

Was ist analog? Was digital?

Ästhetische Entgrenzungen in Printbilderbüchern

DILARA DEMIRDÖĞEN / HELENA TRAPP

Geprägt durch mediale Entwicklungen durchlebt das Medium Bilderbuch seit einigen Jahrzehnten einen ästhetischen Wandel. Traditionelle Erzählformen verschmelzen mit verschiedenen medialen Rezeptionsgewohnheiten und Trends und bringen neue Darstellungsformen hervor, die nicht länger eine Trennlinie zwischen analogem und digitalem Raum ziehen lassen. So entstehen hybride Produkte, in denen die Arten des Erzählens durch Schrift und Bild erweitert sind. Dabei ist es vor allem die bildliche Dimension, die es dem Medium auf der Ebene des *discours* ermöglicht, intermediale Bezüge herzustellen und damit die Möglichkeiten der Rezeption zu vergrößern. Zu beobachten sind hier Bildfolgen, die an Filmeinstellungen erinnern, simulierte Interaktionen, die die Struktur von Computerspielen aufgreifen, oder evozierte Klangvorstellungen, die die Modalität des Bilderbuchs zu erweitern scheinen. Indem ausgewählte Bilderbuchbeispiele auf ihre vorherrschende Narrationsform hin analysiert und ihre Schnittstellen zu medienästhetischen Konventionen aufgezeigt werden, wird in diesem Beitrag die Brücke zwischen bilderbuchanalytischen und medienwissenschaftlichen Ansätzen geschlagen.

What is Analogue? What is Digital?

The Blurring of Aesthetic Borders in Print Picturebooks

Picturebooks have, over the past decades, been undergoing an aesthetic transformation, influenced by general media developments. Traditional narrative forms are merging with media trends, taking into account changed reception habits, to produce new forms of presentation. Hybrid products have emerged, extending the possibilities of storytelling in written text and images. The pictorial dimension especially enables the medium, on the level of the *discours*, to create intermedial references and thus expand the possibilities of reception. Here we observe sequences of images that are reminiscent of film shots, simulated interaction that emulates the structure of computer games or evoked sound ideas that seem to expand the modality of the picturebook. This article builds a bridge between picturebook analysis and media studies approaches by analysing the predominant narrative form in selected picturebooks and showing their interface with conventions of media aesthetics.

Das Bilderbuch ist ein Medium, welches unterschiedliche Genres und Gattungen aufgreift, adaptiert und entgrenzt. Dabei kann ihm nicht nur in Bezug auf Genrengrenzen besondere Permeabilität zugesprochen werden, auch hinsichtlich der medialen Darbietung weist es ein umfangreiches Adaptionspotenzial auf. Dazu zählen neben analogen Bilderbuchkinos wie dem Papiertheater Kamishibai auch digitale Sprache-Bild-Erzählungen in Form von Bilderbuch-Apps, deren Analyse vielfach Gegenstand der Forschung geworden ist (vgl. Ritter 2016; Fahrer 2019). Während das gedruckte Bilderbuch gleichzeitig über Schrift und Bild kommuniziert, erweitert sich der sinnliche Zugang in Bilderbuch-Apps im Bereich des Sehens auf bewegte Bilder, schließt mit dem Hören eine neue Sinnesmodalität ein und zeichnet sich durch seinen interaktiven Charakter aus. Interessant erscheint in dem Zusammenhang die Tatsache, dass sich das digitale Medium trotz seiner medienspezifischen Potenziale an den Konventionen des Printbuchs orientiert

JAHRBUCH DER GESELLSCHAFT
FÜR KINDER- UND JUGEND-
LITERATURFORSCHUNG
GKJF 2023 | www.gkjf.de
DOI: 10.21248/gkjf-jb.108

und dessen Traditionen zu übernehmen scheint. So erinnert das Swipen auf dem Tablet beispielsweise durch die Ton- und Bildimitation an das Blättern in einem Buch (vgl. Ritter 2016, S. 15 f.). Gleichzeitig ist für das Printmedium jedoch ein umgekehrter Trend zu beobachten. So reagiert die gegenwärtige Buchkultur auf Strukturen unterschiedlicher Medien und auf die Veränderung kultureller Praktiken und Sehgewohnheiten, die sich auch durch die regelmäßige Nutzung von Smartphones, Computern oder Tablets in der Freizeit von 65 % aller 6- bis 13-Jährigen begründen lassen (vgl. KIM-Studie 2020, S. 14). Bettina Kümmerling-Meibauer (2022, S. 50) spricht vom Eindringen der Digitalisierung in das Printmedium Bilderbuch und beschreibt damit Funktionen wie das Scannen von QR-Codes oder den Einsatz von Smartphone-Kameras, die zu Videosequenzen, bewegten Bildern, Spielen oder 3D-Animationen führen (z. B. *Ein Bär namens MUR* [Happonen/Vasko 2017]) oder *Was ist denn hier passiert?* [Penzek/Neuhaus 2015]). Ohne den Einbezug weiterer Medien kommen hingegen Bilderbücher aus, die mediale Gestaltungsprinzipien aufnehmen und intermediale Bezüge auf Darstellungs- und Erzählebene herstellen. Zu beobachten sind hier Bildästhetiken, die an Walt-Disney-Produktionen erinnern (z. B. *Sulwe* [Nyong'o/Harrison 2021]), Bilder, die als Sequenz von Panels ähnlich wie im Comic angeordnet sind (z. B. *Strandgut* [Wiesner 2007]) oder Perspektivenwechsel, die mit filmischen Einstellungsgrößen und Kameratechniken beschrieben werden können (z. B. *Zoom* [Banyai 1995]). Inwieweit Print-Bilderbücher, denen besondere Potenziale zur Trans- und Intermedialität zugeschrieben werden (vgl. Oetken 2019, S. 24), digitale Nutzungsformen aufnehmen und inwieweit die Grenzen zwischen digitalen und analogen (Ästhetik-)Konventionen verschwimmen, ist bislang jedoch kaum systematisch erforscht. Zu finden sind in solchen hybriden Darstellungsweisen nicht nur Konventionen digitaler Medien, sondern auch Charakteristika sogenannter neuer Medien, die sich durch Interaktivität, Virtualität, Vernetzung, Multimedialität und Nichtlinearität auszeichnen (vgl. Bertschi-Kaufmann/Häverlid 2007, S. 32) und somit die Möglichkeiten des Erzählens erweitern (vgl. Oetken 2017). Da die hybriden Produkte aus analogem Printmedium und digitalen Darstellungs- und Rezeptionsgewohnheiten, die sich von traditionellen Erzählformen abgrenzen, längst keine Ausnahme mehr darstellen, möchte dieser Beitrag dem Desiderat nachkommen, indem er jenes Phänomen zu systematisieren und zu beschreiben versucht. An ausgewählten Bilderbuchbeispielen soll dargestellt werden, dass die Grenze zwischen analogem und digitalem Raum für das Bilderbuch nicht eindeutig gezogen werden kann, sondern es sich bei näherer Betrachtung um eine Entgrenzung medialer Darstellungskonventionen handelt. Ausgehend von der These, dass neue Medien alte nicht verdrängen, sondern neue Konfigurationsmöglichkeiten hervorbringen (vgl. Hengst 2014, S. 19), soll es darum gehen, den »absoluten Bruch« (Schröter 2004, S. 29) zwischen Digitalem und Analogem reziprok aufzulösen, da andernfalls »sehr bald viele alte und neue Phänomene nicht mehr in ihren Gültigkeitsbereich [passen]« (ebd.). Dabei wird die historische und technologische Entwicklung zunächst ausgeklammert und von den heutigen Leser:innen, deren Sehgewohnheiten und Medienkompetenzen aus argumentiert.

Bilderbuchbeispiele zu Medialisierungskonzepten

Exemplarisch in den Blick genommen werden Bilderbücher, die die gestalterischen und narrativen Möglichkeiten des multimodalen Mediums aufgreifen, indem sie unterschiedliche Medienkonventionen miteinander verbinden. So erinnern beispielsweise Mitmachbilderbücher, die die Rezipierenden direkt zu Handlungen auffordern und

anschließend »simulierte Handlungskonsequenzen« (Dichtl 2022, S.188) präsentieren (z.B. *Kitzel den Kakadu* [Sternbaum 2021]), an die Struktur von Computerspielen und involvieren Rezipierende aktiv in das narrative Geschehen, indem sie eine physische Tätigkeit einfordern (vgl. ebd., S.190). Dabei sind neben der Imaginationsfähigkeit aber vor allem auch digitale Mediennutzungsgewohnheiten entscheidend dafür, dass Rezipierende die simulierte Handlungsfolge, die zumeist nach einem *page turn* folgt, als weniger überraschend, sondern vielmehr als logische Konsequenz wahrnehmen. Hybridisierungen von Darstellungskonventionen können auch in Klappbilderbüchern sowie nonlinearen Erzählstrukturen vorgefunden werden (vgl. *Was sieht eigentlich der Regenwurm?* [Duprat 2014]; *Hallo, ist hier hinten?* [Hesse 2020]). Vor allem das letzte Beispiel erinnert durch die Aufhebung der Seitenbegrenzung auf der bildlichen Ebene an einen digitalen Bildschirm, indem das Swipen bzw. Scrollen durch das gesamte Buch suggeriert wird. Die Annäherung zwischen den Sehgewohnheiten analoger und digitaler Medien zeigt sich besonders auf der Bildebene, die beispielsweise in Istvan Banyais *Zoom* (1995) aus heutiger Perspektive an die Möglichkeit eines Touchpads, Gegenstände näher heranzuholen bzw. weiter wegzurücken, erinnert und damit neben einer Perspektiv- auch eine Dimensionsveränderung bewirkt. Die einzelnen Beispiele werden hier in ihren Grundzügen analysiert und in den interdisziplinären Diskurs eingeordnet.

Simulierte Handlungskonsequenzen

»Kai, der kleine Kakadu, ist schlecht gelaunt, weil niemand im Dschungel Zeit für ihn hat. Kannst du mit ihm spielen? Er liebt es, gekitzelt zu werden« (Sternbaum 2021, o.S.). Beim Aufblättern der ersten Seite des Bilderbuchs *Kitzel den Kakadu* erscheint ein sich vor Lachen windender Vogel auf einem Ast, woraus sich der Titel ableitet. Das Buch fällt in die Kategorie Mitmachbilderbuch und zählt zu den Spielbüchern, welche in erster Linie kindliche Rezipierende adressieren (vgl. Dichtl 2022). Anders als der Titel vermuten lässt, erzählt Sternbaum jedoch nicht die Geschichte eines Kakadus, mit dem die Rezipierenden interagieren sollen, denn spätestens beim Umblättern der zweiten Doppelseite wird deutlich, dass es hier verschiedene Situationen mit unterschiedlichen Protagonist:innen sind, die dem/der Leser:in präsentiert werden.

Während sich der Inhalt der dargestellten Problemstellungen, mit denen die Rezipierenden konfrontiert werden und die durch gezielte Handlungsaufforderungen gelöst werden müssen, verändert, wiederholt sich der Aufbau des Problemlöseprozesses systematisch. Die 14 unterschiedlichen Problemfälle werden jeweils auf einer Doppelseite dargestellt. Während sich der minimalistisch gehaltene Hintergrund über den so entstandenen Bühnenraum erstreckt, wird in nahezu allen Fällen das sich in einer hilflosen Lage befindende Objekt auf einer der beiden Einzelseiten dargestellt. Getrennt durch die Knickkante spricht eine Erzählinstanz die Rezipierenden direkt an. Neben einer kurzen Beschreibung des abgebildeten Problems, die ein symmetrisches Verhältnis von Schrifttext und Bild aufweist, folgt dann die explizite Handlungsaufforderung. Die Schriftart erinnert an eine Handschrift und unterstützt den konzeptionell mündlichen Stil, der durch eine direkte Ansprache, Füllwörter und verbalsprachliche Ausrufe geprägt ist. Letztere sind, ebenso wie die konkreten Handlungsaufforderungen, größer und dicker gedruckt und involvieren die Rezipierenden somit zum einen emotional, aber auch aktiv handelnd in das Geschehen.

Die eingeforderten Handlungen vollziehen sich zum Teil auf der materiellen Ebene des Bilderbuchs, etwa, wenn die Erzählinstanz bittet »Kannst du jede Blume mit deinem Zei-

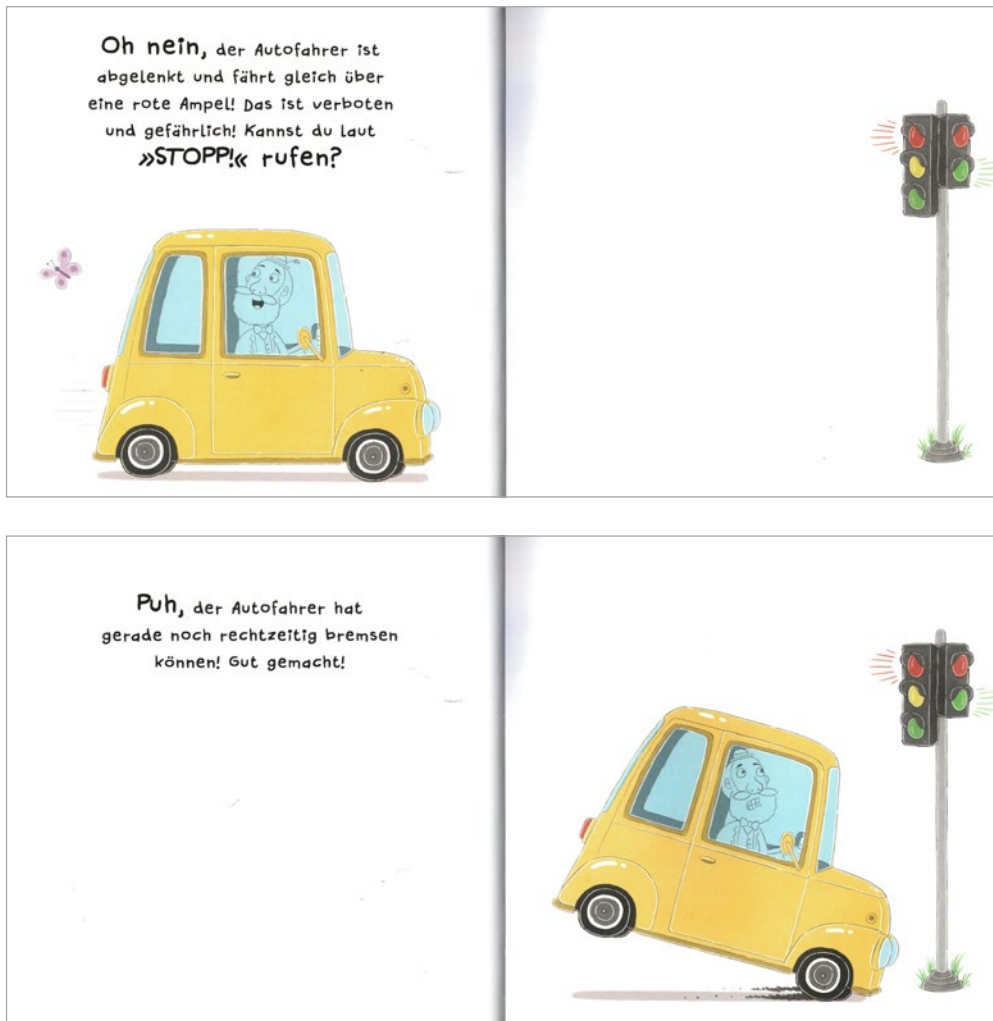


Abbildung 1
Handlungsauf-
forderung © Nico
Sternbaum. Aus
Kitzel den Kakadu.
Ein Mitmachbuch
(Bassermann Ver-
lag 2021, o. S.)

gefingert antippen?» oder das Schütteln oder Drehen des Buchs erforderlich ist. Manche Situationen erfordern darüber hinaus einen größeren körperlichen Einsatz der Rezipierenden, so etwa, wenn laut »Kikeriki« gerufen oder gepustet werden soll. Die unterschiedlichen Aktionen können als in sich abgeschlossene Sequenzen beschrieben werden. Der Rezeptionsprozess und die voneinander losgelösten Erzählsequenzen erinnern an Level eines Computerspiels, die durch unterschiedliche Aufgaben gelöst werden müssen. Narrative digitale Spiele zählen zu der prominentesten Form interaktiven Erzählens (vgl. Kepser / Abraham 2016, S. 54), wobei das narrative Potenzial auf digitale Medien im Allgemeinen zu erweitern ist (vgl. Emmersberger 2020, S. 3). Anders als im digitalen Raum wird in *Kitzel den Kakadu* jedoch die zum Bewältigen benötigte Interaktion mit dem Medium simuliert und lässt dadurch, dass das Befolgen der Anweisung vorausgesetzt wird, keine Auswahlmöglichkeit zu. Blättert man die Seite um, erscheint nicht nur die erfolgreich gelöste Situation, sondern auch positiv verstärkende Ausdrücke wie »Super«, »Wow« oder »Bravo, du bist ja besser als ich«, die abermals an die Struktur digitaler Spiele erinnern, etwa wenn das Bestehen einer Aufgabe oder eines Levels durch Punkte oder Sterne belohnt wird. Vermag die Dramaturgie zunächst subtil erscheinen und sich spätestens nach dem Überwinden der ersten Interaktionsaufgaben systematisch zu wiederholen, ist es vor allem die *dramatic agency* (vgl. Murray 2017, S. 189), also die Integration der Handlungsmöglichkeit in die Narration (vgl. Emmersberger 2020,

S. 3), die die Lesemotivation und das weitere Rezipieren fördert, auch wenn Rezipierende merken, dass ihr aktive Rolle nur sehr begrenzt ist (vgl. Mader 2017).

Die den neuen Medien zugeschriebene, sich selbst regulierende dialogische Form der Kommunikation mit nichtmenschlichen Kommunikationspartner:innen (vgl. Dollhausen 2000, S. 119) kann auch im Printmedium wiedergefunden werden. Nicht zu verwechseln ist diese Form der Interaktion mit Interaktionalität, so zum Beispiel, wenn zwei Menschen mit freiem Willen eine Form der dialogischen Kommunikation führen (vgl. Holly 2000, S. 87). Die zwischen dem Medium und den Rezipierenden alternierende Rolle des Senders und Empfängers ermöglicht dem/der Leser:in daher die rezipierende und produktive Teilnahme, wodurch ein rekursiver Kreislauf wechselseitiger Beeinflussung suggeriert wird. Auch wenn das (Nicht-)Befolgen der Handlungsaufforderungen keinen Einfluss auf die Narration hat, erinnert die systematische Struktur des Bilderbuchs dennoch an das Einhalten von Spielregeln, die für den Spielfortgang relevant sind. Kontrastiert man diese Beobachtung mit der Struktur von Computerspielen, stellt man mit Jan Boelmann (2015, S. 108) ebenfalls fest, dass auch das digitale Medium starre, nicht verhandelbare Spielregeln aufweist, da die Spieler:innen zwar die Abfolge der Aktionen, selten aber die Ebene der Geschichte beeinflussen können.

Der *page turn*, der durch eine enge Bildfolge die simulierte Handlungskonsequenz darstellt, kann durchaus als Form der Interaktion gewertet werden, die sich konventionell durch bewegte Bilder und im digitalen Raum vollzieht (vgl. Abb. 1). Eine Abweichung von dem vorgestellten Muster stellt die letzte Szene dar. Für die abschließende Interaktion bittet die Erzählinstanz, den Vorhang für den sich im Bett befindenden Bären zuzuziehen, damit dieser sich in seinen Winterschlaf begeben kann. Beim Umblättern ist der Bär bereits eingeschlafen und die Doppelseite erscheint in dunklen Braun- und Rottönen. Anders als bei den vorherigen Aktionen wird das Szenario jedoch auf der darauffolgenden Doppelseite erneut aufgenommen. Die Narration endet nicht nur mit dem Abschluss der letzten simulierten Handlungskonsequenz, sondern begibt sich auf eine neue Erzählebene: »Nun klapp das Buch vorsichtig zusammen und stell es ganz leise ins Bücherregal, damit Bruno Braunbär nicht wieder aufwacht.« (Sternbaum 2021, o.S.) Der narratologische Ebenensprung gleicht an dieser Stelle dem Beenden eines Computerspiels, das entweder zu Ende gespielt ist oder unterbrochen wird. Auch dort eröffnet sich durch das Verlassen der Spiel narration ein Navigations- oder Steuerungsfenster auf der Metaebene des Spiels, das das soeben Erlebte, sei es im digitalen oder analogen Raum, als fiktional zu erkennen gibt.

Perspektivveränderung

In dem fast textlosen Bilderbuch *Zoom* von Istvan Banyai (1995) werden Figuren und Gegenstände in verschiedenen Settings gezeigt.¹ Mit jedem *page turn* wird aus der Szene herausgezoomt, wodurch lediglich die Einstellungsgröße verändert wird, nicht aber die Perspektive. Erzählt wird in engen Bildfolgen, wobei die Bilder nur jeweils auf der rechten Hälfte der Doppelseite präsentiert werden, während die linke Hälfte schwarz gehalten ist. Durch das filmische Gestaltungsmittel des Zoom-out werden die Szenen stets in einen neuen Kontext eingebettet, der diese gleichzeitig in einem anderen Licht erschei-

¹ Der Bilderbuch-Klassiker war bereits mehrfach Gegenstand wissenschaftlicher Untersuchungen. Zur weiterführenden Lektüre vgl. z. B. Pantaleo 2007.

nen lässt. Die ausschließlich bildliche Narration lässt das Bilderbuch auch von hinten nach vorne, dann als Zoom-in-Erzählung, lesbar werden.

Die sich verändernde Einstellungsgröße des Herauszoomens zeigt Zusammenhänge zwischen den thematisch unterschiedlichen Szenen auf und generiert ein endloses Mise-en-abyme-Spiel. Die *page turns*, die Michael Staiger mit einem Vorhang im Theater vergleicht, fungieren damit als Moment der Spannungserzeugung (vgl. Staiger 2022, S. 22), wobei die schwarzen Flächen diesen Effekt noch verstärken. Gleichzeitig verweisen einzelne Darstellungen auf die (neuen) Kontexte, in die die Orte eingebettet sind. So sind häufig am Bildrand bereits Hinweise zu finden, die auf die nächste Ebene und damit auf die eigentlichen Größenverhältnisse hindeuten, wie etwa einzelne Wörter, die in das Bild integriert sind, eine Hand oder eine Schuhspitze oder die Umrandung eines Fernsehers (vgl. Abb. 2). Das Herauszoomen bzw. Wegrücken von Schauplätzen, mit dem neue Elemente sichtbar werden, erfordert von den Rezipierenden eine instinktive Suche nach den Motiven der vorherigen Szene, über deren Kontext und deren Grö-

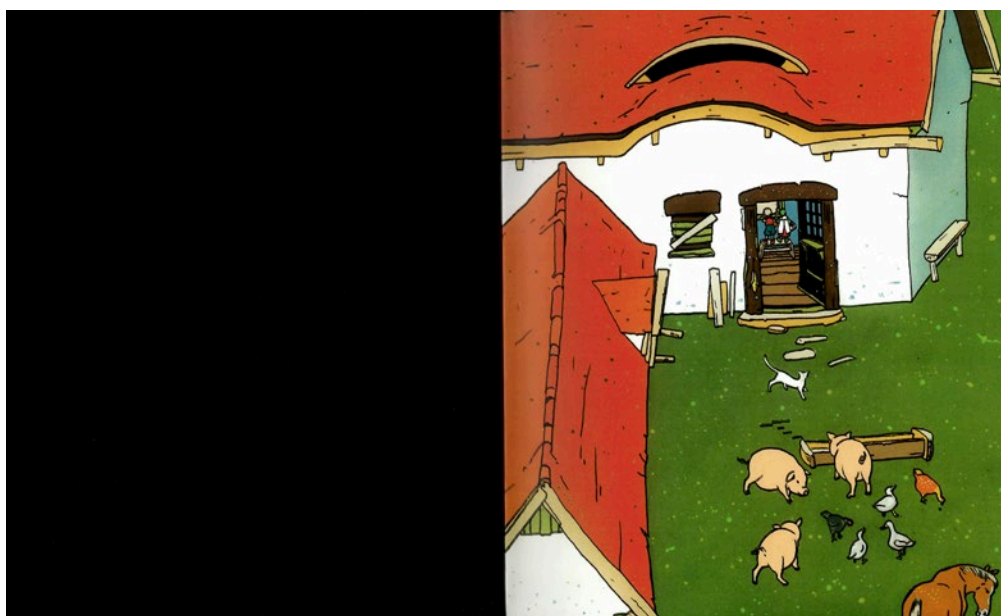


Abbildung 2
Kausale Zusammenhänge © Istvan Banyai. Aus Zoom (Fischer Sauerländer 1995, o.S.)

ßenverhältnisse sie nun scheinbar aufgeklärt werden. Die Deutungen der Betrachter:innen sind jedoch nur vorübergehend gültig, da jeder *page turn* durch eine Veränderung der Distanz überrascht und bisherige Sichtweisen und Annahmen in Frage stellt. Um diesem Effekt entgegenzuwirken, werden die Rezipierenden dazu angeregt, Indizien zu ermitteln, die auf den übergeordneten Kontext verweisen und als Blickführungsstrategien dienen. Weil stets ein begrenzter Bildausschnitt präsentiert wird und der übergeordnete Kontext zunächst vorenthalten bleibt, entsteht ein irritierendes Spiel mit Einstellungsgrößen und Größenverhältnissen. Je nach Blick, der hier zwischen Nähe und Distanz variiert, ergeben sich unterschiedliche Wirklichkeiten, obwohl die Kameraperspektive konstant bleibt.

Diese Beobachtungen lassen sich mit Heinz Hengst (2014, S.19) auf neue Konfigurationsmöglichkeiten zurückführen, die an analoge Foto- und Videokameras angelehnt sind und durch Neue Medien mit Touch-Funktion adaptiert und optimiert wurden. Sofern den Rezipierenden das filmische Gestaltungsmittel des Zooms und das Zoomen als Zwei-Finger-Touch-Geste auf einem Touchpad/-screen vertraut ist, verbinden sich die einzelnen Bilder im Rezeptionsprozess zu einer kleinen Filmsequenz (vgl. Kudłowski 2022, S. 315). Durch die Vertrautheit mit den filmischen und digitalen Techniken entsteht eine simulierte filmische bzw. digitale Situation, die intermediale Bezüge zu Darstellungskonventionen und Ästhetiken schafft (vgl. ebd.).

Nonlinearität und Raumentgrenzung

In Lena Hesses *Hallo, ist hier hinten?* (2020) windet sich durch die Stadt eine Warteschlange, die vom Cover bis zur letzten Seite bzw. bis zum hinteren Buchdeckel auf der Bildebene dargestellt wird und die aus einer Vielzahl unterschiedlichster Figuren besteht. Doch auch im Hintergrund, der das Stadtpanorama zeigt, sind viele Details zu sehen, die für die Erzählung bedeutsam sind. Die verbale Dimension erzählt im mimetischen Modus, da sie ausschließlich aus autonomer Figurenrede besteht; typografisch ist sie in einem comictypischen Sprechblasenstil, meist allerdings ohne Umrandung und nur mit Hinweislinie gestaltet. Der geringe Anteil an Schrifttext ist in das Bild integriert. Nicht nur die Warteschlange selbst erstreckt sich über die gesamten Bilderbuchseiten, auch ihre einzelnen Elemente gehen über die Seiten(begrenzung) hinaus. So reichen zum Teil Elemente über den Seitenrand oder gar mehrere Seiten hinweg, wie ein Dreier-Tandem oder ein rot gepunktetes, schlangenähnliches Lebewesen, das sich größtenteils unter der Erde aufhält und nur stellenweise an der Erdoberfläche auftaucht, wo es für die übrigen Figuren und die Rezipierenden sichtbar wird. Gleichzeitig steht auch jede Figur mit einer oder mehreren anderen in einer (seitenübergreifenden) Beziehung. Die Beziehungen sind mal eindeutig, mal aber auch so subtil, dass sie erst nach mehrmaligem Lesen auffallen oder Mutmaßungen bleiben. So werden beispielsweise über Seiten hinweg Gespräche geführt oder Plakate kündigen einen Zirkus an, wobei unter den Wartenden vereinzelte Schausteller:innen auszumachen sind und im Hintergrund im späteren Verlauf ein Zirkuszelt auftaucht.

Zwar ist im Titel von »Warteschlangengeschichten« die Rede, dennoch sind die vielen einzelnen Geschichten in einen großen Gesamtkontext eingebettet. Sie überschneiden sich in der Warteschlange, die damit zum Knotenpunkt wird. Um die Interaktionen und Beziehungen zwischen den Figuren nachvollziehen zu können, werden die Rezipierenden dazu angehalten, den Hinweisen nachzugehen und damit permanent vor- und zurückzublättern. Je intensiver nach den Verbindungen gesucht wird, desto offensichtlicher

wird die Netzstruktur und desto dichter das Netz selbst. Auch wird dabei deutlich, welche Figuren zueinander in einer indirekten Beziehung stehen, da sie über Dritte miteinander verbunden sind. Beispielsweise erzählt eine Figur einer anderen, dass ihr Nachbar kürzlich in Spanien gewesen sei, und wenige Seiten später können die Rezipierenden diesen Nachbarn ausfindig machen; zu den Erkennungszeichen zählen sein *España*-Sommerhut sowie die Tatsache, dass er einer anderen Figur Bilder aus Barcelona zeigt (vgl. Abb. 3).



Abbildung 3
Nonlineare Erzählstruktur © Lena Hesse. Aus Hallo, ist hier hinten? Warteschlangengeschichten (Nilpferd 2020, o. S.)

Bereits auf der Inhaltsebene sind Ähnlichkeiten mit digitalen Medien auszumachen. So präsentiert der Urlauber seine Fotos vom letzten Barcelona-Urlaub auf einem Tablet. Eine große Rolle kommt dem Schrifttext zu, der neben den mündlich geführten Dialogen auch digitale Kommunikationssituationen wiedergibt, was durch eine besondere typografische Gestaltung markiert wird. In blauen Chatblasen, deren Hinweisstrich auf ein mobiles Endgerät deutet, wird mit weißer Schrift dargestellt, was schriftsprachlich kommuniziert wird. Der Darstellung im konzeptionell mündlichen Modus getreu sind die verbalsprachlichen Äußerungen in typischem Netzjargon formuliert (z. B. »dauert noch länger L komme in 20 min nach«, Hesse 2020, S.10), zudem werden Emoticons und/oder Hashtags (z. B. »#doglove«, ebd., S.18) genutzt. Die Mitteilungen sind entweder als Textnachricht zwischen bestimmten Teilnehmer:innen via Instant-Messaging-Dienst oder als öffentlicher Post, dem ein Selfie beigelegt wird, in einem sozialen Netzwerk zu identifizieren.

Die Analogie zu Elementen des Digitalen zeigt sich aber nicht nur auf Inhaltsebene, sondern auch und vor allem hinsichtlich der (bildlichen) Darstellungs- sowie der Rezeptionsweise. Es lassen sich sowohl intermediale Bezüge zu digitalen Darstellungs- und Erzählkonventionen als auch zu den Charakteristika digitaler Medien herstellen.

Aufgrund ihrer Durchgängigkeit, die durch fehlende *page breaks* bzw. Leerstellen bei den *page turns* entsteht, erinnert die bildliche Narration an eine lange Kamerafahrt, die die Wahrnehmung eines sich vorwärts bewegenden Menschen imitiert (Kuhn 2011, S.142 f.). Gleichzeitig ergibt sich, da die Bildnarration auf dem Cover sowie dem hinteren Buchdeckel und auf diese Weise paratextuell fortgeführt wird, ein Panorama- bzw. Rundbild von der räumlichen Umgebung, in der die Warteschlange verortet ist. Damit erinnert

die Darstellung auch an Wisch- bzw. Swipe-Bewegungen auf einem Touchscreen, die die durch das Medium gesetzte Bildbegrenzung aufheben und so den (bildlich) erzählten diegetischen Raum erweitern. Da die materiale Seitenbegrenzung keine Begrenzung der bildlichen Ebene bedingt, kann sich das Einzelbild über mehrere Seiten hinweg erstrecken.² Das spezifische Zusammenspiel von bildlichen und schriftsprachlichen Elementen generiert aufgrund der Netzstruktur verschiedene Ansatz- und Anknüpfungspunkte und erlaubt dadurch den Rezipierenden, bei der Herstellung einer kohärenten Erzählung ihren jeweils eigenen Rezeptionspfad zu wählen. Die nonlinear miteinander verbundenen Querverweise, die zum Vor- und Zurückspringen auf andere Seiten anregen, erinnern an eine Hyperlinkstruktur bzw. Hypertexte, die charakteristisch für das *World Wide Web* sind und die die linearen Organisationsformen aufbrechen. Damit ähnelt die Erzählstruktur des Bilderbuchs dem *Digital Storytelling*, dessen Charakteristikum die Vernetzung ist (vgl. Herbst/Musiolik 2022, S. 54).

Eine weitere Parallele zu digitalen Ästhetiken lässt sich zwischen der Erzählstruktur und der Kommunikationssituation in einem Chatroom mit mehreren Teilnehmenden ziehen, in dem viele Gespräche simultan ablaufen, die aufgrund der technischen Bedingungen »ineinander verwoben dargestellt« (vgl. Bertschi-Kaufmann/Härvelid 2007, S. 45) sind. Aufgrund der Vielzahl an Rezeptionspfaden, die den Rezipierenden einerseits einen Freiraum eröffnet, ihnen gleichzeitig aber auch eine hohe Aktivität abverlangt und damit eine Interaktion mit dem Medium einfordert, kann die Erzählstruktur auch mit einem Computerspiel verglichen werden, in dem das Erzählgeschehen in gewisser Weise selbst bestimmt bzw. mitbestimmt werden kann (vgl. Hillmayer 2022, S. 13). Zwar können die Rezipierenden nicht den Fortgang des Geschehens beeinflussen, dennoch gibt es auch hier Möglichkeiten zur Steuerung. Die nonlineare Erzählstruktur erfordert einen nonlinearen Rezeptionsprozess und je tiefergehend die Rezeption vollzogen wird, je intensiver den Beziehungen der einzelnen Figuren zueinander durch Vor- und Zurückblättern nachgespürt wird, desto deutlicher und dichter wird das Beziehungsgefüge, das die Figuren miteinander verbindet.

In dem Sachbilderbuch *Was sieht eigentlich der Regenwurm? Die Welt mit den Augen der Tiere sehen* von Guillaume Duprat (2018) geht es um die Frage, wie verschiedene Tiere ihre Umgebung visuell wahrnehmen. Beschrieben und erklärt wird dies für jedes Tier auf schriftsprachlicher und – symmetrisch abgebildet – auf bildlicher Ebene. Nach einer kurzen allgemeinen Einführung in die biologischen und physikalischen Prozesse, die für den Sehsinn bedeutsam sind, werden die einzelnen Tiere, die in die Gruppen der Säugetiere, Vögel, Reptilien/Amphibien/Würmer/Schnecken und Insekten eingeteilt sind, nacheinander vorgestellt. Die Köpfe der Tiere sind realistisch und detailgenau gemalt, wobei sich der Augenbereich jeweils auf einer Klappe befindet. Diese Klappe kann geöffnet werden und gibt damit den Blick auf einen bestimmten Landschaftsausschnitt frei (vgl. Abb. 4). Dabei wird deutlich, dass jedes der vorgestellten Lebewesen den Ausschnitt in einer spezifischen Schärfe/Auflösung, Entfernung, Helligkeit sowie in einem bestimmten Winkel und einem bestimmten Gesichtsfeld sieht und auch Bewegungen und Farben unterschiedlich wahrgenommen werden. Als Involvierungsstrategie ermöglichen die Klappen den Rezipierenden die Perspektivübernahme – nicht im sozialpsychologischen Sinn (es geht nicht um Empathie), sondern in visueller Hinsicht. Das Eintreten in die Wahrnehmung der jeweiligen Tiere erinnert dabei an das immersive

² Als ein weiteres Beispiel kann an dieser Stelle *Bitte anstellen* von Tomoko Ohmura (2014) angeführt werden.

Erleben, das oftmals im Zusammenhang mit Augmented-Reality-Erfahrung entsteht. Bei der computergestützten Erweiterung der Realitätswahrnehmung werden auf visueller Ebene Zusatzinformationen »eingebildet«, die hier auf der Rückseite der Klappen zu finden sind.



Abbildung 4
 Durch die Augen der Kuh © Guillaume Duprat. Aus Was sieht eigentlich der Regenwurm? Die Welt mit den Augen der Tiere sehen (Kneesebeck 2018, o. S.)

Die Klappen im Augenbereich sind bewegliche bzw. spielerische Elemente und stellen eine materiale Besonderheit dar, indem sie den zwei- zu einem dreidimensionalen Raum erweitern. Die Art der Oberflächengestaltung weckt die Neugierde und animiert die Rezipierenden zu einer haptischen Tätigkeit; gleichzeitig markieren die Klappen nicht nur ein Spielangebot, sondern erfüllen auch eine narrative Funktion.

Da sie das Springen in einen anderen Raum innerhalb einer Buchseite ermöglichen, fungieren die Klappen als Mittel der Raumentgrenzung. Zudem verräumlichen sie einerseits und materialisieren andererseits die Beziehung zwischen dem Tier und seiner Perspektive.

Synästhetische Klänge

Welche Geräusche macht eigentlich ein Haus? Im Bilderbuch *Molly, Trappel und das Knack* (Struwe/Watzlawik 2022) lädt die Protagonistin Molly die Rezipierenden ein, die Klangwelt ihres Hauses zu erkunden. Neben dem Erzählen durch Bild und Schrifttext sind es vor allem phonetische und morphologische Soundwords, die Joanna Struwe und Arbell Watzlawik nutzen, um die Rezipierenden die unterschiedlichen Klänge akustisch imaginieren zu lassen. Interessant scheint in dem Zusammenhang die Frage, inwieweit im Kontext eines stummen analogen Mediums von der Rezeption von Klängen gesprochen werden kann und auf welchen Ebenen sich die Vermittlung der Sounds vollzieht. Neben der schriftsprachlichen Be- und Umschreibung wie »Mollys Kinderzimmertür ploppt auf wie ein zu enger Hosenknopf« werden im Buch eine Vielzahl von Soundwords eingesetzt, die zwar zum Teil in den Schrifttext eingebunden werden, zumeist jedoch auf der bildli-

chen Ebene zu verorten sind. Während sich der Erzähltext durch eine einfache Typografie und die Umrandung mit weißen Textpanels absetzt, unterscheiden sich die verschiedenen Soundwords in Form, Größe, Farbe und Schriftart. Die Geräusche werden dabei nicht nur durch onomatopoetische Ausdrücke wiedergegeben, der Klang wird auch durch die Form der einzelnen Wörter vermittelt. Kontrastiert werden können bereits auf der ersten Doppelseite die Soundwords »Klong« und »hiaaah«. »Klong« ist als tiefer und besonders resonierender Sound in einem dunklen Blau und einer kantigen Schrift mit wenig Leerraum zwischen den einzelnen Buchstaben dargestellt. Die vier Kreise im Buchstaben »O« erinnern dabei an einen Gong, der beim Anschlagen einen tiefen Klang wiedergibt, und visualisieren die hypnotische Wirkung, die der Sound erzeugt. In direktem Kontrast steht das in Schreibschrift und kleinen Buchstaben geschriebene orange »hiaaah«, das nicht nur durch das gedehnte a, sondern vor allem auch durch die Typografie und die helle Farbe gestreckt und in hoher Frequenz gelesen wird. Das in blasser schwarzer Schrift, die an das Schriftbild eines Bleistifts erinnert, gedruckte »Zzz« des noch schlafenden Kuschelhasen in Mollys Hand erscheint neben den anderen großen Soundwords, die die Geräuschkulisse des Hauses unterstreichen, fast unscheinbar (vgl. Abb. 5).



Abbildung 5
Klänge auf Text-
und Bildebene
© Jonna Struwe/
Arabell Watzla-
wick. Aus Molly,
Trappel und das
Knack (Nova Md
2022, o. S.)

Die Soundebene des Bilderbuchs, die zwar beim Vorlesen mit Klang gefüllt wird, erscheint beim stillen Rezipieren zunächst in einem physisch klanglosen Raum. Das Auditive wird also, ebenso wie das Visuelle in einem rein schriftsprachlichen Text, nur simuliert und erfordert im Rezeptionsprozess die Vorstellungskraft des Lesers oder der Leserin (vgl. Lexe 2021, S. 12). Die Vorstellung des Klangs erfolgt hier jedoch, ebenso wie die Vorstellung vom Geschriebenen, nicht willkürlich, sondern wird vom Text oder, wie in diesem Fall, durch die Kombination von Bild und Text gesteuert. Mag die Vorstellung des Klangs zunächst abstrakt erscheinen, ist die simulierte Bewegung durch visuelle Narration doch eindeutiger nachvollziehbar. So werden durch (enge) Bildfolgen unterschiedliche raumzeitliche Bewegungen intendiert, die Tobias Kurwinkel und Philipp Schmerheim (2017, S. 235) als organisierte Darstellung von Bewegung bezeichnen, die durch die Veränderung der Figuren, Gegenstände oder Einstellungsgrößen (vgl. auch

den Abschnitt zur Perspektivveränderung) ermöglicht werden. Folgt man der Definition von Wolf Schmid (2005, S. 4), ist davon auszugehen, dass diese Veränderungen jedoch nicht immer explizit dargestellt werden müssen, sondern die Darstellung des veränderten Zustands in einem gegebenen zeitlichen Moment eine hinreichende Bedingung für das Entstehen einer Narration ist. Den Rezipierenden kommt dann die Aufgabe zu, die dadurch entstandene Leerstelle, ebenso wie im schrifttextbasierten Medium, zu füllen und die intendierte Bewegung zu imaginieren. Überträgt man diese Annahme von der Schrifttext- und Bildebene in die auditive Dimension, ist auch hier davon auszugehen, dass durch textseitige Merkmale bestimmte Klangvorstellungen evoziert werden. Die Soundwords bilden Musik und Klang auf der Bildebene nach, sodass eine Anlehnung (Als-ob-Anleihe) an filmische Gestaltungsweisen entsteht (vgl. Kudlowski 2022, S. 315). Es zeigt sich somit, dass sich intermediale Bezüge im Bilderbuch nicht nur in der narrativen Dimension, sondern auch auf gestalterisch-ästhetischer Ebene vollziehen. Wenngleich die auditive Dimension dem digitalen Medium zuzuordnen ist, steht die Gestaltung von Schrifttext-Bild-Kombinationen mit Soundwords oder Sprechblasen vor allem in der Tradition des Comics. Dabei wird vordergründig die Frage diskutiert, inwieweit von einer Erweiterung der Modalitäten gesprochen werden kann, obgleich sich die Rezeption nur mittels eines Sinneskanals vollzieht.³ Unklar ist, inwieweit hier durch synästhetische Wahrnehmung auf Erfahrungsebene bereits von Klängen gesprochen werden kann und ob die imaginierte Wahrnehmung, die auch Musiker:innen bei der Rezeption einer Partitur durchlaufen, mit der auditiven Wahrnehmung verglichen werden kann. Zu unterscheiden ist diese Form der Darstellung von Formen der Umschreibung unterschiedlicher Geräusche und Klänge, die sich vorwiegend in schrifttextbasierten Medien vollzieht. Dabei wird durch beschreibende Passagen und durch den Einsatz von Vergleichen und Metaphern versucht, die klangliche Vorstellungsbildung der Leser:innen anzuregen (vgl. Heimgartner 2014, S. 172). Auf direktem Wege verläuft der synästhetische Zugang zum Klang, der durch die Bildebene im Bilderbuch eröffnet wird.

Fazit

Durch die angeführten Beispiele ist deutlich geworden, dass die Grenze zwischen analogen und digitalen medienästhetischen Darstellungskonventionen für das (Print-)Bilderbuch nicht eindeutig gezogen werden kann. Vielmehr sind Entgrenzungen und intermediale Hybride vorzufinden, die sich auf der Ebene des *discours* ausdrücken. Die hier analysierten Darstellungsphänomene schaffen nicht nur hybride Modi des Erzählens, sie nehmen auch Einfluss auf die dargestellten Inhalte. Es hat sich gezeigt, dass die aus der Darstellungskonvention resultierende Wirkung nicht (nur) auf die Inhalte des einzelnen Mediums, sondern vor allem auch auf ihre Medialität zurückzuführen ist und sich entscheidend auf den Rezeptionsprozess auswirkt (vgl. McLuhan 1970, S. 18). Während die Inhalte auf Schrifttext- und *histoire*-Ebene in der Tradition des Printbilderbuchs geblieben sind, konnten die intermedialen Bezüge vor allem auf *discours*-Ebene der bildlichen Dimension konstatiert werden. Damit drückt sich das besondere Potenzial von Bilderbüchern aus, den Wechsel von Medienkonventionen aufgrund ihrer Multimodalität besser aufgreifen zu können als andere Medien, die nur durch Schrifttext und Sprache erzählen.

³ Vgl. zu Bildvokation und Sounds in Silence die Ausführungen von Lukas Wilde (2017, S. 128) und Matthias Kepser (2020, S. 18).

Die einzelnen Phänomene der Verschmelzung von printmedialer und digitaler Medienästhetik weisen unterschiedliche intermediale Bezüge auf, die nicht nur die Nachahmung bestimmter Darstellungsmittel meinen, sondern im Sinne der Medienevolution die reziproke Beeinflussung bestehender Ästhetik- und Medienkonventionen und eine Annäherung der Sehgewohnheiten aufzeigen. Die Integration digitaler Konventionen generiert neue Formen der literarischen und ästhetischen Gestaltung, die traditionelle narrative Muster und Rezeptionsgewohnheiten aufbricht. Indem das Schrifttext-Bild-Spiel neue Erfahrungsmöglichkeiten anbietet und damit auch die Rolle der Rezipierenden verändert, wird das Printmedium zum Spielraum, der neue Formen der Bilderbuchlektüre ermöglicht.

Primärliteratur

- Banyai, Istvan (1995): Zoom. Frankfurt/M.: Fischer Sauerländer [amerik. EA 1995]
- Duprat, Guillaume (2018): Was sieht eigentlich der Regenwurm? Die Welt mit den Augen der Tiere sehen. A. d. Frz. von Susanne Schmidt-Wussow. 4. Aufl. München: Knesebeck [franz. EA 2014]
- Happonen, Kasia/Vasko, Anne (2017): Ein Bär namens MUR. A. d. Finn. von Claudia Koch. Zürich [u. a.]: Midas Collection [finn. EA 2016]
- Hesse, Lena (2020): Hallo, ist hier hinten? Warteschlangengeschichten. Wien: Nilpferd
- Nyong'o, Lupita/Harrison, Vashti (2021): Sulwe. A. d. Amerik. von Maureen Maisha Eggers. 2. Aufl. Berlin: Mentor [amerik. EA 2019]
- Ohmura, Tomoko (2014): Bitte anstellen! A. d. Japan. von Ursula Gräfe. 9. Aufl. Frankfurt/M.: Moritz [japan. EA 2011]
- Penzek, Till/Neuhaus, Julia (2015): Was ist denn hier passiert? München: Tulipan
- Sternbaum, Nico (2021): Kitzel den Kakadu. Ein Mitmachbuch. München: Bassermann
- Struwe, Jonna/Watzlawick, Arabell (2022): Molly, Trappel und das Knack. Stuttgart [u. a.]: Nova Md
- Wiesner, David (2007): Strandgut. A. d. Amerik. von Svenja Drewes. Hamburg: Aladin [amerik. EA 2006]

Sekundärliteratur

- Bertschi-Kaufmann, Andrea/Härvelid, Frederic (2007): Lesen im Wandel. Lesetraditionen und die Veränderungen in neuen Medienumgebungen. In: Bertschi-Kaufmann, Andrea (Hg.): Lesekompetenz – Leseleistung – Leseförderung. Grundlagen, Modelle und Materialien. Stuttgart, S. 29–49
- Boelmann, Jan (2015): Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium. München
- Dichtl, Eva-Maria (2022): Spielbilderbuch. In: Dammers, Ben/Krichel, Anne/Staiger, Michael (Hg.): Das Bilderbuch. Theoretische Grundlagen und analytische Zugänge. Stuttgart, S. 185–200
- Dollhausen, Karin (2000): Neue Medien und Kommunikation. Medien- und kommunikationstheoretische Überlegungen zu einem neuen Forschungsfeld. In: Voß, G. Günther/Holly, Werner/Boehnke, Klaus (Hg.): Neue Medien im Alltag. Begriffsbestimmungen eines interdisziplinären Forschungsfeldes. Wiesbaden, S. 107–126

- Emmersberger, Stefan (2020): TigerBooks, SuperBuch und Co. Qualitäten und literaturdidaktische Potentiale interaktiv aufbereiteter Bilderbücher in digitalen Medienangeboten. In: MiDU – Medien im Deutschunterricht, H. 1, S. 1–18
- Fahrer, Sigrid (2019): Bilderbuch und digitale Medien: E-Book, Apps & Co. In: Knopf, Julia/Abraham, Ulf (Hg.): Bilderbücher Band 1. Theorie. 2. Aufl. Baltmannsweiler, S. 117–140
- Heimgartner, Stephanie (2014): »Kantapper, kantapper« – Geräusche und Musik im Bilderbuch. In: Bachmann, Christian (Hg.): Bildlaute & laute Bilder. Die ›Audio-Visualität‹ der Bilderzählung. Berlin, S. 169–184
- Hengst, Heinz (2014): Kinderwelten im Wandel. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hg.): Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden, S. 17–30
- Herbst, Dieter Georg/Musiolik, Thomas Heinrich (2022): Digital Storytelling. Spannende Geschichten für interne Kommunikation, Werbung und PR. Köln
- Hillmayer, Moritz (2022): Zwischen Spiel und Story. Mimetische Strukturen im Computerspiel. Bielefeld
- Holly, Werner (2000): Was sind ›Neue Medien‹ – was sollen ›Neue Medien‹ sein? In: Voß, G. Günter/Holly, Werner/Boehnke, Klaus (Hg.): Neue Medien im Alltag. Begriffsbestimmungen eines interdisziplinären Forschungsfeldes. Wiesbaden, S. 79–106
- Kepper, Matthis (2020): Sounds in Silence. Tonalität in Comics und Graphic Novels. Systematische Grundlegung, Multimodalität und Überlegungen für den Deutschunterricht. In: MiDU – Medien im Deutschunterricht, H. 2, S. 1–28
- Kepper, Matthis/Abraham, Ulf (2016): Literaturdidaktik Deutsch. Eine Einführung. 4., völlig neu bearbeitete und erweiterte Auflage. Berlin [Grundlagen der Germanistik; 42]
- Kudlowski, Marc (2022): Intermedialität im Bilderbuch. In: Dammers, Ben/Krichel, Anne/Staiger, Michael (Hg.): Das Bilderbuch. Theoretische Grundlagen und analytische Zugänge. Stuttgart, S. 311–324
- Kuhn, Markus (2011): Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell. Berlin [u. a.]
- Kümmerling-Meibauer, Bettina (2022): Geschichte des Bilderbuchs und seiner Gattungen. In: Dammers, Ben/Krichel, Anne/Staiger, Michael (Hg.): Das Bilderbuch. Theoretische Grundlagen und analytische Zugänge. Stuttgart, S. 29–62
- Kurwinkel, Tobias/Schmerheim, Philipp (2017): Das rhythmische Fundament des Bilderbuchs. In: Oetken, Mareile/Oberhaus, Lars (Hg.): Farbe, Klang, Reim, Rhythmus: Interdisziplinäre Zugänge zur Musik im Bilderbuch. Bielefeld, S. 233–256
- Lexe, Heidi (2021): Seiten aufschlagen. Saiten anschlagen. Formen und Funktionen eines literarischen Soundtracks. In: Glasenapp, Gabriele von/Lötscher, Christine/O’Sullivan, Emer/Roeder, Caroline/Tomkowiak, Ingrid (Hg.): Klänge. Jahrbuch der Gesellschaft für Kinder- und Jugendliteraturforschung 2021, S. 11–24. DOI: <https://doi.org/10.21248/gkjf-jb.60>
- Mader, Ilona (2017): Metafikionalität als Selbst-Dekonstruktion. Würzburg
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2020): KIM-Studie 2020. Kindheit, Internet, Medien. Online abrufbar unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020_WEB_final.pdf [31.05.2023]
- McLuhan, Marshall (1970): Die magischen Kanäle – Understanding Media. Dresden
- Murray, Janet H. (2017): Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. 2., aktual. Aufl. Cambridge [u. a.]
- Oetken, Mareile (2019): Achtung! Bildwechsel! Bilder im Kontext angrenzender Wissenschaften, Künste und Medien In: Knopf, Julia/Abraham, Ulf (Hg.): Bilderbücher Band 1. Theorie. 2. Aufl. Baltmannsweiler, S. 24–33

- Oetken, Mareile (2017): *Wie Bilderbücher erzählen. Analysen multimodaler Strukturen und bimedialen Erzählens im Bilderbuch*. Oldenburg
- Pantaleo, Sylvia (2007): »How Could That Be?«. Reading Banyai's *Zoom* and *Re-Zoom*. In: *Language Arts* 84, H. 3, S. 222–233
- Ritter, Michael (2016): Übergangspänomene. Neue Bilderbücher im Spannungsfeld analoger und digitaler Medienformate. In: Rußegger, Arno/Waldner, Tonia (Hg.): *Wie im Bilderbuch. Zur Aktualität eines Medienphänomens*. Innsbruck, S. 8–20
- Schmid, Wolf (2005): *Elemente der Narratologie*. Berlin
- Schröter, Jens (2004): Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? In: Schröter, Jens/Böhnke, Alexander (Hg.): *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*. Bielefeld, S. 7–32
- Staiger, Michael (2022): Kategorien der Bilderbuchanalyse – ein sechsdimensionales Modell. In: Dammers, Ben/Krichel, Anne/Staiger, Michael (Hg.): *Das Bilderbuch. Theoretische Grundlagen und analytische Zugänge*. Stuttgart, S. 3–27
- Wilde, Lukas (2017): Die Sounds des Comics. Fünf mal mit den Augen hören. In: Thon, Jan-Noël/Wilke, Thomas (Hg.): *Sound in den Medien*. In: *Spiel. Eine Zeitschrift zur Medienkultur*, N. F. 3, H. 2, S. 127–161

Kurzvita

Dilara Demirdögen ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für deutsche Sprache und Literatur II der Universität zu Köln. Sie forscht und lehrt zur Theorie und Didaktik des (digitalen) Bilderbuchs und zu Konzepten literarästhetischen Lernens. Sie ist Mitglied der Arbeitsgruppe *Literatur-Bild-Medium*.

Helena Trapp ist wissenschaftliche Mitarbeiterin der Arbeitsstelle für Kinder- und Jugendmedienforschung (ALEKI) der Universität zu Köln. In ihrem Dissertationsprojekt forscht sie zu den Prozessen der Konstruktion und Inszenierung von Geschlecht in Schrifttext-Bild-Kombinationen.