

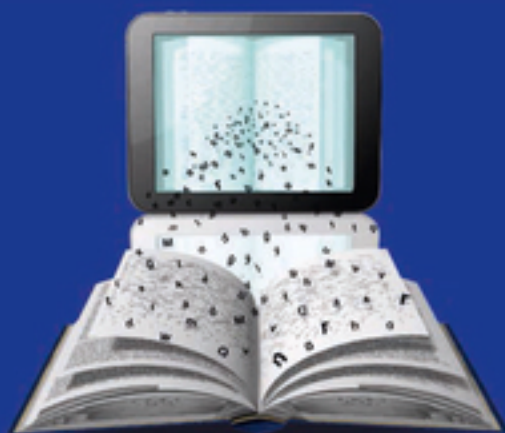
Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien
Theorie – Geschichte – Didaktik

Band 89

Gina Weinkauff / Ute Dettmar /
Thomas Möbius / Ingrid Tomkowiak
(Hrsg.)

Kinder- und Jugendliteratur in Medienkontexten

Adaption – Hybridisierung –
Intermedialität – Konvergenz



PETER LANG
EDITION

Einleitung

Mediengesellschaft, Medienkindheit und -jugend sind Stichworte, die auf makro- und mikrosoziologischer Ebene die Relevanz gegenwärtiger Medienkulturen für die Wahrnehmung und Aneignung von Welt, für das Handeln, Interagieren und Kommunizieren bezeichnen; sie machen insbesondere auf die Bedeutung von Medien für die Enkulturation und Sozialisation der jüngeren Generationen aufmerksam. Die Präsenz von Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen und die weiter zunehmende Bedeutung insbesondere der digitalen Medien ist in den einschlägigen Studien zur Mediennutzung empirisch belegt; der Stellenwert der Medien für das Leben und Erleben führt allerdings über die quantitative Erfassung hinaus. Formen, Funktionen und der Gebrauch von Medien, das Kommunizieren in und mit neuen (und alten) Medien verändern sich in komplexen Medien(um)welten. In und mit Medien wird Realität verarbeitet und ausgehandelt, Medien werden für Identitätsbildungs- und Sinnstiftungsprozesse, Orientierungs-, Informations- und Unterhaltungsbedürfnisse genutzt. Was „Mediatisierung“ als gesellschaftlicher Rahmenprozess (vgl. Krotz 2007) insbesondere für die Sozialisation von Kindern und Jugendlichen bedeutet, beschäftigt die mediensoziologische und -pädagogische Forschung seit einiger Zeit. Dass die hier nur in Grundzügen angedeuteten gesellschaftlichen Prozesse auch das Feld der Kinder- und Jugendliteratur und -medien betreffen, liegt auf der Hand. Die Medienumbrüche setzen für die Produktion, die Rezeption und nicht zuletzt auch für Kinder- und Jugendliteratur neue Rahmenbedingungen. Kinder- und jugendliterarische Stoffe wandern in weitaus stärkerem Maß als in früheren Zeiten in und durch andere Medien, sie werden im Verbund produziert und vermarktet und im Medienzusammenhang rezipiert; mit den Interaktions- und Partizipationsmöglichkeiten, die insbesondere die digitalen Medien bieten, können darüber hinaus die Grenzen zwischen Produktion und Rezeption überschritten werden; Begriffe wie *prosumer* und *produser* zeugen davon. Mit der Ausdifferenzierung der Trägermedien verändern sich – nicht erst gegenwärtig – kinder- und jugendliterarische bzw. -mediale Formen und Formate; Film-, Theater-, Computerspieladaptionen, elektronische Trägermedien wie das Smartphone und Tablet-Computer verlangen und generieren andere Ausdrucksformen, von denen Impulse auch für literarische Entwicklungen ausgehen können. Nicht zuletzt zeigen sich die Austauschprozesse in vielfältigen intertextuellen Bezügen, in denen die Kinder- und Jugendliteratur auf andere Medien verweist. Die Beiträge des vorliegenden Bandes unternehmen den Versuch, die skizzierten Phänomene mit ihren ökonomischen, ästhetischen, individuellen und didaktischen Aspekten und Konsequenzen zu beleuchten.

Im Mittelpunkt des vorliegenden Bandes stehen die vielfältigen Zusammenhänge, Entgrenzungsprozesse und Wechselbeziehungen zwischen Kinder- und Jugendliteratur und -medien auf der Ebene des Symbol- wie des Handlungssystems. Dabei geht es sowohl um diachrone als auch um synchrone Aspekte, um historische Entwicklungen und aktuelle Perspektiven. Der Band gliedert sich in drei Teile:

- *Text – Bild – Film – Musik in Original und Adaption,*
- *Medienverbünde und ihre Auswirkungen auf das kinderliterarische Symbolsystem und*
- *Veränderungen des Handlungssystems im Zeichen der Medienkonvergenz.*

Im ersten Teil geht es überwiegend um Prozesse der medialen Umgestaltung literarischer Texte oder Stoffe, die zunächst in Buchform publiziert wurden, im zweiten Teil um literarische Texte oder Stoffe, die in vernetzt produzierten unterschiedlichen medialen Versionen vorliegen.

Als Medienverbünde bezeichnete man zuerst die von diversen Merchandisingprodukten flankierten Animes *Heidi*, *Pinocchio* und *Biene Maja*, die in den späten 1970er Jahren ins deutsche Fernsehen kamen (vgl. Hengst 2013, S. 118ff.). Der Begriff zielte ausdrücklich nicht auf sämtliche medialen Adaptionen dieser kinderliterarischen Klassiker, sondern nur auf die vom Trickstudio *Zuiyo Enterprises* lizenzierten. Auch wenn der Ausgangstext eines Medienverbundes in Buchform produziert wurde, können andere, vorzugsweise audiovisuelle mediale Versionen eine Leitfunktion einnehmen und im ökonomisch-rechtlichen Sinn den Status eines Originals erreichen. Wir haben es also beim Medienverbund sehr viel mehr als bei der Adaption mit einem Phänomen zu tun, das nicht nur auf der Ebene des Symbolsystems, sondern auch auf der des Handlungssystems verortet werden muss. Der Begriff der Medienkonvergenz schließlich zielt von vorne herein auf das Handlungssystem – nämlich vorzugsweise auf die Auswirkungen von Computer und Internet auf Rezeption, Distribution und schließlich auch Produktion kinder- und jugendliterarischer Stoffe oder Texte.

Die Rubrik *Adaption* fokussiert in erster Linie intermediale Bezüge zwischen sprachlichen, visuellen und auditiven Texten und deren ästhetische Folgen: SEBASTIAN SCHMIDELERS Blick in die Literaturgeschichte belegt, dass Bild-Text-Korrespondenzen schon in der Kinder- und Jugendliteratur des späten 18. und 19. Jahrhunderts zu beobachten sind und dass insbesondere die sachlich-belehrende Kinder- und Jugendliteratur vielfältige Formen der wechselseitigen Durchdringung piktoraler und verbaler Zeichen hervorgebracht hat. GERALDE SCHMIDT-DUMONT geht der Frage nach, wie der Nibelungenstoff zu Beginn des vergangenen Jahrhunderts filmästhetisch gestaltet wurde und welche weltanschaulichen Inhalte der damaligen Zeit diese Gestaltung nachweislich

beeinflusst haben. CHRISTINE LÖTSCHER und INGRID TOMKOWIAK beleuchten Funktion und Potential der Musik in *Alice*-Adaptionen. Ausgehend von der Musikalität der literarischen Vorlage stellen sie fest, dass Alltagswelt und Wunderland zumeist durch unterschiedliche Musikstile repräsentiert sind und der je nach Entstehungszeit variierende Charakter sowie die Aussage des jeweiligen Films unmittelbar mit der eingesetzten Musik zusammen hängen. Im Zentrum des Beitrags von FELIX GIESA stehen Comic-Adaptionen dreier Kinderbücher; er zeichnet differenziert nach, wo und wie die medialen Transformierungen sich auf die kinderliterarischen Vorlagen beziehen und im medienspezifischen Zusammenspiel von Bild und Text spezifische ästhetische Ausdrucksformen und Erzählweisen finden. ANDRE KAGELMANN stellt den Prozess der filmischen Aktualisierung von Erich Kästners Roman *Emil und die Detektive* vor und zeigt, wie sich aktuelle mediale Entwicklungen in den Verfilmungen widerspiegeln. SONJA MÜLLER widmet sich den Verfilmungen von Kästners Kinderbuch *Konferenz der Tiere* und beleuchtet dabei Aspekte der Modernisierung und Kommerzialisierung. PETRA SCHRACKMANN schließlich beschäftigt sich mit einem plurimedial produzierten literarischen Stoff: *The Invention of Hugo Cabret* von Brian Selznick. Sie beleuchtet das Innovationspotential dieser erzählerischen Hybridform zwischen traditionellem Kinderbuch, Bilderbuch, Comic / Graphic Novel, Film, fiktionaler Erzählung und Sachbuch, aber auch die Grenzen der medialen Transferierung.

Die Rubrik *Medienverbund* versammelt Beiträge, die die spezifische ästhetische Gestaltung eines Stoffes in verschiedenen Medien zum Thema nehmen und die dabei zum Teil auch die ökonomischer Perspektive berücksichtigen: GINA WEINKAUFF stellt mit den medialen Transformationen des *Sams*-Stoffes einen prominenten kinderliterarischen Medienverbund ins Zentrum ihrer Diskussion. Sie zeigt, wie der versierte ‚multimediale Geschichtenerzähler‘ Paul Maar die medienspezifischen narrativen Möglichkeiten in den unterschiedlichen Versionen des *Sams*-Stoffes nutzt und wie insbesondere die filmmedialen Realisierungen auf die Buchversionen in ihrer zunehmend plurimedialen Inszenierung wirken. KARIN VACH beleuchtet am Beispiel von Tomi Ungerers *Die drei Räuber* das ästhetische Potential ausgewählter Bilderbuchadaptionen und verdeutlicht, wie Animationsfilme und Hörspiel je spezifische visuelle und auditive Codes einsetzen und im ästhetisch-medialen Spiel mit der Bilderbuchvorlage weitere Bedeutungsdimensionen erschließen können. KRISTIN ECKSTEIN beschäftigt sich mit der japanischen Manga-Serie *Gravitation* und ihren Transformationen in Anime, Light Novel und Hörspiel; zusammen mit den Merchandising-Produkten wie Plüschtieren und Taschen ermöglicht jedes Medium innerhalb dieses Verbundes den Einstieg in den Gesamtkomplex der Geschichte. IRIS KRUSE legt einen Entwurf intermedialer Lehr- und Lernarrangements vor, wobei sie davon

ausgeht, dass jeweils individuelle Erfahrungsvoraussetzungen einen Zugang zum Stoff in verschiedenen medialen Bearbeitungen ermöglichen und damit einen Einstieg in einen weiter führenden Lernprozess darstellen. ANNA SIX untersucht die Funktion der Medienverbünde um *Hello Kitty* und *Prinzessin Lillifee*. Insbesondere interessiert sie, wie diese in genderreflexiver Perspektive kritisch gesehenen Figuren in kulturellen Praxen als Konsumgüter angeeignet und zur Verhandlung weiblicher Identitätskonstruktionen genutzt werden können.

Die Medienkonvergenz im Handlungssystem der Kinder- und Jugendliteratur mit ihren kulturellen Folgen und den mit dem Begriff *Produsage* bezeichneten Entgrenzungen der Rezipientenrolle beschäftigt die Beiträge von Thomas Möbius, Iris Schäfer, Angelina Probst, Elisabeth Hollerweger und Birgit Schlachter. Am Beginn der Rubrik stehen zwei theoretische Beiträge: THOMAS MÖBIUS diskutiert den Begriff *Medienkonvergenz* als ein umfassendes Konzept der Beschreibung von aktuellen Veränderungen der Mediensozialisation, das vorhergehende Erklärungsansätze und Terminologien gewissermaßen absorbiert. PETRA JOSTING geht in ihrem Beitrag dem Phänomen *Medienkonvergenz* im Handlungssystem der Kinder- und Jugendliteratur nach. IRIS SCHÄFER setzt sich mit den Möglichkeiten der Internetvermarktung jugendliterarischer Texte auseinander, bei denen jeweils die Interaktivität, d.h. die Möglichkeit des Eingreifens der Leser im Vordergrund steht. BIRGIT SCHLACHTER betrachtet die auf populären Jugendromanen wie *Bis(s)*, *Die Tribute von Panem* und *Eragon* basierende Anschlusskommunikation im Internet. ANGELINA PROBST und ELISABETH HOLLERWEGER schließlich beleuchten Formen und Funktionen der Handyliteratur, die in Japan eine eigenständige literarische Form ist und die in Deutschland noch auf ihre Entdeckung wartet.

Die Beiträge dieses Bandes wurden – mit zwei Ausnahmen – auf der 25. Jahrestagung der Gesellschaft für Kinder- und Jugendliteraturforschung GKJF gehalten, die vom 17. bis 19. Mai 2012 in Kronberg/Ts. stattfand.

Wir danken Natascha Müller und Franziska Greiner für die tatkräftige Unterstützung der redaktionellen Arbeit.

Literatur

- Hengst, Heinz (2013): *Kindheit im 21. Jahrhundert: Differenzielle Zeitgenossenschaft*. Weinheim: Beltz Juventa
- Krotz, Friedrich. (2007): *Mediatisierung: Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*. Wiesbaden: VSVerlag