf Dörner/Wolfgang Broll/Paul Grimm und Bernhard Jung. Berlin, Heidelberg: Springer 2013, S. 1–31.

Duderstadt, Matthias: Handreichungen zur Entwicklung der Sprachförderung und literarisch-ästhetische Arbeit im Elementarbereich. Vorlesen und Weitererzählen von Bilderbüchern in Kindertagesstätten (Hochschuldidaktische Handreichungen zur Entwicklung der Sprach- und Literaturdidaktik im Elementarbereich Hrsg. von Jochen Hering und Sven Nickel). Bremen 2007. http://www.elementar germanistik.uni-bremen.de/Handreichung_Duderstadt.pdf [18.03.2013].

Fang, Zhihui: Illustrations, Text, and the Child Reader: What are Pictures in children's Storybooks for? In: *Reading Horizons* 37 (1996), S. 130–142.

Faulstich, Werner: *Grundwissen Medien*. München: Fink 1998.

Fludernik, Monika: *Erzähltheorie. Eine Einführung (Einführung Literaturwissenschaft)*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2010.

Forytta, Claus: Bild-Text-Korrelationen im modernen Bilderbuch. In: *Kind – Bild – Buch (Zeitschrift des BIBF - Bremer Institut Bilderbuchforschung, 2006)*, H. 2, S. 26–30.

Früh, Werner: *Inhaltsanalyse. Theorie und Praxis*. Konstanz und München: UVK Verlagsgesellschaft 2015.

Furht, Borko: *Augmented Reality*. In: *Encyclopedia of Multimedia*. Hrsg. von Borko Furht. New York: Springer 2008, S. 35f.

Genette, Gérard: *Die Erzählung (Literatur- und Sprachwissenschaft, 8083)*. Paderborn: Fink 2010.

Gerdes, Heike: *Hypertext*. In: *Internet für Psychologen*. Hrsg. von Bernad Batinic. Göttingen: Hogrefe 2000, S. 193–217.

Golden, Joanne M.: *The Narrative Symbol in Childhood Literature. Explorations in the Construction of Text (Approaches to Semiotics, 93)*. Berlin: de Gruyter 1990.

Grabau, Christian: *Helden ohne glänzende Rüstung. Neue Spielformen von Comics im Deutschunterricht am Beispiel von Art Spiegelmans Maus*. In: *Comics und Animationsfilme (Jahrbuch, 2009)*. Hrsg. von Klaus Maiwald. München: Kopaed 2010, S. 66–79.

Grimm, Paul/Herold, Rigo/Hummel, Johannes/Broll, Wolfgang (2013): *VR-Eingabegeräte*. In: *Virtual und Augmented Reality (VR /AR) (eXamen.press)*. Hrsg. von Ralf Dörner/Wolfgang Broll/Paul Grimm und Bernhard Jung. Berlin, Heidelberg: Springer 2013, S. 96–125.

Grünewald, Dietrich: *Comics (Grundlagen der Medienkommunikation, 8. Hrsg. von Erich Straßner)*. Tübingen: Niemeyer 2000.

Grunt, Gabriele: Vergleiche zwischen Schnabeltieren, Stühlen und einer literarischen Gattung. Das Sachbuch. In: Kinder- und Jugendliteratur. Einführung, Strukturen, Vermittlung in Bibliotheken (BVÖ-Materialien, 6). Hrsg. von Gerald Leitner. Wien: Büchereiverband Österreichs 1999, S. 119–141.

Grusin, Richard: Remediation. In: Routledge encyclopedia of narrative theory. Hrsg. von David Herman, Manfred Jahn/Marie-Laure Ryan. London u.a: Routledge 2005, S. 497–498.

Haack, Johannes: Interaktivität als Kennzeichen von Multimedia und Hypermedia. In: Information und Lernen mit Multimedia und Internet. Lehrbuch für Studium und Praxis. Hrsg. von Ludwig J. Issing und Paul Klimsa. 3., vollst. überarb. Aufl. Weinheim: Beltz PVU 2002, S. 127–138.

Hallberg, Kristin: Litteraturvetenskapen och bilderboksforskningen. In: Tidskrift för litteraturvetenskap (1982), H. 3–4, S. 163–168.

Harpold, Terry: Digital Narrative. In: Routledge encyclopedia of narrative theory. Hrsg. von David Herman, Manfred Jahn/Marie-Laure Ryan. London u.a: Routledge 2005, S. 108–112.

Hauck, Stefan: Ein Bilderbuch ist eine Entdeckungsreise inmitten bunter Bilder. Wie Bilderbücher den Blick schulen und an Kunst heranführen. In: Mit Bilderbüchern wächst man besser. Hrsg. von Nicola Bardola/Stefan Hauck/Mladen Jandrlic und Susanna Wengeler. Stuttgart, Wien: Thienemann 2009, S. 27–47.

Heidtmann, Horst: Multimediales Erzählen für Kinder und Jugendliche. In: Das Literatursystem der Gegenwart und die Gegenwart der Schule. Festschrift für Werner Schlotthaus zur Emeritierung. Hrsg. von Michael Kämper-van den Boogaart und Joachim Bark. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 1997, S. 196–205.

Herrmann, Meike: Fiktionalität gegen den Strich lesen. Was kann die Fiktionstheorie zu einer Poetik des Sachbuchs beitragen? In: Arbeitsblätter für die Sachbuchforschung 7. Hrsg. vom Forschungsprojekt „Das populäre deutschsprachige Sachbuch im 20. Jahrhundert“. Berlin und Hildesheim: 2005. <http://www.sachbuchforschung.de/> [19.07.2012].

Himmer AG/Ting Co. Ltd.: Hörstift Ting: Frühjahr 2011- Start mit 39 Titeln von 9 Verlagen (Pressemeldung 23.02.2011).

Hollstein, Gudrun: Typographische Gestaltungsmittel als visuelle Bedeutungsträger. Schrift- und Textgestaltung in aktuellen Bilderbüchern. In: Aus "Wundertüte" und "Zauberkasten". Über die Kunst des Umgangs mit Kinder- und Jugendliteratur/Festschrift

zum 65. Geburtstag von Heinz-Jürgen Kliewer. (Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien, 9). Hrsg. von Henner Barthel. Frankfurt: Lang 2000, S. 479–492.

Hurrelmann, Bettina: Wer erzählt all die Geschichten? Gedanken zum Wandel unserer narrativen Umwelt. In: Neue Sammlung 41 (2001), H. 1, S. 57–72.

Hypertext. In: Duden Fremdwörterbuch (Duden Band 5). 7., neu bearb. und erw. Auflage. Mannheim/Augsburg: Dudenverlag 2001, S. 411.

Iser, Wolfgang: Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung (UTB für Wissenschaft Uni-Taschenbücher Literaturwissenschaft, 636). München: Fink 1994.

Jörg, Sabine: Entwicklungspsychologische Voraussetzungen der Medienrezeption bei Kindern. In: Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Pädagogische Grundlage. Bd. 1. Hrsg. von Deutsches Jugendinstitut. Opladen: Leske + Budrich 1994, S. 188–202.

Juul, Jesper: Games telling Stories? A brief note on games and narratives. In: Game Studies. The international journal of computer game research (2001), H. 1. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [28.08.2011].

Kessler, Gregor: Tiptop mit Tiptoi. In: enable. Das Magazin für Unternehmer (Financial Times Deutschland) 12 (2012), S. 7–11.

Kjørup, Søren/Walther, Elisabeth: Semiotik (Profile, 3039). München: Fink 2009.

Klima, Rolf: Interaktion. In: Lexikon zur Soziologie. Hrsg. von Werner Fuchs-Heinritz/Rüdiger Lautmann/Otthein Rammstedt und Hanns Wienold. Opladen: Westdt. Verlag 1995, S. 307f.

Klimmt, Christoph: Zur Rekonstruktion des Unterhaltungserlebens beim Computerspielen. In: Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ... Hrsg. von Winfried Kaminski und Martin Lorber. München: Kopaed 2010, S. 65–80.

Knape, Joachim: The Medium is the Message? Medientheoretische Anfragen und Antworten der Rhetorik. In: Medienrhetorik. Hrsg. von Joachim Knape und Stefanie Luppold. Tübingen: Attempto-Verlag 2005, S. 17–40.

Koerber, Susanne: Welche Rolle spielt das Bildersehen des Kindes aus Sicht der Entwicklungspsychologie? In: Neue Impulse der Bilderbuchforschung. Wissenschaftliche Tagung der Forschungsstelle Kinder- und Jugendliteratur der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg, 13. - 15. September 2006. Hrsg. von Jens Thiele und Elisabeth Hohmeister. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren 2007, S. 31–47.

- Lahn, Silke/Meister, Jan Christoph/Aumüller, Matthias: Einführung in die Erzähltextanalyse. Stuttgart: Metzler 2008.
- Linke, Angelika/Nussbaumer, Markus/Portmann, Paul R.: Studienbuch Linguistik. 5., erweiterte Auflage. Tübingen: Max Niemeyer Verlag 2004.
- Linsmann, Marie/Schmitz, Bernhard: Struwwelpeter begegnet Monsieur Cryptogame. Einflüsse der Bildgeschichte und des Comics auf die Bilderbuchillustration. In: *kjl & m. Kinder-/Jugendliteratur und Medien in Forschung, Schule und Bibliothek* 61 (2009), H. 3, S. 3–15.
- Lukehart, Wendy: Wordless Books. Picture Perfect. In: *School Library Journal* 57 (2011), H. 4, S. 50–54.
- Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2007.
- Maier, Karl E.: Jugendliteratur. Formen, Inhalte, pädagogische Bedeutung. Bad Heilbrunn/Obb: Klinkhardt 1987.
- Maiwald, Klaus: Wahrnehmung - Sprache - Beobachtung. Eine Deutschdidaktik bilddominierter Medienangebote (Medien im Deutschunterricht, 2). München: Kopaed 2005.
- Manovich, Lev: Database as a symbolic form (1998). http://manovich.net/content/04-projects/022-database-as-a-symbolic-form/19_article_1998.pdf [07.02.2016].
- Marquardt, Manfred: Handbuch Kinder- und Jugendliteratur. Troisdorf: Bildungsverlag EINS 2010.
- Martínez, Matías/Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie. 10., überarbeitete Auflage. München: Beck 2016.
- McCloud, Scott: Comics richtig Lesen. Die unsichtbare Kunst. Hamburg: Carlsen Comics 2001.
- Mehler-Bicher, Anett/Reiß, Michael/Steiger, Lothar: Augmented Reality. Theorie und Praxis. München: Oldenbourg 2011.
- Milgram, Paul/Kishino, Fumio: A Taxonomy of mixed reality visual displays. In: *IEICE Transactions on Informations Systems* E77-D (1994), H. 12, S. 1321–1329.
- Milgram, Paul/Takemura, Haruo/Utsumi, Akira/Kishino, Fumio: Augmented Reality. A class of displays on the reality-virtuality continuum. In: *SPIE* (1994), H. 2351, S. 282–292.
- Mucke, Sylvia: Mehrwert aus dem Stift. In: *Eselsohr* 32 (2013), H. 11, S. 12.

Neuberger, Christoph: Interaktivität, Interaktion, Internet. Eine Begriffsanalyse. In: Publizistik 52 (2007), H. 1, S. 33–50. http://www.vsjournals.de/pdf/pub04_neuberger.pdf [08.12.2013].

Nikolajeva, Maria/Scott, Carole: How picturebooks work. New York: Garland 2001.

Nikolajeva, Maria/Scott, Carole: The dynamics of picturebooks communication. In: Children's Literature in Education 31 (2000), H. 4, S. 225–239.

Nodelman, Perry: Words about pictures. Narrative Art of Children's Picture Books. Athens: University of Georgia Press 1988.

Nöth, Winfried: Handbuch der Semiotik. 2., vollst. neu bearb. und erw. Stuttgart: Metzler 2000.

Oetken, Mareile: Bildgestöber. Wimmelbücher erzählen sich selbst. In: *kjl & m. Kinder-/Jugendliteratur und Medien in Forschung, Schule und Bibliothek* 60 (2008), H. 4, S. 58–65.

Oetken, Mareile: Entgrenzung und Varianz. Kontinuität und Diskontinuität in der aktuellen Bilderbuchillustration. In: *Lehren und Lernen mit Bildern. Ein Handbuch zur Bilddidaktik*. Hrsg. von Gabriele Lieber. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 2008, S. 81–102.

Peltsch, Steffen: Wie wirkt was? Entdeckungen in Bilderbuchtexten. Peltsch, Steffen: Auch Bilder erzählen Geschichten ... In: *Beiträge Jugendliteratur und Medien* (Beiheft 8, 1997), S. 56–64.

Pimentel, Ken/Teixeira, Kevin: Virtual reality. Through the new looking glass. New York: Intel/Windcrest/McGraw-Hill 1993.

Prensky, Marc: Don't bother me Mom – I'm learning! How computer and video games are preparing your kids for twenty-first century success – and how you can help! (Parenting, computers, education). St. Paul: Paragon House 2006.

Prince, Gerald: Narratology. The Form and Functioning of Narrative (Series Maior, 108). Berlin: de Gruyter 1982.

Quiring, Oliver/Schweiger, Wolfgang: Interaktivität – ten years after. Bestandaufnahme und Analyserahmen. In: *Medien & Kommunikationswissenschaft* 54 (2006), H. 1, S. 5–24.

Rajewsky, Irina O.: Intermedialität. Paderborn: Schöningh 2002.

Ravensburger AG: Ravensburger verkauft eine Million tiptoi Produkte. Ravensburg (Pressemitteilung Oktober 2011).

Ravensburger AG: Mobiler Player - neuer tiptoi Stift bei Ravensburger. Ravensburg (Pressemitteilung 01.09.2015).

Retter, Hein: Beurteilung von Bilderbüchern. Pädagogische Probleme und empirische Befunde (Materialien zur Spiel- und Bildungsmittelberatung 1). Seelze-Velber: Kallmeyer 1989.

Ries, Hans: Grundsätzliche Überlegungen zur Illustration von Kinder- und Jugendliteratur. In: Text und Illustration im Kinder- und Jugendbuch. Hrsg. von Alfred Clemens Baumgärtner und Max Schmidt. Würzburg 1991, S. 9–19.

Ryan, Marie-Laure: Avatars of story (Electronic mediations, 17). Minneapolis: University of Minnesota Press 2006.

Ryan, Marie-Laure: Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media. In: Game Studies. The international journal of computer game research 2001 (1). <http://gamestudies.org/0101/ryan/> [28.08.2011].

Ryan, Marie-Laure: Interactivity. In: Routledge encyclopedia of narrative theory. Hrsg. von David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan. London u.a: Routledge 2005, S. 250.

Ryan, Marie-Laure: Introduction. In: Narrative across media. The languages of storytelling. Hrsg. von Marie-Laure Ryan. Lincoln: University of Nebraska Press 2004, S. 1–40.

Ryan, Marie-Laure: Media and Narrative. In: Routledge encyclopedia of narrative theory. Hrsg. von David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan. London u.a: Routledge 2005, S. 288–292.

Ryan, Marie-Laure: Narration in Various Media. In: The living handbook of narratology. Hrsg. von Peter Hühn. Hamburg: Hamburg University Press 2012. <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-various-media> [09.10.2012].

Ryan, Marie-Laure: Narrative as virtual reality. Immersion and interactivity in literature and electronic media. Baltimore: Johns Hopkins University Press 2001.

Ryan, Marie-Laure: Narrativity and its modes as culture-transcending analytical categories. In: Japan Forum 21 (2009), H. 3, S. 307–323.

Ryan, Marie-Laure: Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory. Bloomington: Indiana University Press 1991.

Ryan, Marie-Laure: The Modes of Narrativity and their Visual Metaphors. In: *Style* 26 (1992), H. 3, S. 368–387.

Ryan, Marie-Laure: Will new media produce new narratives. In: *Narrative across media. The languages of storytelling*. Hrsg. von Marie-Laure Ryan. Lincoln: University of Nebraska Press 2004, S. 337–360.

Sachs-Hombach, Klaus: Begriff und Funktion bildhafter Darstellung. In: *Bild - Medien - Wissen*. Hrsg. von Hans Dieter Huber und Bettina Lockemann. München: Kopaed 2002, S. 9–46.

Sauerbier, S. D.: Wie Text und Bild zusammenhängen und was man daran lernen kann. Ein Unterrichtsmodell von S. D. Sauerbier zur Kohärenz von Text und Bild in der Fotoerzählung. In: *Kunst und Unterricht (Praxis Deutsch Sonderheft 1978)*, S. 18–25.

Schlobinski, Peter/Tewese, Michael: Graphentheoretisch fundierte Analyse von Hypertexten. *Networx* (1999) Nr. 8. <http://www.websprache.uni-hannover.de/networx/docs/networx-8.pdf> [13.02.2016].

Schmidt-Dumont, Geralde: Ästhetische Kommunikation am Beispiel von Bildgestaltung und Bildrezeption im Bilderbuch. In: *Beiträge Jugendliteratur und Medien (Beiheft 8, 1997)*, S. 73–97.

Schwarcz, Joseph H.: *Ways of the illustrator. Visual communication in Children's Literature*. Chicago: American Library Association 1982.

Simanowski, Roberto: *Hyperfiction. Theorie und Praxis eines neuen Genres*. Interview mit Beat Suter (2001). <http://www.dichtung-digital.de/Interviews/Suter-20-Maerz-01/index1.htm> [13.07.2014].

Sonderpreis Goldene GIGA-Maus. Das beste Programm des Jahres – tiptoi. In: *ELTERN family* (2010), H. 12, S. 8.

Sperlich, Tom: „Interaktivität ist ein Witz“. Jaron Lanier im Gespräch mit Tom Sperlich. Interview mit Jaron Lanier. *c't* (1995) H. 6, S. 68–71.

Steitz-Kallenbach, Jörg: *Bildersachbücher und Sachgeschichten. Wissensvermittlung durch Bild und Text*. In: *Handbuch Kinderliteratur. Grundwissen für Ausbildung und Praxis*. Hrsg. von Jens Thiele und Jörg Steitz-Kallenbach. Freiburg im Breisgau: Herder 2003, S. 114–156.

Steitz-Kallenbach, Jörg: Die Welt liegt hinter den Dingen. Zur Rolle von Fiktion und Konstruktion in Sachbüchern und Sachmedien für Kinder und Jugendliche. In: „Wieso,

weshalb, warum ...". Sachliteratur für Kinder und Jugendliche (Beiheft 15). Hrsg. von Petra Josting und Gudrun Stenzel. Weinheim: Juventa-Verlag 2004, S. 19–32.

Störiko-Blume, Ulrich: Entwicklung des Buchmarkts. 5 Thesen eines Kinderbuchverlegers von geringem Verstand. boersenblatt.net (Thema Kinder- und Jugendbuch 2011). http://www.boersenblatt.net/454337/template/bb_tpl_thema_artikel/ [29.09.2011].

Straßner, Erich: Text-Bild-Kommunikation - Bild-Text-Kommunikation (Grundlagen der Medienkommunikation, 13). Tübingen: Niemeyer 2002.

Tabbert, Reinbert: Einführung. In: Maurice Sendak (Sammlung Profile 26). Hrsg. von Reinbert Tabbert. Bonn: Bouvier 1987, S. 11–21, hier S. 12.

Tannen, Deborah: Introduction. In: Coherence in spoken and written discourse (Advances in discourse processes, 12). Hrsg. von Deborah Tannen. Norwood: Ablex Publ 1993, S. xiii–xvii.

tergan, Sigmar-Olaf: Lernen mit Multimedia-, Hypertext- und Hypermedia-Systeme. Zur Funktion von Visualisierungen. In: Bild - Medien - Wissen. Hrsg. von Hans Dieter Huber und Bettina Lockemann. München: Kopaed 2002, S. 321–336.

Thiele, Jens/Doonan, Jane: Das Bilderbuch. Ästhetik, Theorie, Analyse, Didaktik, Rezeption. 2., erw. Aufl. Bremen: Aschenbeck & Isensee 2003.

Thiele, Jens: Das Bild, das Wort und die Phantasie. In: Beiträge Jugendliteratur und Medien 45 (1993) H. 2, S. 82–95.

Thiele, Jens: Das Bilderbuch. In: Handbuch Kinderliteratur. Grundwissen für Ausbildung und Praxis. Hrsg. von Jens Thiele und Jörg Steitz-Kallenbach. 2. Aufl. Freiburg im Breisgau: Herder 2003, S. 70–90.

Thiele, Jens: Das Bilderbuch. In: Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur. Medien, Themen, Poetik, Produktion, Rezeption, Didaktik, Bd. 1. Hrsg. von Günter Lange. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren 2000, S. 228–245.

Thiele, Jens: Die Sache mit dem Sachbild. Neun Spotlights auf das Illustrieren einer Sache. In: "Wieso, weshalb, warum ...". Sachliteratur für Kinder und Jugendliche (Beiheft 15). Hrsg. von Petra Josting und Gudrun Stenzel. Weinheim: Juventa-Verlag 2004, S. 44–56.

Walter, Klaus: Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen adventure games (Reihe Medienwissenschaften, 2). Siegen: Universitäts-Verlag 2002.

Weinkauff, Gina/Glasenapp, Gabriele von: Kinder- und Jugendliteratur. Stuttgart: UTB GmbH 2010.

Wellner, Pierre/Mackay, Wendy/Gold, Rich: Special Issue on Computer Augmented Environment Back to the Real World. In: *Communications of the ACM* 36 (1993), H. 7, S. 24–26.

Wenz, Karin: Formen der Mündlichkeit und Schriftlichkeit digitaler Medien. In: *Linguistik online* (1998), H.1. o. S. <https://bop.unibe.ch/linguistik-online/article/view/1085/1774> [02.05.2011].

Wetzel, Dirk: Hypertext. In: *Reclams Sachlexikon des Buches*. Hrsg. von Ursula Rautenberg. 2. verbesserte Aufl. Stuttgart: Reclam 2003, S. 264f.

Wilweisen, Sarah: Kunst am Bilderbuch. Aspekte einer bildfokussierenden Bilderbuchanalyse. In: *kjl & m. Kinder-/Jugendliteratur und Medien in Forschung, Schule und Bibliothek* 65 (2013), H. 13.1, S. 3–10.

Wolf, Werner: Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik. Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie. In: *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär* (WVT-Handbücher zum literaturwissenschaftlichen Studium, 5). Hrsg. von Vera Nünning. Trier: WVT Wiss. Verlag 2002, S. 23–104.

Wolf, Werner: Intermedialität. In: *Metzler-Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe*. Hrsg. von Ansgar Nünning. Stuttgart: Metzler 2008, S. 327.

Wolf, Werner: Intermediality. In: *Routledge encyclopedia of narrative theory*. Hrsg. von David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan. London u.a: Routledge 2005, S. 252–256.

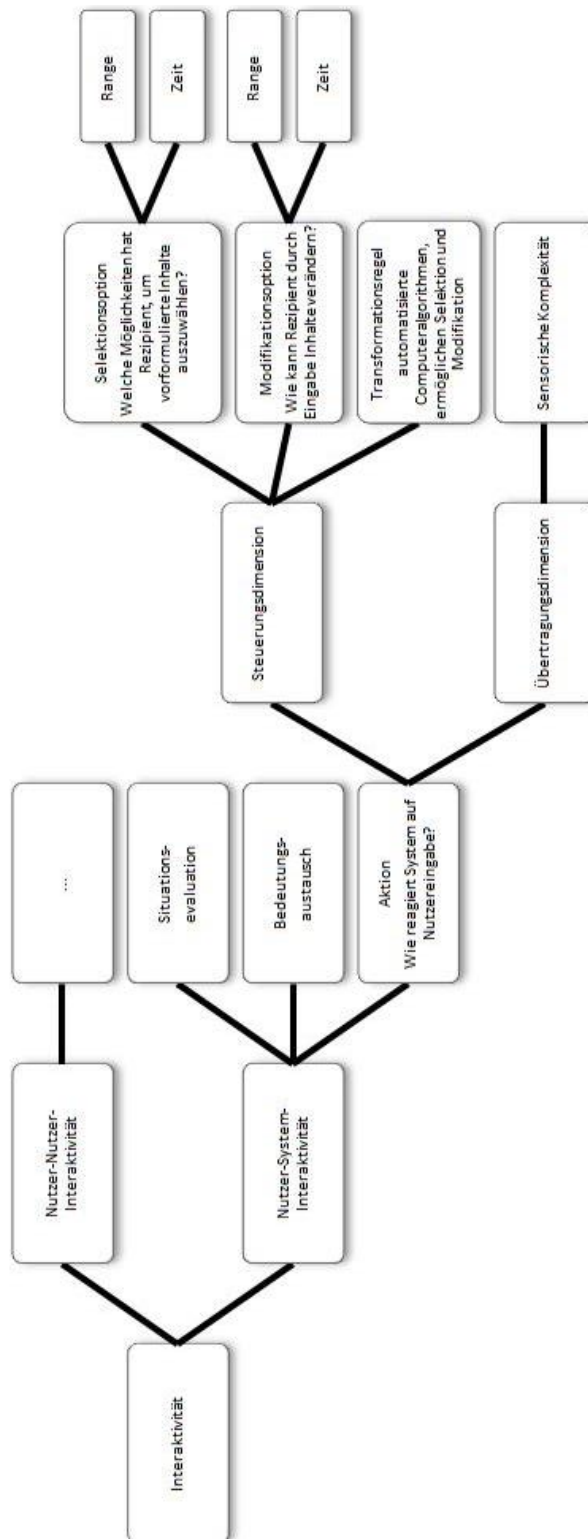
Wolf, Werner: Pictorial Narrativity. In: *Routledge encyclopedia of narrative theory*. Hrsg. von David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan. London u.a: Routledge 2005, S. 431–435.

Zimmer, Thomas: Audiovisuelle Medien. In: *Reclams Sachlexikon des Buches*. Hrsg. von Ursula Rautenberg. 2. verbesserte Aufl. Stuttgart: Reclam 2003, S. 37.

Zipfel, Frank: Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität. Analysen zur Fiktion in der Literatur und zum Fiktionsbegriff in der Literaturwissenschaft (*Allgemeine Literaturwissenschaft – Wuppertaler Schriften*, 2). Berlin: Schmidt 2001.

XIII. Anhang

Anhang 1: Interaktivitätsmodell (Quelle: Eigene Darstellung, nach Quiring/Schweiger)



Anhang 2: Übersicht Bild-Text-Darstellungen verschiedener Autoren (Quelle: Eigene Darstellung)

	Thiele	Ries	Golden	Marquardt	Forytta	McCloud	Schwarzcz	Nikolajeva/Scott
Vorliegende Arbeit								
Bilderbuch ohne Text				BB ohne Textbeigaben				Picture narrative without words
Linear monoszenische Bilddarstellung								
Bilderbuch ohne Text				Bilderbücher mit kleinen Textbeigaben		Bildlastige Verbindung		Picture narrative with words
Assoziativ monoszenische Bilddarstellung			Picture carries primary narrative with text reflecting selected aspects of the picture					
Bilderbuch ohne Text			Pictures needed to clarify text			Additive Verbindung	Complement: Specify, amplify, extend	Complementary picturebook
Pluriszzenische Bilddarstellung			Picture is helpful in enhancing or enriching text		Komplementäre (sich gegenseitig ergänzende) Korrelation		Alienate/opposing	Expanding/Enhancing picturebook
Bilderbuch mit wenig Text					Substitutive (ersetzen) Korrelation		counterpoint	Counterpointing
Komplementäres Erzählen					Parallele (gleichgerichtete) Korrelation			
Ausschmückende Funktion					Interpretative (deutende) Korrelation	Parallele Verbindung		Sylleptic picturebook
Kontrapunktische Beziehung	Kontrapunktische Spannung				Integrative (eingliedernde) Korrelation	Zweisprachiges Panel Montage		Symmetrical picturebook
Interpretatives Verhältnis			Text+ pictures symmetrical	Text und Abbildung gleichbedeutend nebeneinander				
Paralleles Erzählen	Parallele Linien	Textparallele Illustration						
Integratives Verhältnis								
Alternierendes Verhältnis	Geflochtener Zopf					Korrelative Verbindung	Alternate progress	
Punktuelle Illustration		Punktuelle Illustration	Text carries primary narrative and picture illustrates selected aspects			Textlastige Verbindung		Narrative text with at least one picture on every spread
		Simultane Illustration						

Anhang 3: Thematische Übersicht Bauernhof-Bilderbücher (Quelle: Eigene Darstellung)

	Hofansicht	Kühe/ Kuhstall	Schafe+Ziegen	Schweine	Hühner	Getreide	Landmaschinen	Hofladen	Pferde	Obst+Gemüse
Entdecke den Bauernhof (tptoi)	x	x	x	x	x	X	x	x		
Mein Bauernhof (LeYo!)	x	x		x	x	X	x	x	x	x
Tiere auf dem Bauernhof (TING)		x	x	x	x					
Auf dem Wimmel- Bauernhof (TING)		x			x	x	x		x	x
Bauernhof (WAS IST WAS junior)	x	x	x	x	x	x	x	x		x
Alles über den Bauernhof (Wieso? Weshalb? Warum?)	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Anhang 4: Codebögen Stifte (Quelle: Eigene Darstellung)

Titel: Erlebe die Natur 2/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Plurizenische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozenische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Plurizenische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1
Interaktivität Eingriffsmöglichkeiten	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	0,5
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutive Links = Optionale Links = Wert 0 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1

Titel: Erlebe die Natur 1/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	0,75
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	0
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Erlebe die Natur 3 / 3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe: Infos in Bild-Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	0
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Auf dem Wimmelbauernhof 1 / 3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch) Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention		autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Wort 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. veränderte bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Auf dem Wimmelbauernhof 2/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bilddarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bilddarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bilddarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	0,5
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	1
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links = Optionale Links = Wert 0 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1 Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	-1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?		1

Titel: Auf dem Wimmelbauernhof 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handeines Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen). Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszusische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus	Erzählstränge	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi	Perspektive	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tiw, simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tiw, retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tiw, prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tiw, simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	-0,5
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt		1

Titel: Auf dem Bauernhof 1/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“		1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	0,75
Synästhesie		Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention		Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit		Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	0
Manifestierung		Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie		Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Auf dem Bauernhof 2/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Virtualität		Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszemische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozemische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszemische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	-0,5
Interaktivität Eingriffsmöglichkeiten		Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 Bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 Bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0	0,5
Selektion		Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	1
Kennzeichnung		Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-1
Wahlmöglichkeiten		Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Modifikation		Text- und Bildabgabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1

Titel: Auf dem Bauernhof 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bilddarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	-0,5
Semantischer Modus	Erzählstränge	Einfache Narrativität, Komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	0,75
Syntaktische Modi	Perspektive	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1 Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimischer Pol = Wert -1	1
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Untenwegs 1/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Pragmatische Modi	Definition „Erzählung“	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	0,75
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch) Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	0
Manifestierung	Unbekannte, autonome Geschichte vs. veränderte bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie		Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Unterwegs 2/3		Werte	Codierter Wert
Modus	Kurzbeschreibung		
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Plurizenische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozenische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Plurizenische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	-0,5
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 Bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	0,5
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge		1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-0,5
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 konstitutive Links = Optionale Links = Wert 0 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1

Titel: Unterwegs 3/3		Werte	Codierter Wert
Modus	Kurzbeschreibung		
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handeines Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (Wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder plurizenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	0,5
Semantischer Modus	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	0,75
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem zeitlichen Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen? Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	-1
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt		1

Titel: Tiger und Co. 1/β		Titel: Tiger und Co. 2/3	
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	<ol style="list-style-type: none"> Welt mit individuellen Charakteren Welt zeitlich zu verorten, verändert sich Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse Mentales Leben der Charaktere Absichtsvolle Handlung Kausalität in der Abfolge der Ereignisse Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf Bedeutung für Rezipienten 	<ol style="list-style-type: none"> Kriterien = Wert 1 Kriterien = Wert 0,75 Kriterien = Wert 0,5 Kriterien = Wert 0,25 Kriterien = Wert 0 Kriterien = Wert -0,25 Kriterien = Wert -0,5 Kriterien = Wert -0,75 Kriterien = Wert -1 	0
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	0
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Tiger und Co. 2/3		Titel: Tiger und Co. 2/3	
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bildardarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bildardarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bildardarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1
Interaktivität Eingriffsmöglichkeiten	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0	0,75
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1

Titel: Tiger und Co. 3/3		Titel: Tiere auf dem Bauernhof 1/3	
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe: Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	0,5
Semantischer Modus Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiv Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	0,5
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Tiere auf dem Bauernhof 1/3		Titel: Tiere auf dem Bauernhof 1/3	
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	-0,5
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch) Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention		autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	0
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Wort 0 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. veränderte bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Tiere auf dem Bauernhof 2/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszenische Bilddarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozenische Bilddarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszenische Bilddarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1	
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	0,75	
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	1	
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1	
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	-1	
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?		1	

Titel: Tiere auf dem Bauernhof 3/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen). Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bilddarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1	
Semantischer Modus	Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem zeitlichen Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tiw, simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tiw, retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tiw, prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tiw, simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	0,5
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Das große ABC-Wimmelbuch 1/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch) Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention		autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Das große ABC-Wimmelbuch 2/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszemische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozemische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszemische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	0,5
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 Bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 Bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0	0,5
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-0,5
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Modifikation	Text- und Bildabgabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1

Titel: Das große ABC-Wimmelbuch 3/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1
Semantischer Modus		
Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, Komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1
Syntaktische Modi		
Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1

Titel: Eine Reise durch die Zeit 1/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Pragmatische Modi		
Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch) Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1
Intention	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristischer Pol = Wert -1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1

Modus	Kurzbeschreibung	Werte
		0,75

Modus	Kurzbeschreibung	Werte
		1

Modus	Kurzbeschreibung	Werte
		0

Modus	Kurzbeschreibung	Werte
		1

Titel: Eine Reise durch die Zeit 2/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	-0,5
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	0,75
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-0,5
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1

Titel: Eine Reise durch die Zeit 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal und deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (Wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszusische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	0,5
Semantischer Modus	Erzählstränge	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	0,75
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem zeitlichen Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen? Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wir das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	-0,5
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Komm mit, wir besuchen Mozart 1/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus	Pragmatische Modi Definition „Erzählung“			
	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	1	
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1	
Intention	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1	
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1	
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1	
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1	

Titel: Komm mit, wir besuchen Mozart 2/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus	Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bildardarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bildardarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bildardarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0	0,75
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Produktiver Pol = Wert 1 Selektiver Pol = Wert 1	1	
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-0,5	
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-0,5	
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1	

Titel: Komm mit, wir besuchen Mozart 3/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe: Infos in Bild-Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1	
Semantischer Modus				
Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1	
Syntaktische Modi				
Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1	
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	0,5	
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1	

Titel: Komm mit in den Kindergarten 1/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Pragmatische Modi				
Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	1	
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch) Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1	
Intention		autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1	
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1	
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Wort 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1	
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1	

Titel: Komm mit in den Kindergarten 2/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Virtualität		Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bilddarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bilddarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bilddarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	0,5
Interaktivität		Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	1
Selektion		Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-1
Kennzeichnung		Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Wahlmöglichkeiten		Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1
Modifikation		Text- und Bildeingabe möglich?		

Titel: Komm mit in den Kindergarten 3/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Kohärenz		Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handeines Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen). Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszusische Bilddarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus		Erzählstränge	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi		Perspektive	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tiw, simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tiw, retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tiw, prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tiw, simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz		Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	0
Diegese		Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Mit Ottern stottern 1/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“		<ol style="list-style-type: none"> Welt mit individuellen Charakteren Welt zeitlich zu verorten, verändert sich Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse Mentales Leben der Charaktere Absichtsvolle Handlung Kausalität in der Abfolge der Ereignisse Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf Bedeutung für Rezipienten 	<ol style="list-style-type: none"> Kriterien = Wert 1 Kriterien = Wert 0,75 Kriterien = Wert 0,5 Kriterien = Wert 0,25 Kriterien = Wert 0 Kriterien = Wert -0,25 Kriterien = Wert -0,5 Kriterium = Wert -0,75 Kriterien = Wert -1 	0,5
Synästhesie		Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention		Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit		Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1
Manifestierung		Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie		Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Mit Ottern stottern 2/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Virtualität		Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszemische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozemische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszemische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1
Interaktivität Eingriffsmöglichkeiten		Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 Bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 Bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0	0,75
Selektion		Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	1
Kennzeichnung		Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-0,5
Wahlmöglichkeiten		Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Modifikation		Text- und Bildabgabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1

Titel: Meine erste Hörbibel 1/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bilddarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1
Semantischer Modus		
Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, Komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1
Syntaktische Modi		
Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimischer Pol = Wert -1
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1

Titel: Meine erste Hörbibel 1/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Pragmatische Modi		
Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1
Synästhesie		
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1
Intention	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1

Modus	Kurzbeschreibung	Werte

Titel: Meine erste Hörbibel 2/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus	Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Plurizenische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozenische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Plurizenische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	0,5
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1

Titel: Meine erste Hörbibel 3/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus	Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal und deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (Wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder plurizenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus	Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, Komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem zeitlichen Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	0,5
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Abc, die Arche Noah sticht in See 1/3		Werte	Codierter Wert
Modus	Kurzbeschreibung		
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	<ol style="list-style-type: none"> 1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten 	<ol style="list-style-type: none"> 8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1 	1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Abc, die Arche Noah sticht in See 2/3		Werte	Codierter Wert
Modus	Kurzbeschreibung		
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1
Interaktivität Eingriffsmöglichkeiten	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0	0,75
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1

Titel: Abc, Abc, die Arche Noah steht in See 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe: Infos in Bild-Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	0
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Rund um die Welt ist Weilmachern 1/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	0,75
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch) Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention		autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	0
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Wort 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. veränderte bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Rund um die Welt ist Weihnachten 2/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bilddarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bilddarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bilddarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links = Optionale Links = Wert 0 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	

Titel: Rund um die Welt ist Weihnachten 3/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen). Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszusische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1
Semantischer Modus	Erzählstränge	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1
Syntaktische Modi	Perspektive	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tiw, simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tiw, retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tiw, prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tiw, simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetische Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1

Codierter Wert

Titel: Das Geheimnis in der Kiste 1/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1
Intention	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1

Titel: Das Geheimnis in der Kiste 2/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszemische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozemische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszemische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1
Modifikation	Text- und Bildabgabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1

Titel: Das Geheimnis in der Kiste. 3/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bilddarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1
Semantischer Modus	Erzählstränge	Einfache Narrativität, Komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen? Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimischer Pol = Wert -1
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1

Titel: Ahoi Piraten! Wir wollen den Schatz! 1/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Pragmatische Modi	Definition „Erzählung“	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich Materielle Zeichen vs. interne Gedanken
Intention	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1

Titel: Ahol Piraten! Wir wollen den Schatz! 2/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Plurizenische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozenische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Plurizenische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 Bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	0,75
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 konstitutive Links = Optionale Links = Wert 0 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1

Titel: Ahol Piraten! Wir wollen den Schatz! 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (Wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder plurizenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus	Erzählstränge	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem zeitlichen Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen? Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	0,5
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Standpunkt des Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Bastelabenteuer mit der frechen Prinzessin 1/3		Werte	Codierter Wert
Modus	Kurzbeschreibung		
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	<ol style="list-style-type: none"> Welt mit individuellen Charakteren Welt zeitlich zu verorten, verändert sich Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse Mentales Leben der Charaktere Absichtsvolle Handlung Kausalität in der Abfolge der Ereignisse Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf Bedeutung für Rezipienten 	<ol style="list-style-type: none"> Kriterien = Wert 1 Kriterien = Wert 0,75 Kriterien = Wert 0,5 Kriterien = Wert 0,25 Kriterien = Wert 0 Kriterien = Wert -0,25 Kriterien = Wert -0,5 Kriterien = Wert -0,75 Kriterien = Wert -1 	1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Bastelabenteuer mit der frechen Prinzessin 2/3		Werte	Codierter Wert
Modus	Kurzbeschreibung		
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originale Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bildardarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bildardarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bildardarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1
Interaktivität Eingriffsmöglichkeiten	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0	0,5
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1

Titel: Bastelbentener mit der frechen Prinzessin 3/3		Werte	Codierter Wert
Modus	Kurzbeschreibung		
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe: Infos in Bild-Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	0,5
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Bibi und das Drachenbaby 1/3		Werte	Codierter Wert
Modus	Kurzbeschreibung		
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch) Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention		autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Wort 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. veränderte bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Bibi und das Drachenbaby 2/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszienische Bilddarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozienische Bilddarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszienische Bilddarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	0,75
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	-1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?		1

Titel: Bibi und das Drachenbaby 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handeines Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen). Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszienische Bilddarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus	Erzählstränge	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi	Perspektive	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tiw, simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tiw, retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tiw, prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tiw, simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	0,5
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt		1

Titel: Entdecke den Bauernhof 1/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“		<ol style="list-style-type: none"> Welt mit individuellen Charakteren Welt zeitlich zu verorten, verändert sich Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse Mentales Leben der Charaktere Absichtsvolle Handlung Kausalität in der Abfolge der Ereignisse Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf Bedeutung für Rezipienten 	<ol style="list-style-type: none"> Kriterien = Wert 1 Kriterien = Wert 0,75 Kriterien = Wert 0,5 Kriterien = Wert 0,25 Kriterien = Wert 0 Kriterien = Wert -0,25 Kriterien = Wert -0,5 Kriterium = Wert -0,75 Kriterien = Wert -1 	1
Synästhesie		Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention		Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit		Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1
Manifestierung		Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie		Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Entdecke den Bauernhof 2/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Virtualität		Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszemische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozemische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszemische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1
Interaktivität		Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 Bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 Bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0	0,5
Selektion		Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	1
Kennzeichnung		Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-1
Wahlmöglichkeiten		Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Modifikation		Text- und Bildabgabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1

Titel: Entdecke den Bauernhof 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bilddarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus	Erzählstränge	Einfache Narrativität, Komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen? Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	-0,5
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Bilderlexikon Tiere 1/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Pragmatische Modi	Definition „Erzählung“	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	0
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	1
Intention	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	0
Manifestierung	Unbekannte, autonome Geschichte vs. veränderte bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. veränderte bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Bilderlexikon Tiere 2/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulieren der Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	0,5	
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0	0,5	
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	1	
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-1	
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1	
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1	

Titel: Bilderlexikon Tiere 3/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal und deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (Wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszusische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	0,5	
Semantischer Modus	Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	0,75
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem zeitlichen Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	-0,5	
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt		Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Mein großes Bilderlexikon 1/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1
Intention	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1

Titel: Mein großes Bilderlexikon 2/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bildardarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bildardarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bildardarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1
Interaktivität Eingriffsmöglichkeiten	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene > versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1

Titel: Mein großes Bilderlexikon 2/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bildardarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bildardarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bildardarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1
Interaktivität Eingriffsmöglichkeiten	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene > versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1

Titel: Mein großes Bilderlexikon 2/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bildardarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bildardarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bildardarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1
Interaktivität Eingriffsmöglichkeiten	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene > versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1

Titel: Mein großes Bilderlexikon 3/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus	Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe: Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	0,5
Semantischer Modus	Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	0,75
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiv Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz		Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	0
Diegese		Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Willi Vampir in der Schule 1/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus	Pragmatische Modi	Definition „Erzählung“	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	1
Synästhesie		Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch) Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention		Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit		Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1
Manifestierung		Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie		Unbekannte, autonome Geschichte vs. veränderte bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Willi Vampir in der Schule 2/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bilddarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bilddarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bilddarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	0,5
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	-1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?		1

Titel: Willi Vampir in der Schule 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handeines Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen). Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszusische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus	Erzählstränge	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi	Perspektive	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tiw, simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tiw, retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tiw, prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tiw, simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	0
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt		1

Titel: Mein großes Wimmelbuch 1/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten		8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	0,75
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch) Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch		Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention			autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich		Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	0
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken		Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte		Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Mein großes Wimmelbuch 2/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption		Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszemische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozemische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszemische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	-0,5
Interaktivität Eingriffsmöglichkeiten	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte		Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 Bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 Bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0	0
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge		Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite		Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?		Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Modifikation	Text- und Bildengabe möglich?		Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1

Titel: Mein großes Wimmelbuch 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bilddarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	0,5
Semantischer Modus	Erzählstränge	Einfache Narrativität, Komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	0,75
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen? Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,5 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	-0,5
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Ägypten 1/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Pragmatische Modi	Definition „Erzählung“	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	1
Intention	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1
Manifestierung	Unbekannte, autonome Geschichte vs. veränderte bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie		Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Ägypten 2/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus	Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Plurizenische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozenische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Plurizenische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulirender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	0,5
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	0,5
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 konstitutive Links = Optionale Links = Wert 0 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-0,5
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1

Titel: Ägypten 3/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus	Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handeines Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (Wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder plurizenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus	Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, Komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem zeitlichen Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	0
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Anhang 5: Codebögen AR-Bücher (Quelle: Eigene Darstellung)

Titel: Dinosaurier 2/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Plurizenische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozenische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Plurizenische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutive Links = Optionale Links = Wert 0 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1

Titel: Dinosaurier 1/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Pragmatische Modi	Definition „Erzählung“	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1
Synästhesie	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physikalische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1
Intention	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1

Titel: Dinosaurier 3/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus	Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe: Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus	Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiv Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	0,75
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	0,5	
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1	

Titel: Fairyland Magic 1/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert	
Modus	Pragmatische Modi	Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	0,75
Synästhesie		Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch) Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1	
Intention		Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1	
Abgeschlossenheit		Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	0	
Manifestierung		Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Wort 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1	
Textinterne Autonomie		Unbekannte, autonome Geschichte vs. veränderte bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1	

Titel: Fairyland Magic 2/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bilddarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bilddarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bilddarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1	
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	0,75	
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	1	
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	1	
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	-1	
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?		1	

Titel: Fairyland Magic 3/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handeines Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen). Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszusische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1	
Semantischer Modus	Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem zeitlichen Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tiw, simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tiw, retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tiw, prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tiw, simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	0,75
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	0,5
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: What Lola wants ... Lola gets 1/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus	Pragmatische Modi	Definition „Erzählung“		
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten 	<ol style="list-style-type: none"> 8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1 	1
	Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
	Intention	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
	Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1
	Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
	Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: What Lola wants ... Lola gets 2/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus	Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszemische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozemische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszemische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1
	Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0	0,75
	Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	1
	Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-1
	Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
	Modifikation	Text- und Bildabgabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1

Titel: What Lola wants... Lola gets 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, Komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	0,5
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Vorhang auf für Prinzessin Lillifee! 1/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch) Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention		autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristischer Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. veränderte bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Vorhang auf für Prinzessin Lillifee! 2/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulirender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 Bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	0,75
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 konstitutive Links = Optionale Links = Wert 0 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1

Titel: Vorhang auf für Prinzessin Lillifee! 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handeines Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (Wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszusische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus	Erzählstränge	Einfache Narrativität, Komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem zeitlichen Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen? Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	0,75
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	0,5
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	1

Titel: Mein Bauernhof 1/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	1	
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1	
Intention	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1	
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	0	
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1	
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1	

Titel: Mein Bauernhof 2/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus				
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bildardarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bildardarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bildardarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1	
Interaktivität Eingriffsmöglichkeiten	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0	0,25	
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	1	
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-1	
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-1	
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	1	

Titel: Mein Bauernhof 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe: Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiv Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	0,75
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	-0,5
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Mein großer Märchenschatz 1/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	0,75
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch) Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention		autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	0
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Wort 0 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. veränderte bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Mein großer Märchenschatz 2/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Codierter Wert
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	0,5
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	0,5
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	-1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	-1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	1

Titel: Mein großer Märchenschatz 3/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	0,5
Semantischer Modus	Erzählstränge	0,75
Syntaktische Modi	Perspektive	0,75
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	-0,5
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	1

Titel: Mein großer Märchenschatz 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handeines Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen). Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	0,5
Semantischer Modus	Erzählstränge	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, embryonische Narrativität = Wert -1	0,75
Syntaktische Modi	Perspektive	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tiw, simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tiw, retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tiw, prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tiw, simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	0,75
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	-0,5
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Anhang 6: Codebögen Bild-Text-Verhältnisse (Quelle: Eigene Darstellung)

Titel: Bilderbücher ohne Text - Linear monozenitische Bildardarstellung 2/3		Codierter Wert
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Plurizentrische Bildardarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Anforderungen im Text, monozenitische Bildardarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Plurizentrische Bildardarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 Bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 Bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links = Optionale Links = Wert 0 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1

Titel: Bilderbücher ohne Text - Linear monozenitische Bildardarstellung 1/3		Codierter Wert
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Pragmatische Modi	Definition „Erzählung“	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1
Intention	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1

Titel: Bilderbücher ohne Text - Assoziativ monozentrische Bildardarstellung 2/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszentrische Bildardarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozentrische Bildardarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszentrische Bildardarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 konstitutive Links = Optionale Links = Wert 0 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1

Titel: Bilderbücher ohne Text - Assoziativ monozentrische Bildardarstellung 3/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (Wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszentrische Bildardarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1
Semantischer Modus	Erzählstränge	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1
Syntaktische Modi	Perspektive	Anzahl von Erzählsträngen In welchem zeitlichen Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen? Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1 Intradiegetischer Pol = Wert -1
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Retrospektiver Pol = Wert 1 Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1

Titel: Bilderbücher ohne Text – Pluriszemische Bildardarstellung 1/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	<ol style="list-style-type: none"> Welt mit individuellen Charakteren Welt zeitlich zu verorten, verändert sich Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse Mentales Leben der Charaktere Absichtsvolle Handlung Kausalität in der Abfolge der Ereignisse Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf Bedeutung für Rezipienten 	<ol style="list-style-type: none"> Kriterien = Wert 1 Kriterien = Wert 0,75 Kriterien = Wert 0,5 Kriterien = Wert 0,25 Kriterien = Wert 0 Kriterien = Wert -0,25 Kriterien = Wert -0,5 Kriterien = Wert -0,75 Kriterien = Wert -1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1
Intention	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1

Titel: Bilderbücher ohne Text – Pluriszemische Bildardarstellung 2/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszemische Bildardarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozemische Bildardarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszemische Bildardarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1
Interaktivität Eingriffsmöglichkeiten	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1

Codierter Wert
-0,5

Titel: Bilderbücher ohne Text - Pluriszemische Bilddarstellung 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe: Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszemische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	-0,5
Semantischer Modus	Erzählstränge	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	0,75; 0,25
Syntaktische Modi	Perspektive	Retrospektiv, thw. simultan = Wert 1 Retrospektiv, thw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, thw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, thw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, thw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	-1
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Bilderbücher mit wenig Text 1/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	
Pragmatische Modi	Definition „Erzählung“	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch) Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1
Manifestierung	Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Wort 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. veränderte bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Bilderbücher mit wenig Text 2/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus	Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszenische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozenische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszenische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	-
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge		Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite		Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?		Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	-
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?			-

Titel: Bilderbücher mit wenig Text 3/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus	Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handeines Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen). Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus	Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem zeitlichen Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tiw, simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tiw, retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tiw, prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tiw, simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?		Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	-1
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt		Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Komplementäres Erzählen 1/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1
Intention	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1

Titel: Komplementäres Erzählen 2/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszemische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozemische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszemische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 Bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 Bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1
Modifikation	Text- und Bildabgabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1

Codierter Wert
0,5

Titel: Komplementäres Erzählen 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	0,5
Semantischer Modus	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, Komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1; 0,25
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen? Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimischer Pol = Wert -1	0
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Ausschmückende Funktion des Bildes 1/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Pragmatische Modi	Definition „Erzählung“	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	0,75
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	1
Intention	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1
Manifestierung	Unbekannte, autonome Geschichte vs. veränderte bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie		Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	0

Titel: Ausschmückende Funktion des Bildes 2/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	0,5
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 Bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	-
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 konstitutive Links = Optionale Links = Wert 0 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	-

Titel: Ausschmückende Funktion des Bildes 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (Wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszusische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	0,5
Semantischer Modus	Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	1
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem zeitlichen Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen? Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	0
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	1

Titel: Kontrapunktische Beziehung 1/3		Werte	Codierter Wert
Modus	Kurzbeschreibung		
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	<ol style="list-style-type: none"> Welt mit individuellen Charakteren Welt zeitlich zu verorten, verändert sich Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse Mentales Leben der Charaktere Absichtsvolle Handlung Kausalität in der Abfolge der Ereignisse Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf Bedeutung für Rezipienten 	<ol style="list-style-type: none"> Kriterien = Wert 1 Kriterien = Wert 0,75 Kriterien = Wert 0,5 Kriterien = Wert 0,25 Kriterien = Wert 0 Kriterien = Wert -0,25 Kriterien = Wert -0,5 Kriterium = Wert -0,75 Kriterien = Wert -1 	0,75
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	0

Titel: Kontrapunktische Beziehung 2/3		Werte	Codierter Wert
Modus	Kurzbeschreibung		
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszemische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozemische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszemische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	0,5
Interaktivität Eingriffsmöglichkeiten	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0	-
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	-
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	-

Titel: Kontrapunktische Beziehung 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe: Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	0,5
Semantischer Modus			
Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	-0,5
Syntaktische Modi			
Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiv Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetische Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	0
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Titel: Interpretatives Verhältnis 1/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Pragmatische Modi			
Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	0,25
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch) Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention		autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Wort 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	-0,5
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. veränderte bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	-1

Titel: Interpretatives Verhältnis 2/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Plurizenische Bilddarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozenische Bilddarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Plurizenische Bilddarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links = Optionale Links = Wert 0 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	

Titel: Interpretatives Verhältnis 3/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handeines Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen). Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder plurizenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1
Semantischer Modus	Erzählstränge	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1
Syntaktische Modi	Perspektive	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tiw, simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tiw, retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tiw, prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tiw, simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetische Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1

Codierter Wert
0
1
-0,5
1

Titel: Paralleles Erzählen 1/3		Werte	Codierter Wert
Modus	Kurzbeschreibung		
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch) Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention		autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Paralleles Erzählen 2/3		Werte	Codierter Wert
Modus	Kurzbeschreibung		
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszemische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozemische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszemische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1
Interaktivität Eingriffsmöglichkeiten	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 Bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 Bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0	-
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	-
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-
Modifikation	Text- und Bildabgabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	-

Titel: Paralleles Erzählen 3/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bilddarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1
Semantischer Modus	Erzählstränge	Einfache Narrativität, Komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen? Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimischer Pol = Wert -1
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1

Titel: Integratives Verhältnis 1/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Pragmatische Modi	Definition „Erzählung“	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch
Intention	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1
Abgeschlossenheit	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1
Manifestierung	Unbekannte, autonome Geschichte vs. veränderte bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1
Textinterne Autonomie		Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1

Modus	Kurzbeschreibung	Werte
		1

Titel: Integratives Verhältnis 2/β		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulieren der Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 konstitutive Links = Optionale Links = Wert 0 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1

Titel: Integratives Verhältnis 3/β		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal und deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (Wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszusische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1
Semantischer Modus	Erzählstränge	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1
Syntaktische Modi	Perspektive	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetische Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1

Titel: Alternierendes Verhältnis 1/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Pragmatische Modi Definition „Erzählung“	<ol style="list-style-type: none"> Welt mit individuellen Charakteren Welt zeitlich zu verorten, verändert sich Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse Mentales Leben der Charaktere Absichtsvolle Handlung Kausalität in der Abfolge der Ereignisse Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf Bedeutung für Rezipienten 	<ol style="list-style-type: none"> Kriterien = Wert 1 Kriterien = Wert 0,75 Kriterien = Wert 0,5 Kriterien = Wert 0,25 Kriterien = Wert 0 Kriterien = Wert -0,25 Kriterien = Wert -0,5 Kriterium = Wert -0,75 Kriterien = Wert -1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch)	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1
Intention	Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Sowohl extern als auch intern manifestiert = Wert 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. verändert bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1

Titel: Alternierendes Verhältnis 2/3		
Modus	Kurzbeschreibung	Werte
Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bildarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bildarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bildarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1
Interaktivität Eingriffsmöglichkeiten	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge	Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite	Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene > versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?	Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?	Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1

Codierter Wert
0,5

Titel: Alternierendes Verhältnis 3/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handelndes Personal mit deutlicher Motivation, Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe: Infos in Bild-Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen), Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszenische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus			
Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	1
Syntaktische Modi			
Perspektive	In welchem (zeitlichen) Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tlw. simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tlw. retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tlw. prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tlw. simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?	Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	0
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt	Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

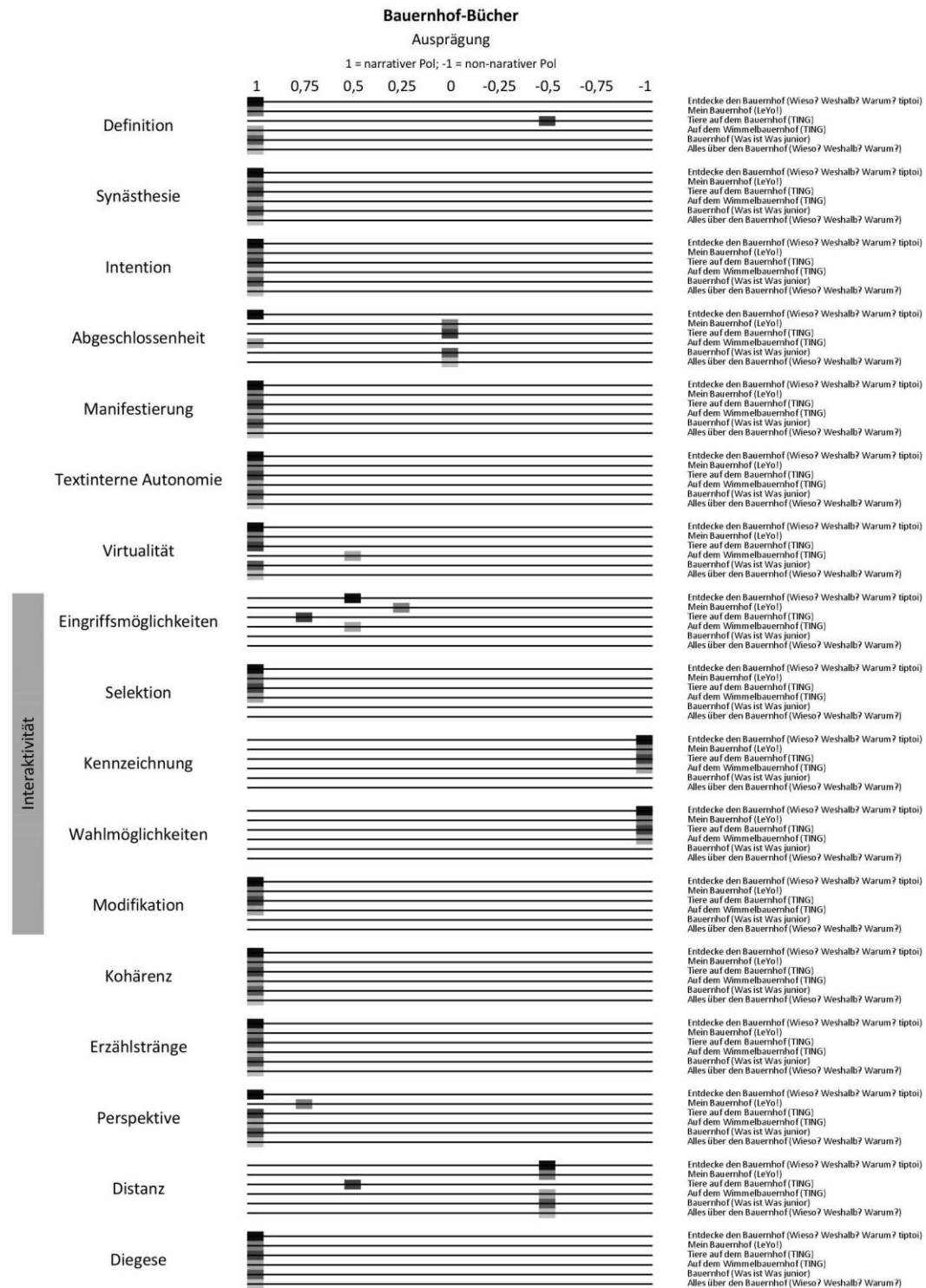
Titel: Punktueller Illustration 1/3			
Modus	Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Pragmatische Modi			
Definition „Erzählung“	1. Welt mit individuellen Charakteren 2. Welt zeitlich zu verorten, verändert sich 3. Veränderungen durch nichtwiederholbare physische Ereignisse 4. Mentales Leben der Charaktere 5. Absichtsvolle Handlung 6. Kausalität in der Abfolge der Ereignisse 7. Ereignisse treten in der Welt der Geschichte auf 8. Bedeutung für Rezipienten	8 Kriterien = Wert 1 7 Kriterien = Wert 0,75 6 Kriterien = Wert 0,5 5 Kriterien = Wert 0,25 4 Kriterien = Wert 0 3 Kriterien = Wert -0,25 2 Kriterien = Wert -0,5 1 Kriterium = Wert -0,75 0 Kriterien = Wert -1	1
Synästhesie	Traditionell angesprochene Sinne (visuell, auditiv) vs. weniger traditionell angesprochene Sinne (olfaktorisch, haptisch, gustatorisch) Text zum Selbstzweck vs. utilitaristisch	Ansprache traditioneller Sinne = Wert 1 Ansprache weniger traditioneller Sinne = Wert -1	1
Intention		autotelischer Pol = Wert 1 utilitaristische Pol = Wert -1	1
Abgeschlossenheit	Buch abgeschlossen vs. Fortsetzungen möglich	Abgeschlossener Pol = Wert 1 latente Abgeschlossenheit = Wert 0 Offener Pol = Wert -1	1
Manifestierung	Materielle Zeichen vs. interne Gedanken	Extern = Wert 1 Externe Manifestierung mit wenigen internen Passagen = Wert 0,5 Wort 0 Interne Manifestierung mit wenigen externen Passagen = Wert -0,5 Intern = Wert -1	1
Textinterne Autonomie	Unbekannte, autonome Geschichte vs. veränderte bekannte Geschichte (ergänzend) vs. bekannte, illustrative Geschichte	Autonomer Pol = Wert 1 Ergänzender Pol = Wert 0 Illustrativer Pol = Wert -1	1

Titel: Punktuelle Illustration 2/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus	Virtualität	Repräsentative Geschichte ist festgeschrieben (stets dieselbe Form) vs. jeweils andere Geschichte bei erneuter Rezeption	Repräsentativer Pol (dieselbe originäre Geschichte bei jedem Rezeptionsvorgang) = Wert 1 Pluriszusische Bilddarstellung mit eindeutiger Geschichte bzw. Aufforderungen im Text, monozusische Bilddarstellung mit ironischer oder deiktischer Funktion = Wert 0,5 Nebenstränge werden allein im Bild erzählt bzw. Abwechslung Text und Bild = Wert 0 Pluriszusische Bilddarstellung, wenig Text, ähnliches Personal = Wert -0,5 Simulierender Pol (scheinbar zufällig nebeneinandergestellte Bildmotive) = Wert -1	1
Interaktivität	Eingriffsmöglichkeiten	Eingriffsmöglichkeiten in Geschichte	Interaktion laut Definition nur bei digitaler Erweiterung gegeben, kann sonst nicht untersucht werden Keine Interaktion = Wert 1 bis 12,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,75 bis 25 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,5 bis 37,5 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0,25 bis 50 Eingriffsmöglichkeiten = Wert 0 Selektiver Pol = Wert 1 Produktiver Pol = Wert -1	-
Selektion	Vorgegebene Links vs. eigene produktive Beiträge		Offener Pol = Wert 1 Offene > versteckte hotwords = Wert 0,5 Offene = versteckte hotwords = Wert 0 Offene < versteckte hotwords = Wert -0,5 Versteckter Pol = Wert -1	-
Kennzeichnung	Kennzeichnung der Eingriffsmöglichkeiten auf der Seite		Konstitutiver Pol = Wert 1 Konstitutive Links > Optionale Links = Wert 0,5 Konstitutive Links = Optionale Links = Wert 0 Konstitutive Links < Optionale Links = Wert -0,5 Optionaler Pol = Wert -1	-
Wahlmöglichkeiten	Muss den Links gefolgt werden, um die Geschichte zu verstehen?		Pol keine Eingabe = Wert 1 Pol Bild- und Text-Eingabe = Wert -1	-
Modifikation	Text- und Bildeingabe möglich?			-

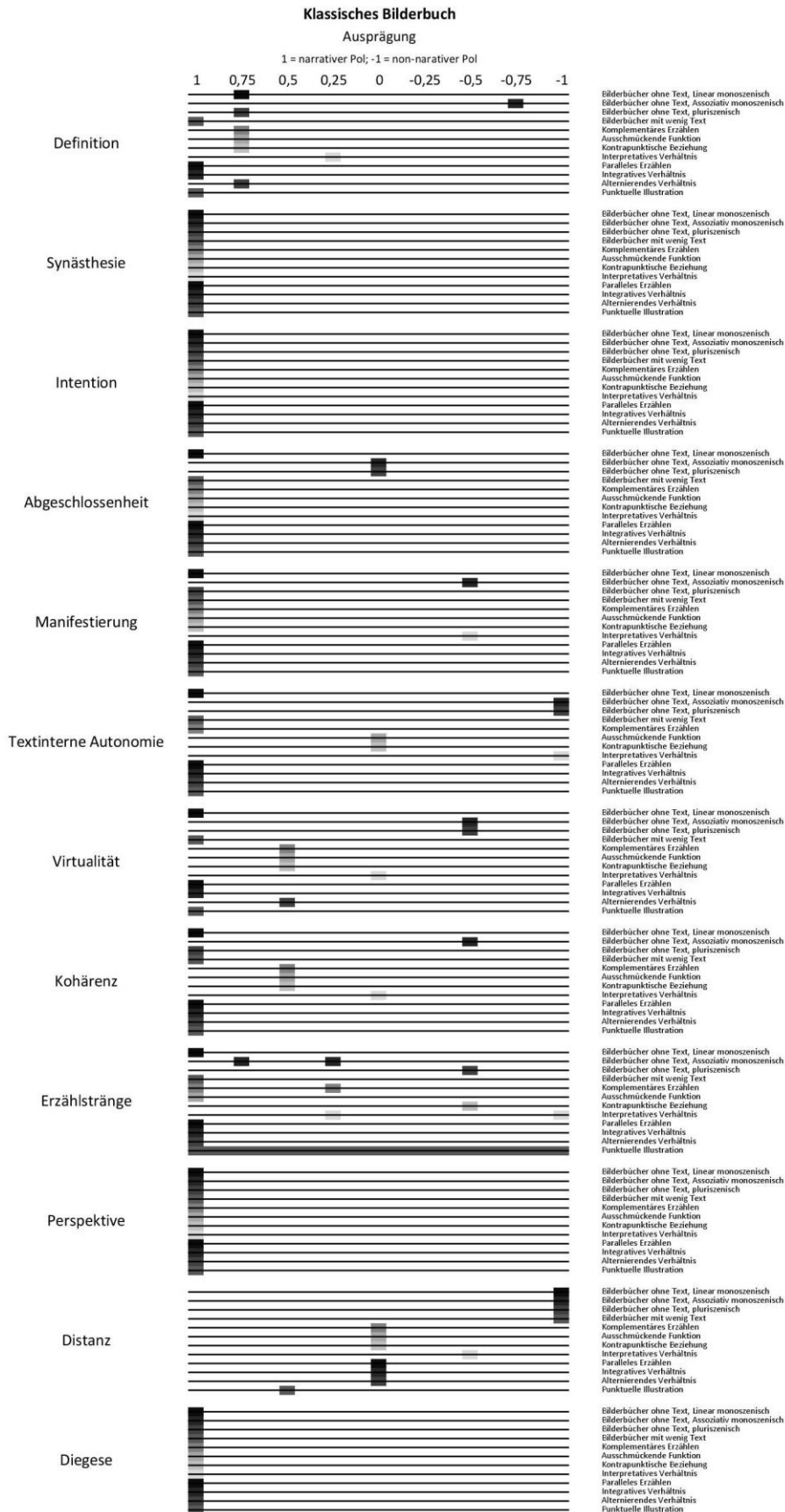
Titel: Punktuelle Illustration 3/3		Kurzbeschreibung	Werte	Codierter Wert
Modus	Kohärenz	Entsteht eine logische zusammenhängende Geschichte?	Handeines Personal mit deutlicher Motivation; Personal und/oder Setting auf allen Doppelseiten dasselbe; Infos in Bild+Text codiert, Text mit Kohärenzmittel = Wert 1 Details/Nebenstränge unbestimmt (Leerstellen). Text Kohärenzmittel, auch Ironie oder Widersprüche möglich, auch Bilderbücher mit neuem Setting auf jeder Doppelseite = Wert 0,5 Viele Leerstellen, Grundidee der Geschichte erkannt (wiederkehrendes Personal/Setting), nicht alle Bezüge im Text kohärent, weite Bildfolgen oder pluriszusische Bildarstellungen = Wert 0 Text fehlt bzw. keine Kohärenzmittel; wenig wiederkehrendes Personal = Wert -0,5 Text fehlt gänzlich bzw. keine Kohärenzmittel, keine logischen Bezüge, Setting und Charaktere auf jeder Seite neu = Wert -1	1
Semantischer Modus	Erzählstränge	Anzahl von Erzählsträngen	Einfache Narrativität, komplexe Narrativität = Wert 1 Mehrfache Narrativität = Wert 0,75 Zunehmende Narrativität = Wert 0,5 Geflochtene Narrativität, Grundlegende Narrativität, Figurative Narrativität = Wert 0,25 Anti-Narrativität = Wert -0,5 Abgeschwächte Narrativität, Embryonische Narrativität = Wert -1	Alle möglich
Syntaktische Modi	Perspektive	In welchem zeitlichen Verhältnis stehen Ereignis und Erzählen?	Retrospektiver Pol = Wert 1 Retrospektiv, tiw, simultan = Wert 0,75 Retrospektiv = simultan = Wert 0,5 Simultan, tiw, retrospektiv = Wert 0,25 Simultaner Pol = Wert 0 Simultan, tiw, prospektiv = Wert -0,25 Simultan = prospektiv = Wert -0,5 Prospektiv, tiw, simulierend = Wert -0,75 Prospektiver Pol = Wert -1	1
Distanz	Wie mittelbar wird das Erzählen präsentiert?		Diegetischer Pol = Wert 1 Wenig detaillierte Bilder, diese liefern wichtige Infos = Wert 0,5 Mimetische und diegetisches Erzählen ausgeglichen = Wert 0 Primär mimetisch in Bildern erzählt, wenige diegetische Elemente im Text = Wert -0,5 Mimetischer Pol = Wert -1	0,5
Diegese	Standpunkt des Rezipienten zur erzählten Welt		Extradiegetischer Pol = Wert 1 Intradiegetischer Pol = Wert -1	1

Anhang 7: Darstellung der Bauernhof-Bücher auf der Narrativitätsskala (Quelle: Eigene Darstellung)

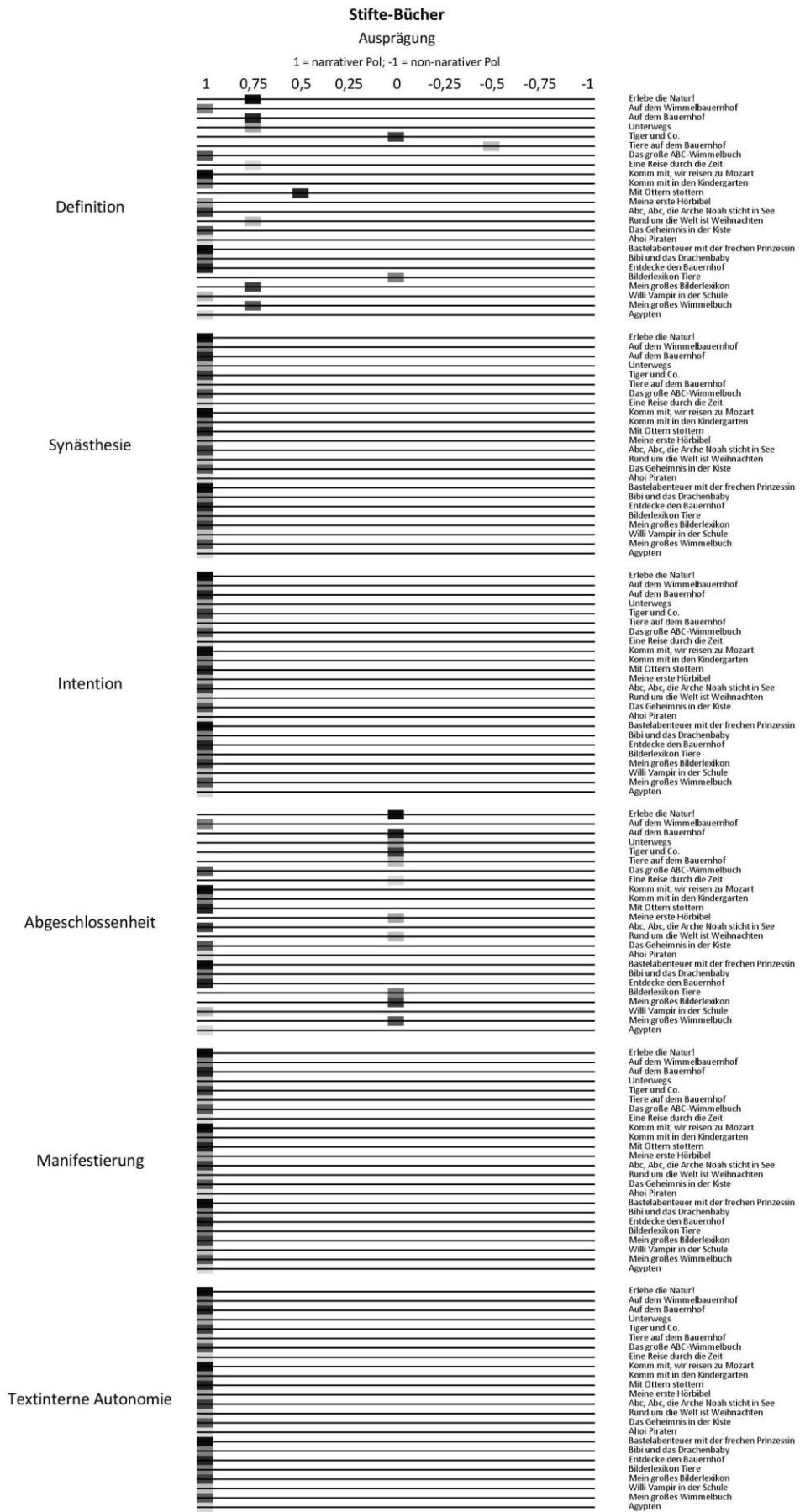
Im Folgenden wird die Primärliteratur (wie in VI. beschrieben) auf der Narrativitätsskala abgetragen. Die jeweilige Markierung stellt den Wert dar, an dem das entsprechende Bilderbuch zu positionieren ist. Wichtig ist auch an dieser Stelle noch einmal, dass – auch wenn den einzelnen Titeln auf den Skalen je ein konkreter Wert zugewiesen wurde – dies stets ein idealtypisches Verhalten widerspiegelt und über die genaue Position durchaus diskutiert werden kann. Auffälligkeiten werden ausführlich in den Kapiteln VIII.2 und IX. 3, sowie X. besprochen.



Anhang 8: Darstellung der Klassischen Bilderbücher auf der Narrativitätsskala (Quelle: Eigene Darstellung)



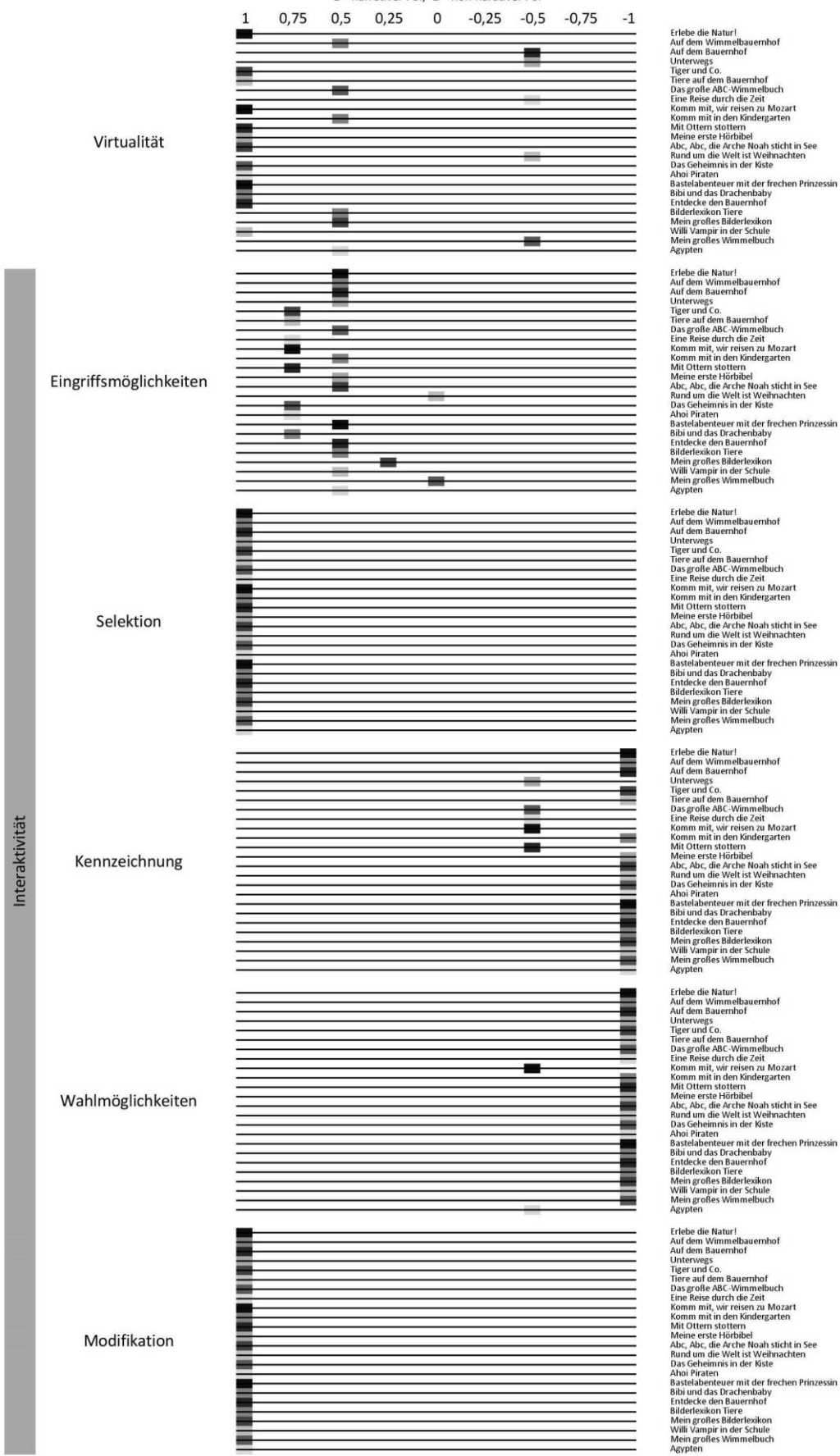
Anhang 9: Darstellung der Stifte-Bücher auf der Narrativitätsskala (Quelle: Eigene Darstellung)



Stifte-Bücher

Ausprägung

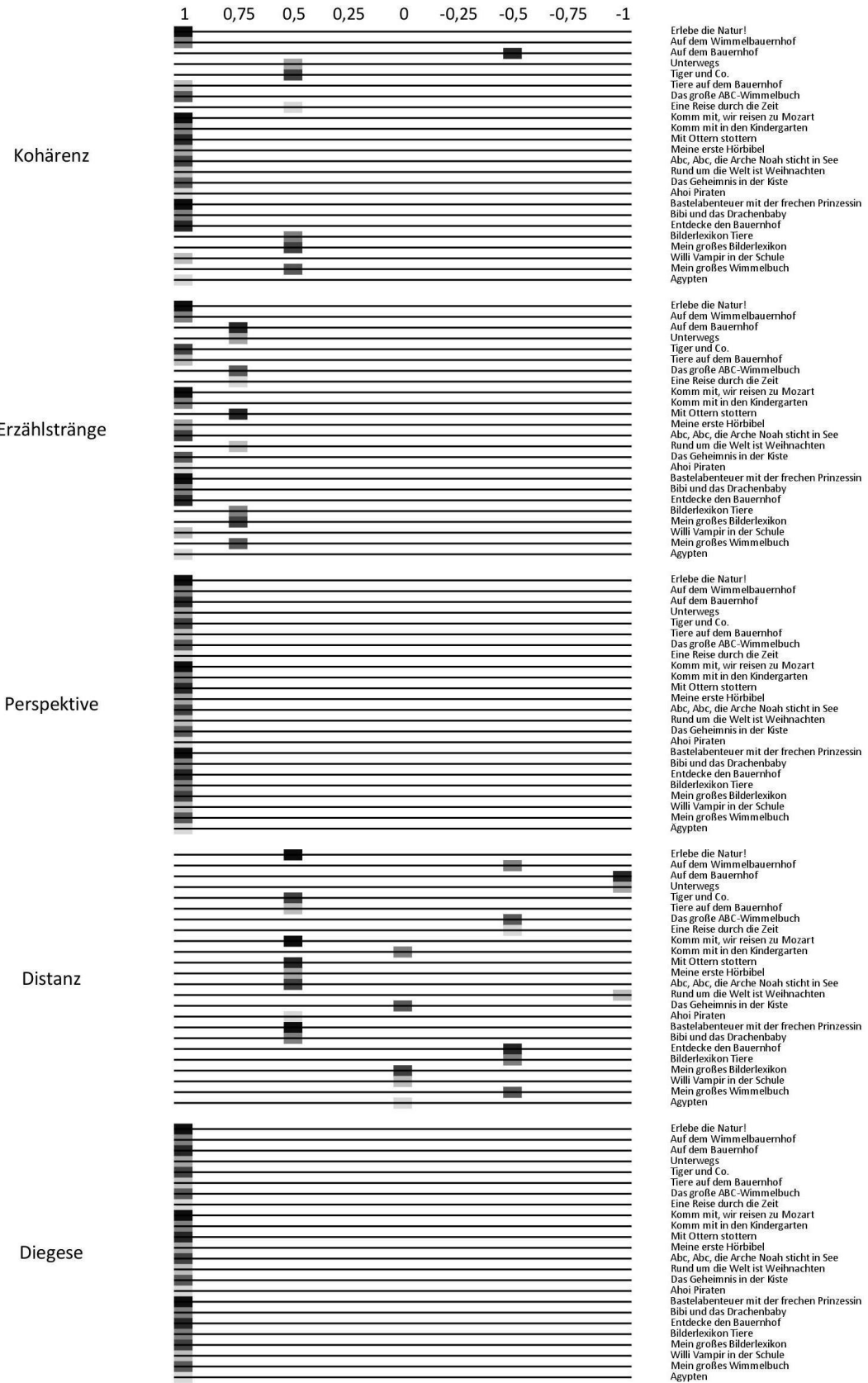
1 = narrativer Pol; -1 = non-narrativer Pol



Stifte-Bücher

Ausprägung

1 = narrativer Pol; -1 = non-narrativer Pol



Anhang 10: Darstellung der AR-Bücher auf der Narrativitätsskala (Quelle: Eigene Darstellung)

