

# Spaß machen.

## Wie allein durch das partizipative Lesen von Spielbilderbüchern Komik konstruiert wird

ELISABETH VON LEON

Dieser Beitrag nimmt, ausgehend von der kontextualistischen Position in der Komiktheorie, zwei für den Deutschen Jugendliteraturpreis 2023 nominierte Bilderbücher in den Blick. Ziel ist es, daran exemplarisch zu zeigen, wie Komik allein durch besonders partizipativ und spielerisch eingefordertes Lesen maßgeblich konstruiert wird. Nach der Skizzierung des Bilderbuchs als Spielobjekt wird das Spielbilderbuch als eigene Kategorie definiert. Diese multimodalen Objekte, die aufgrund ihrer Materialität vom Normaltyp Buch abweichen, sind dank ihres partizipativen Charakters prädestiniert für komische Interaktionen. Dass Lesende aber auch ohne mechanische Modifikationen zu Mitgestaltenden literarischer Welten und von Komik werden können, zeigt die Analyse der ausgewählten Beispiele *Spinne spielt Klavier* und *Wie man bis eins zählt*. Diese dialogisch konzipierten Bilderbücher fordern aufgrund ihrer narrativen Affordanzen und appellativen Impulse eine aktive Teilnahme. Das komische Potenzial entfaltet sich anders als bei anderen Büchern erst in Form eines interaktiven Dialogs zwischen Rezipierenden und Buch. Mithilfe von Widersinnigem, Überraschendem und Verfremdungen wird zu Transformationen, Normverstößen und Übertreibungen angeregt. Diese unerwarteten Kontextverschiebungen im Spiel mit Narration, mit Erwartungen, mit Rezeptions- und Partizipationsmodi evozieren Komik. Erst durch das Sich-Einlassen, das dynamische Teilnehmen an den spielerischen Mechanismen offenbart sich das volle komische Potenzial.

### Having Fun

#### How Humour Is Constructed Through Participatory Reading of Novelty Picturebooks

Based on the contextualist position, which sees humour as created in the eye of the beholder, this article looks at two picturebooks nominated for the Deutscher Jugendliteraturpreis (German state award for children's books) in 2023. Using these examples, it shows how humour can be constituted exclusively through participatory and playful reading. After outlining the picturebook as an object of play, the article defines the novelty book as a separate category. Novelty books are multimodal objects, which deviate from standard types of books due to their materiality and, thanks to their participatory character, are predestined for humorous interactions. However, the analysis of the books *Spinne spielt Klavier* and *Wie man bis eins zählt* shows that, even without mechanical modifications, readers can become co-creators of literary worlds and humour. These dialogue-based picturebooks demand a high degree of active participation due to their narrative affordances and appealing impulses. Unlike in other books, the comic potential here lies in the form of an interactive dialogue between the reader and the book. Absurdities, alienation and surprising moments encourage transformations, norm violations and exaggerations. These unexpected contextual shifts, generated by playing with narration, with expectations and with modes of reception and participation, evoke humour. The full comic potential is only realised by the reader getting involved and dynamically participating in the playful mechanisms.

JAHRBUCH DER GESELLSCHAFT  
FÜR KINDER- UND JUGENDLITERATURFORSCHUNG GKJF 2024 |  
gkjf.uni-koeln.de  
doi: 10.21248/gkjf-jb.130

»Der Spaß am Komischen rührt daher, dass die Lust am Spiel angeregt wird, verbunden mit der Weigerung, die Situation ernst zu nehmen, was wiederum eine typische Eigenschaft des Spiels ist.« (Robinson 2002, S. 19)

Ob etwas als komisch empfunden wird, hängt sowohl von individuellen als auch kontextuellen Bedingungen ab. Der kontextualistischen Position (Kindt 2011) zufolge entsteht Komik also im Auge der Betrachter:innen. Richten sich diese auf ein Buch, kommt die Frage auf, was daran komisch wirken könnte – Text, Bild, Materialität? Es ist vor allem das interaktive Spiel zwischen den Lesenden und dem Buch, das das komische Potenzial entfaltet. Diese Interaktion kann besonders leicht von Spielbilderbüchern mit mechanischen Modifikationen hervorgerufen werden. Dieser Beitrag untersucht am Beispiel zweier Nominierungen für den Deutschen Jugendliteraturpreis 2023 – *Spinne spielt Klavier* (Gottwald 2022) und *Wie man bis eins zählt* (Salmon/Hunt 2022) –, wie Komik aber auch allein durch besonders partizipativ und spielerisch eingefordertes Lesen maßgeblich konstruiert wird.

### Bilderbücher als Spielobjekte

»Bilderbücher sind Bild-Text-Symbiosen mit großem ästhetischem und nicht minder großem didaktischem Potenzial.« (Knopf/Abraham 2022, S. 4) Im Unterschied zu rein erzählender Kinderliteratur gibt es zwei Ebenen der Kommunikation: die des Bilds und die des Texts – diese addieren sich nicht nur, sondern verändern sich in der gegenseitigen Beeinflussung auch. Das Bilderbuch muss als »multimodaler Text« (Staiger 2022, S. 14) verstanden und gelesen werden. Der Begriff der Multimodalität bezeichnet beim Bilderbuch dessen besonders interaktive Rezeptionssituation: Diese setzt sich nicht nur aus der Interpretation von Bild und Text sowie Materialität zusammen, sondern besteht darüber hinaus auch noch aus der (Vor-)Lesesituation, also der oralen Präsentation. Vorleser:innen beeinflussen als Literaturvermittelnde aufgrund der narrativ und ästhetisch gestalteten Interaktion maßgeblich das Was und Wie der Rezeption. »In gewisser Weise sind alle Pergament- oder Papiermaterialien, die zum Lesen und Betrachten bestimmt sind, interaktiv, denn Rezipient:innen müssen sich direkt mit dem materiellen Objekt auseinandersetzen, um jene Textpassagen und Bilder zu identifizieren, die interpretiert werden sollen.« (Reid-Walsh 2018, S. xvii [Übers. E. v.L.]<sup>1</sup>) Das Bilderbuch nutzt seine physische Stofflichkeit *grundlegend* zum Geschichtenerzählen: Dies begründet sich nicht zuletzt darin, dass die künstlerische Kreativität des Bilderbuchs sich nicht darin erschöpft, dass auf flachen Buchseiten Text und Bild intermedial miteinander agieren (Heimgartner 2019, S. 460). Auch die Bucharchitektur prägt den Verlauf und die Wahrnehmung der Geschichte maßgeblich; sie strukturiert Schrift- und Bildtext der Erzählung und allein der Vorgang des Umblätterns entscheidet wesentlich über die Dramaturgie (ebd., S. 492 f.). Bilderbücher überschreiten die Grenze des Trägermediums Kodex sowohl durch die kreative Nutzung des Materials Papier als auch durch intertextuelle und -mediale Verweise sowie durch die Konzeption als Spielobjekt (ebd.). Jens Thiele (2000) spricht vom Bilderbuch als ästhetischem Objekt, »auf der Schnittfläche von Literatur, Bild, Buch, Kunst- und Spielobjekt angesiedelt« (S. 180). Auch wenn bei Weitem

<sup>1</sup> Soweit nicht anders angegeben, stammen alle nachfolgenden Übersetzungen zu Reid-Walsh 2018 von der Verfasserin.

nicht alle Bilderbücher als interaktive Spielobjekte verstanden werden können, sind zugleich aber (alle) Bücher durch ihre Struktur und ihre Inhalte eindeutig mit der Sphäre der Spiele verbunden (Schmitz-Emans 2019a, S. 424f.). Literarische Erlebnisse können insofern stets als Spiel verstanden werden, als die Praxis des Lesens wie die des Spielens wesentlich durch das Gefühl der Lust bestimmt wird. Zudem werden beide – Literatur und Spiel – als soziales Tun angesehen, das keinen allgemein-gesellschaftlichen Nutzen bringt und somit vom sprichwörtlichen »Ernst des Lebens« ausgeschlossen ist (Brandes 2009). Spielen ist der »Hauptberuf« des Kindes: eine selbstbestimmte Tätigkeit frei von Zwang, in der HANDELnd Lebenswirklichkeit (re)konstruiert und dabei beGRIFfen wird (Huizinga 1938; Morgenstern 2009). Literatur ist Nachahmen, die Möglichkeit des Als-ob, das Erproben der Welt; Spiel ist Nachahmen, die Möglichkeit des Als-ob, das Erproben der Welt.

### Spielbilderbücher – interaktiv, partizipativ, komisch

*Spiel*-Bilderbücher stellen nun eine außergewöhnliche Verbindung zwischen den zwei soeben skizzierten zentralen Bereichen der kindlichen Lebenswelt dar: Bilderbuch und Spiel. Es sind ungewöhnliche Bücher, die in besonderem Maße als multimodale Objekte zu verstehen sind. Spielbilderbücher bilden eine eigene Kategorie, weil sie über die erzählte Geschichte hinaus zusätzliche Spielfunktionen und performative Umgangsformen aufweisen (Goßens 2016). Diese fakultativen Handlungsmöglichkeiten, die aufgrund ihrer Gestaltung nach bestimmten Aktionen »schreien«, benennt Noah Wardrip-Fruin als »Affordanzen« (zit. in Reid-Walsh 2018, S. 17f.). »Ein Buch hat einen Rücken, zwei Deckel und dazwischen eine unterschiedliche Anzahl von Seiten zum Weiterblättern – das ist die Norm.« (Krahé 2002, S. 11) Der Begriff des Spielbilderbuchs meint zumeist Bilderbücher, die mechanische Modifikationen, wie 3D-Räumlichkeit, Beweglichkeit, Besonderheiten wie versteckte oder verwandelbare Elemente oder akustische, haptische, sogar olfaktorische Effekte anbieten und dadurch eindeutig zur Interaktion auffordern – »[...] das gehört zu den reizvollen Abweichungen vom Normaltyp Buch« (Krahé 2002, S. 11). Spielbilderbücher werden in der Regel über ihre Materialität und ihre besonderen Gestaltungselemente bzw. Ressourcen als physisches Artefakt definiert (Al Chammas 2012; Bachmann 2023a; Drucker 2004; Liesen 2009; Luptowicz/Dinkel 2019; Reid-Walsh 2018; Schmitz-Emans 2019a). Der Mehrwert besteht in beweglichen oder sensorischen Elementen, die von den Rezipient:innen manipuliert werden können. Diese Affordanzen animieren dazu, sich in Bewegung zu setzen, und fallen durch Lebendigkeit und Beweglichkeit auf: Durch die »ludische Interaktivität« wird Komik evoziert (Bachmann 2023b, S. 28–32) und partizipativ zur Geschichte beigetragen. Doch diese Effekte können auch anderweitig erzielt werden. Spielerische Teilhabe ergibt sich nicht nur über mobilisierende Interaktionen mit dem Buch; allein eine ungewöhnlich partizipatorische Rezeptionssituation verlangt ein Mehr an Aufmerksamkeit und lädt zum Spiel der interaktiven Mitgestaltung ein (Finkbeiner 2018). Entsprechend können auch Bilderbücher abseits vom *beweglichen* Buch als Spielbilderbücher bezeichnet werden: nämlich dann, wenn aktive Partizipation ohne mechanische Modifikationen eingefordert wird. Dann, wenn das Buch als »lebendiges« Objekt verstanden wird, das nach einem Gegenüber verlangt und Lesende als Spielpartner:innen postuliert (Drucker 2004). Durch das interaktive Spiel zwischen Leser:innen und Buch wird dieses zum Leben erweckt, belustigt dadurch und bereitet vordergründig Spaß (Czech 2000; Schmitz-Emans 2019a), weswegen Spielbilderbüchern Komik als Eigenschaft zugeschrieben werden kann (Kindt 2017, S. 2).

## Konstruiert allein partizipatives Lesen von (Spiel-)Bilderbüchern Komik?

Um nun aufzuzeigen, wie aktive Partizipation auch abseits mechanischer Modifikationen eingefordert werden kann und inwieweit diese Teilhabe maßgeblich für die buch-immanente Komik ist, wurden exemplarisch zwei Buchbeispiele ausgewählt.

Die Wahl fiel auf *Spinne spielt Klavier. Geräusche zum Mitmachen* (Gottwald 2022) und *Wie man bis eins zählt. (Und fang erst gar nicht mit größeren Zahlen an!)* (Salmon/Hunt 2022), da beide aktuell für den Deutschen Jugendliteraturpreis 2023 in der Kategorie Bilderbuch nominiert wurden. Der renommierte deutsche Preis für internationale Kinder- und Jugendliteratur kann als Trendmarker gesehen werden und zeichnet stets Bücher herausragender Qualität aus. In den Nominierungsbegründungen werden der hohe Anforderungscharakter, die Lebendigkeit, das Spielerische und die Skurrilität (die als Innovation verstanden werden kann) betont – Kriterien, die beide Bücher als Spielbilderbücher klassifizieren. Beide Beispiele demonstrieren exemplarisch, dass ungewöhnliche Elemente nicht zwangsläufig haptisch erfahrbar sein müssen, um den zuvor genannten Mehrwert zu erzielen. Wie mechanisch modifizierte Spielbilderbücher berufen sich die einzelnen Buchbeispiele auf ihnen zugrundeliegende spezifische Manipulationsmethoden, um Interagierenden charakteristische Begegnungen mit ihren Inhalten zu ermöglichen (Reid-Walsh 2018, S. xviii) – allerdings ohne dabei bewegliche Elemente zu verwenden, sondern allein mithilfe visueller/textueller narrativer Erzählkniffe. Dramatische Erfordernisse der Handlung dienen in beiden Büchern als Affordanzen, um dadurch bestimmte (Re-)Aktionen zu fördern (Wardrip-Fruin, zit. in Reid-Walsh 2018). Ziel ist es, Lesende durch die Unterhaltungseffekte und den spielerischen Zugang zum Literarischen (Luptowicz/Dinkel 2022) zu einem Teil der literarischen Welt und zu maßgeblich das Buch Mitgestaltenden zu machen und so ihre Involviertheit im literarischen Geschehen zu erhöhen.

Das Spiel der Literatur ist vielmehr durch die Generierung von Bedeutungen im und durch den Text gekennzeichnet. Indem der Interpret spielt, setzt er sich zunächst zu dem Text in Beziehung. Er sucht Regelmäßigkeiten bzw. Unregelmäßigkeiten zu erfassen und in ein System der Bedeutungsgenerierung einzufügen. [...] Anders als bei Gesellschaftsspielen entwickelt sich im Spiel der Lektüre ein besonderer Reiz aus der Mehrdeutigkeit der Texte. (Brandes 2009, S. 128)

Im Gegensatz zu traditionell erzählender Literatur laden *Spinne spielt Klavier* und *Wie man bis eins zählt* ganz konkret zu einer interaktiven Auseinandersetzung ein, indem sie ihre Rezipient:innen appellativ, zumeist durch die pronominale Anredeform »du« und durch indirekte Impulse, zur spielerischen Partizipation anregen. Die Interaktionsform beider Buchbeispiele ist kommunikativer Natur, sie erwarten den Dialog. Dadurch wird die Rezeption zu einem aktiven Austausch. Auf diese dynamische Teilhabe sind beide Titel angewiesen: Ohne Lesende wären sie »unfertig«, sie brauchen ein Gegenüber. Die Bilderbücher offerieren bestimmte Möglichkeiten der Interaktion mit sich als Objekt und schlagen eine Vorgehensweise dafür vor, der die Rezipierenden Folge leisten sollen. Erst durch die Mitgestaltung entfaltet sich das im Buch angelegte Spielpotenzial, das dann beliebig wiederholbar ist. »Mit ihnen kann nicht nur gelesen, vorgelesen, ein Bild betrachtet, sondern auch gespielt werden.« (Al Chammas 2012, S. 59) Das interaktive Design der dialogisch-spielerisch konzipierten Bilderbücher kann erst durch die Lektüre in Gang gesetzt werden. Dabei ist »das Experimentieren mit verschiedenen Ansätzen

Teil des Spiels« (Reid-Walsh 2018, S. xviii) und stimuliert zu anderen, ungewöhnlichen Formen der Handhabung.

## Analyse

Um die spezifischen Qualitäten dieser zwei herausragenden Bilderbücher zu erfassen, geht die Analyse vom ästhetischen Produkt selbst aus und orientiert sich am fünfdimensionalen Modell der Bilderbuchanalyse von Michael Staiger (2022). »Die Analyse von Bilderbüchern ist heute nicht als geschlossenes Konzept denkbar. Nicht ein allumfassendes Super-Modell wird der Komplexität des Mediums und seiner narrativen Spezifik gerecht, sondern vielfältige, offene Wege des Zugangs.« (Thiele 2003, S. 92) Im Detail wird der Fokus zum einen auf das spielerische Interaktionspotenzial im Bilderbuch und zum anderen auf die Evokationen des Komischen gelegt. Diese Fokussierung begründet sich aus einer teils spielwissenschaftlichen, teils literaturwissenschaftlichen Position heraus. Damit liegt ein interdisziplinäres Analysekonzept zugrunde.

Im Fokus steht vor allem die Frage, wie die in den Buchbeispielen angelegte Komik durch aktive Teilhabe seitens der Rezipient:innen auch ohne Rückgriff auf mechanische Modifikationen maßgeblich konstruiert wird. Als Folge daraus wird von Interesse sein, mithilfe welcher heterogenen aktivierenden Anreize *Spinne spielt Klavier* und *Wie man bis eins zählt* ihr spielerisches Interaktionspotenzial entfalten und welcher Art die Evokationen des Komischen sind, die aus diesen buchspezifischen Partizipationsmomenten resultieren.

### *Spinne spielt Klavier*

Das 2022 im Carlsen Verlag erschienene textlose Bilderbuch wurde u. a. mit dem Deutsch-Französischen Jugendliteratur-Preis 2023, dem Hamburger Bilderbuchpreis 2021 sowie dem Deutschen Jugendliteraturpreis 2023 ausgezeichnet. Die Hardcover-Ausgabe ist ca. 17 × 24 cm groß, 160 Seiten stark und für ein Lesealter ab 3 Jahren ausgewiesen (Carlsen Verlag).

#### Narrative und bildliche Dimension

Bereits der indirekt appellative Untertitel »Geräusche zum Mitmachen« bestimmt die Rolle der Rezipierenden. Spätestens im dialogisch gestalteten Vorwort werden die Leser:innen dann pronominal aufgefordert: »Hör dir dieses Buch mal an! Kannst du hören, was du siehst? [...] Mach die Geräusche einfach nach. Dieses Buch liest du am besten laut.« (Gottwald 2022) Doch herkömmlich zu lesen gibt es in dem »Konzeptbilderbuch« (Ehmann 2022) eigentlich kaum: Der Geniestreich besteht in den seitenfüllenden Illustrationen, die völlig textlos Geräusche jeder Art darstellen – Töne, Klänge, Melodien, Lautes und Leises und noch viel mehr. Das Spektrum von Alltag und Fantasie wird dabei voll ausgeschöpft, jedes Umblättern bringt einen kompletten Szenenwechsel mit sich. Da sind Momentaufnahmen vom Kleinsten, Vertrautesten vertreten, wenn die soeben vom Löffel zerschlagene Eierschale heranzoomt wird. Nur wenige Seiten später werden in einer Totale die titelgebende Spinne und ihre anthropomorphisierten Bandmitglieder beim gemeinsamen Musizieren porträtiert. Die Bild-Impulse gehen ganz ohne Worte intuitiv durch die Augen still hinein und durch den Mund laut hinaus und schaffen so ein Kopftheater für mehrere Sinne. Das Resultat ist eine Lektüre-Performance (Morgenstern 2009).

Mag dies bei den ersten Bildern noch einfach gelingen, entwickelt das Bilderbuch fortschreitend immer komplexere Szenen. Manche Doppelseiten stellen Geräusche einander gegenüber, die sich ähneln, aber in ganz unterschiedlichen Situationen entstehen. [...] Andere Doppelseiten entfalten kleine Erzählsammenhänge und spielen auf kreative Weise mit dem Geräuschpotenzial von Situationen. Dass sich dabei auch die Welterfahrung erweitern kann, verdankt sich der bestechenden Originalität des Konzepts. (Arbeitskreis Jugendliteratur 2023)

Die Kunst der monochromen und kontrastreichen Illustrationen liegt in der Verbildlichung der einzelnen Hör-Effekte. Von »Bildevokationen« spricht Lukas Wilde bei solchen Geräuschassoziationen, die rein durch Bilder hervorgerufen werden (zit. in Kepser 2020, S. 12). Mit verschiedenen Mitteln wird auf Sounds referenziert, sodass diese als Sinneswahrnehmung imaginierbar werden (ebd.): Benjamin Gottwald setzt dafür auf Elemente aus dem Comic, vor allem arbeitet er mit Bewegungslinien aller Art. Zum Beispiel, wenn die Waschmaschine mitten im Schleudern nicht mehr mit geradem Strich konturiert wird, sondern im engmaschigen Zickzack vor sich hin vibriert. Aber auch die karikaturistischen Figuren der einzelnen Szenerien tragen wesentlich zu den Stimmungsbildern bei und haben aufgrund ihrer Gestik, Mimik, Körperhaltung und Positionierung nonverbale Zeichenfunktion (ebd.). Die gezeigten Leibeserfahrungen der zumeist schwarz umrandeten und dadurch schnell »lesbaren« Figuren werden analog zueinander gesetzt, z. B. Küssen und Spaghettischlürfen. »Das Materiell-Leibliche wird in Bildern von grotesker Übersteigerung zum Anlaß des eklatanten Lachens.« (Lypp 1986, S. 451)

#### Spielerisches Interaktionspotenzial

Die versammelten Situationen sind mal komisch, mal absurd, mal alltäglich, mal verrückt, aber immer auf den Punkt gebracht und mit einem hohen Aufforderungscharakter versehen. In reizvoller Weise wecken die Bildseiten die Lust am Mitmachen und warten auf Rezipient:innen, die sie lustvoll vertonen. »Viel Power und Energie springt da förmlich aus den Seiten, und je nachdem, wie viele das Spiel gemeinsam spielen, wird es laut und lebendig.« (Ehmann 2022) Denn während einige Bilder ganz im Alleingang rezitiert werden können, zum Beispiel ein blökendes Schaf, bedarf es für andere einer ganzen Komposition. Beispielsweise schreit die Doppelseite mit dem Fußballtor und der brüllenden Zuschauerriege nach Requisiten und Mitspieler:innen. »Das Spielbilderbuch mit seiner spezifischen mechanischen Einrichtung und der damit verbundenen Affordanz bildet als Aktant zusammen mit den Akteuren, den Vorlesenden und dem [...] Publikum, ein Akteur-Netzwerk.« (Bachmann 2023b, S. 26) Findet sich jedoch niemand, der den intuitiven Aufforderungen des Bilderbuchs nachkommt, bleibt dessen Potenzial auf der Strecke. Für passiv Rezipierende ist es nicht gemacht, es giert nach Interaktion.

#### Evokationen des Komischen

Breit gefächert sind die Möglichkeiten, gemeinsam mit dem textlosen Bilderbuch ins Spiel und ins Gespräch zu kommen. Dabei steht stets das Verwandeln im Zentrum der Bilderbuchinteraktion: Vertrautes wird zu Überraschendem – im Falle von *Spinne spielt Klavier* wird Visuelles zu Auditivem. »Mit dem Übergang von einem in den anderen Kontext ist eine Belebung der Imagination und damit ein Intensitätsgewinn verbunden.« (Czech 2000, S. 866) Das ist es, was Komik ausmacht – wenn ein Kontext auf überraschende Weise in Frage gestellt oder sogar aufgelöst wird (Henrich, zit. in ebd.). »Allerdings tritt der zum Lachen zwingende Kontrasteffekt nur dann ein, wenn »eine Situa-

tion auf die andere in voller Prägnanz« folgt.« (Ebd.) In *Spinne spielt Klavier* finden sich prägnante Gegenüberstellungen von ähnlichen Geräuschen, die jedoch auf Bildebene unterschiedlichen Kontexten entstammen: War es nun das Zischen einer Schlange oder doch die entweichende Luft aus dem Fahrradreifen? Im Vertonen findet die Verwandlung statt: Nicht nur wird Visuelles zu Auditivem, auch einst Zusammenhangloses wird plötzlich miteinander verknüpft. Die dadurch entstandene unerwartete Ähnlichkeit von Küssen und Spaghettischlürfen wird lachend erfahrbar. Ereignisse wie diese, die einen überraschenden Wechsel bzw. eine unerwartete Verrückung beinhalten, sind Elemente der Komik (Steinlein 1992).

In Erzählsequenzen, beispielsweise wenn linksseitig eine Hundenase ein duftendes Würstchen auf dem Tisch erschnuppert und rechtsseitig besagter Hund besagtes Würstchen hastig verschlingt, resultiert die Kontextverschiebung weniger aus der Verrückung von Erwartetem zu Unerwartetem, sondern vielmehr aus der komischen Situation per se. Es sind dramatische Höhepunkte, die der Illustrator anschaulich und pointiert einfängt. Pauline Liesen attestiert, dass Pointen »ein wichtiges Mittel für eine witzige Umsetzung sind [...], [dabei] findet sich der Witz nicht in dem, was zu sehen und zu lesen ist. Er zeigt sich vielmehr zwischen den Zeilen und im leeren [...] Raum.« (Liesen 2019, S. 10 f.) Komisches realisiert sich eben erst in der Wirkung.

### ***Wie man bis eins zählt***

Das »Zählbuch« (Salmon/Hunt 2022), im Original *How to Count to One*, erschien 2022 im Verlag Nosy Crow und wurde im selben Jahr von Uwe-Michael Gutzschhahn für den Antje Kunstmann Verlag ins Deutsche übersetzt. 2023 wurde es für den Deutschen Jugendliteraturpreis in der Kategorie Bilderbuch nominiert. Die Hardcover-Ausgabe ist ca. 27 × 27 cm groß, umfasst bilderbuchtypische 32 Seiten und ist für ein Lesealter ab 3 oder sogar schon 2 Jahren gedacht (Arbeitskreis Jugendliteratur 2023; Verlag Nosy Crow).

#### **Narrativ-verbale und bildliche Dimension**

Dass *Wie man bis eins zählt* innerhalb des Genres Zählbuch etwas Besonderes ist, deutet sich bereits im Untertitel an. Die Warnung: »Und fang gar nicht erst mit größeren Zahlen an!«, ist Programm. In verschmitzter Unterforderungsgeste verlangt der Erzähler auf allen Doppelseiten das Zählen bis eins. (Arbeitskreis Jugendliteratur 2023)

Während der vorauseilende Blick stets spontan Zählbares in zunehmend größeren Mengen ergreift, besteht auf der Textebene der pronominale Apell nur EINzigartiges zu zählen. »Zähl doch bitte alle Enten ... die Rollschuh fahren« (Salmon/Hunt 2022), lautet die Anweisung auf der Doppelseite mit den fünf anthropomorphisierten Enten, die gärtnernd, als Cowboy verkleidet, Eis schleckend, Fliegen jagend und eben rollschuhfahrend querbeet verteilt sind. Auf jedes Suchrätsel – zumeist als Frage formuliert – folgt nach dem Umblättern erst einmal Bestätigung in Form von Superlativen und Hyperbeln: »Unglaublich! Beim Zählen bis eins macht dir keiner was vor. Wirklich fantastisch!« (Ebd.) Die dialogisch lobende Interaktionsform geht durchweg von Leser:innen aus, die sich anpassen und ihrer eigentlichen Intuition zuwiderhandeln – selbst wenn die fantasievollen Illustrationen den Schwierigkeitsgrad von Seite zu Seite erhöhen, bis auf dem Nachsatz im Wimmelbuch-Style die Erlösung wartet: »100 Dinge – zähl sie mal!« (Ebd.) Bis dahin wird das zentrale Wörtchen »Eins« insgesamt 21 Mal genannt. Der Ton-

fall bleibt das ganze Buch über konsequent höflich. Die Lesbarkeit ist dank des vermehrten Gebrauchs von Hypotaxen und dramaturgisch klug gesetzter Enjambements ausgesprochen hoch.

Matt Hunt präsentiert konturlose und dennoch klare Figuren und Formen, dabei ist von A wie Apfel bis Z wie (Gabel-)Zinken alles vertreten – 100 Dinge eben zu guter Letzt. Diese sind, einzeln gesehen, schlicht gestaltet, werden aber vor allem gegen das Ende hin auf einigen Doppelseiten detailreich verdichtet. Zumeist sind die Elemente dieses Sammeluriums an Tieren und Gegenständen aber einzeln im leeren Weißraum verortet und deuten mit Schlagschatten räumliche Tiefe an. Andernorts füllt flächiges Blau, nuanciertes Erdbraun oder das satte Schwarz des Weltalls die Bilderbuchseiten. Vor diesen kontrastreichen Hintergründen setzt Hunt seine teilweise aus Buntpapieren collagierten Figuren mit Buntstift in Szene. Mithilfe einiger Anleihen aus dem Comic, gattungstypischer Mimik zum Beispiel, und dank dynamischer Bewegungslinien entsteht der Eindruck animierter Trickfilmfiguren. Ganz im Auftrag des Bilderbuchs sind diese immer plakativ und dadurch leicht erfassbar, sodass sie sich leicht zählen lassen. Ebenso puristisch ist der Text: In der Schriftart Filson Pro, serifenlos und mit ca. 26 pt ausreichend groß auch für Leseanfänger:innen, beginnt er immer in der linken oberen Ecke. Schlagwörter wie »Eins« oder die zu suchenden Dinge, aber auch lobende Ausrufe werden als ikonisierte Schriftelemente (Kepser 2020) dargestellt: Sie heben sich durch eine andere Schriftart (vermeintlich handgeschriebene Versalien) und ein größeres Schriftbild vom Rest ab und ziehen so Aufmerksamkeit auf sich.

### Spielerisches Interaktionspotenzial

Das Bilderbuch ist in allererster Linie ein Such-Bilderbuch. Jedoch kein herkömmliches: Die ihm zugrunde liegende interaktive dialogische Gesprächssituation setzt darauf, dass Lesende die gestellten Suchrätsel korrekt lösen; die Herausforderung besteht in den ausgesprochen paradoxen (restriktiven) Aufgabenstellungen. Diese kleinen Stolperfallen sorgen für den lustvollen Bruch mit Erwartungen und machen das Spiel mit dem Reiz des Verbotenen aus. »Sag mal, welche Zahl kommt nach der Eins?«, fragt das Buch listig kurz vor dem Moment des Umblätterns. »War nur ein Witz! Nicht antworten! Es geht hier immer nur um die Eins! Wie in diesem Bild mit nur einer Torte. Bitte zähl sie.« (Salmon/Hunt 2022) Dieses Beispiel an einer recht weit fortgeschrittenen Stelle im Bilderbuch, zu einem Zeitpunkt also, in dem davon ausgegangen werden kann, dass das Konzept verinnerlicht wurde, zeigt den Moment einer solchen Spannung exemplarisch auf. Kurz vor dem Umblättern, also einer Redepause der Erzählstimme, wird die Verlockung, bis Zwei zu zählen, ermöglicht. Die Frage ist dabei beinahe heimtückisch, so unschuldig und nebenbei, wie sie gestellt wird. Erst auf der Folgeseite findet sich das dazugehörige Verbot, nicht zu antworten. »Ludo-narrative Einrichtungen« (Aarseth, zit. in Bachmann 2023b, S. 25) dieser Art verlangen aufmerksamen Leser:innen die Entscheidung ab, ob sie wirklich folgsam den impliziten Anweisungen des Buchs Folge leisten oder doch, ihrem intuitiven Bedürfnis folgend, ihnen zuwiderhandeln. Dadurch werden unterschiedliche Lektürepfade und spielerische Leseerfahrungen eröffnet (ebd.) – auch wenn das Buch letztlich davon ausgeht, dass alle es schaffen, sich der offensichtlichen Unterforderung zu unterwerfen, denn es geizt nicht mit übertrieben ausgeschüttetem Lob.

Auf humorvolle Art und Weise fördern Autor und Illustrator mit diesem Bilderbuch das genaue Hinschauen, das aufmerksame Zuhören und das gemeinsame Lachen. Humor und Interaktion verbinden sich in »Wie man bis eins zählt« in einer genia-



len Umsetzung, sodass man gern zurück an den Anfang geht und wieder zu zählen beginnt. Natürlich nur bis eins. (Repolust 2022)

### Evokationen des Komischen

Bereits die vom Illustrator mit Kulleraugen versehenen Figuren, die das ganze Zählen stoisch über sich ergehen lassen, bringen für sich gesehen Bildwitz mit sich. »Bild-Witz, der vor allem dadurch entsteht, dass wir mit Situationen konfrontiert werden, die sich jenseits unserer Alltäglichkeit befinden.« (Liesen 2019, S.11) Das trifft sowohl auf bildlicher Ebene auf Wale mit Würstchen-Fontänen zu als auch auf konzeptueller, wenn durchgängig streng nur bis eins gezählt werden darf. »Der ernsthafte Witz« (ebd.) dieses Bilderbuchs besteht im Spiel mit Aufforderungen und Einschränkungen zugleich. Es gilt plötzlich auftretendes Widersinniges zu verarbeiten (Horn 1988), vor allem an den Stellen, an denen sich Bild und Text beinahe zu widersprechen scheinen – zumindest auf den ersten Blick. »Die Verbindung zweier im Gegensatz stehender Vorstellungen lässt eine Diskrepanz entstehen und wird zur Quelle der Lust und des Lachens über sich selbst, die Natur oder über gesellschaftliche Normen und Regeln.« (Czech 2000, S. 864) Im Falle von *Wie man bis eins zählt* ist es vor allem das Lachen über die unsinnigen Regeln und die Möglichkeit eines Normverstoßes. Durch die aktive Verweigerung der buchimmanenten Aufgaben können Rezipient:innen unbeschädigt als Normverletzer:innen partizipieren (ebd., S. 883). So »kann es vorkommen, dass das Kind die Anweisungen missachtet und noch mehr Ungereimtheiten hervorruft, ganz im Sinne des Spiels. Auf diese Weise beginnt der kindliche Interakteur mit der Inszenierung seiner eigenen Produktion.« (Reid-Walsh 2018, S. 104) Oder aber die gehorsame Rolle wird ironisch-spielerisch brav gefüllt, wenn den Aufforderungen des Buches bereitwillig Folge geleistet wird. Maßgeblich zur Komik dieser Partizipationsmöglichkeiten trägt das Mittel der Hyperbel bei. Die Übertreibung ist typisch als Stilmittel kinderliterarischer Komik und im Falle des vorliegenden Bilderbuchs insbesondere auf textlicher Ebene vertreten. Die theatral-dialogische Struktur des Textes ist auf einen Erzähler, eine Vorleserin ausgelegt.

Durch sie erhält der komisierende Diskurs Spürbarkeit und sinnliche Qualität. [...] [Der Erzähler hat] in der Bild-Text-Kombinatorik der komischen Bilderbuchgeschichte mit ihrer gleichsam in Einzelbildschaltung ruckartig erfolgenden Sequenzierung eine grundlegende, kommunikativ-komisierende Funktion. (Steinlein 1992, S. 27)

Beim lauten (Vor-)Lesen äußert sich dies in der übertriebenen Betonung der Leser:innensprache, einer hypertrophierenden Färbung des Erzähltons sowie einer dramaturgischen Inszenierung der jeweiligen Suchaufgabe/-frage. Nicht zuletzt resultiert eine lebhaftere Intonierung aus den maßlosen Lobeshymnen. Diese kulminieren übrigens auf der letzten Seite sowohl auf Bild- als auch auf Textebene in einer Belohnung, es gibt: »Einen Preis! Hier ist er. (Vielleicht hast du ja Lust, ihn zu zählen?)« (Salmon / Hunt 2022)

### Fazit: Komik als Resultat einer partizipativen Lektüre

Um die Frage zu beantworten, wie die in den Buchbeispielen angelegte Komik durch aktive Teilhabe seitens der Rezipient:innen auch ohne Rückgriff auf mechanische Modifikationen maßgeblich konstruiert wird, wurden beide Bilderbücher hinsichtlich ihrer Anreize zur spielerischen Interaktion sowie ihrer Evokationen des Komischen untersucht.

Es ließ sich klar zeigen, dass es sich bei beiden Büchern um »spielbare Medien« (Wardrip-Fruin, zit. in Reid-Walsh 2018, S. 3) handelt. Beide sind Medienformen, die ihre Strategien sofort sichtbar machen und ihre Mechanismen offenbaren (ebd.): Erstgenanntes verlangt textlos in verbildlichten Hör-Effekten offensichtlich danach, vertont zu werden; Letzteres drängt dramatisch dazu, im gemeinsamen Dialog paradoxe Such- und Zähl-aufgaben korrekt zu beantworten. Auf diese Weise geht die Beteiligung der Rezipient:innen über die Rolle der Betrachtenden hinaus und sie werden selbst zu die Inhalte Mitgestaltenden, zu Mit-Spieler:innen (ebd., S. 104). Es ist eine grundsätzliche Gemeinsamkeit von Literatur und Spiel, dass die Rolle der Rezipierenden und die der Vorlesenden/Vortragenden/Schauspielenden zusammenfallen – entsprechend wird das Buch selbst zum »Spiel-Raum« (Caillois, zit. in Bachmann 2023b, S. 26 f.). In den beiden analysierten Buchbeispielen ist deutlich die Intention spürbar, den Lesenden einen Spielraum in ihrer Erfahrung der Narration zu eröffnen. So wird offenkundig beim Einsatz der sprachlichen sowie ikonischen Zeichen zugunsten spielerischer Artikulationsformen auf eine Eindeutigkeit in der Botschaft verzichtet. An die Stelle des zu Erwartenden werden frappierend ungewohnte Abweichungen gesetzt, um so neue Interpretationen und Assoziationen zu ermöglichen (Steinlein 1992). Die Buchlektüre wird zur Performance, in der durch spezifische Praktiken eine »Transformation von ›totem‹ (Zeichen-)Material in lebendig-lebhafte Wirkung« (Bachmann 2023b, S. 30) vollzogen wird. Bei *Spinne spielt Klavier* besteht die »performative Praktik« (ebd.) aus der Transformation von Visuellem zu Auditivem. In *Wie man bis eins zählt* macht die theatral-dialogische Struktur und die Aufgabe, plötzlich auftretendes Widersinniges zu verarbeiten, den »Verlebendigungsprozess« (ebd.) aus. Diese überraschenden Verwandlungen und Momente der Plötzlichkeit bilden gemäß Dieter Henrich (1976) die Grundform der Komik, die »freie Komik« (zit. in O’Sullivan 2018, S. 28). Bei solch unerwartet plötzlichen Abweichungen von der Norm handelt es sich um Kontextverschiebungen, die großes komisches Potenzial bergen: Sie helfen bei der Enkulturation, führen in bestehende Normsysteme ein und zeigen, was als belachbar gilt; oder sie wirken subversiv, indem sie eine Auflehnung gegen die Normen ermöglichen (Czech 2000; Dettmar 2009; Henrich 1976; Horn 1988; Lypp 1986; O’Sullivan 2018; Steinlein 1992).

Auf die zwei untersuchten Buchbeispiele übertragen, werden gleich mehrere Kontextebenen verschoben und dadurch Komik evoziert: im Spiel mit Narration und Interpretation, im Spiel mit Erwartungen und Normverstößen, im Spiel mit möglichen Rezeptions- und Partizipationsmodi sowie im Spiel mit der aktiven und passiven Rezipient:innen-Rolle. Ganz ohne mechanische Modifikationen, wie sie von beweglichen oder sensorischen Spielbilderbüchern bekannt sind, laden die beiden analysierten Buchbeispiele durch ihre narrative Gestaltung zu einer spezifischen Auseinandersetzung und zu einer aktiven Partizipation an ihren dargestellten Welten ein. Würde den Büchern die Interaktion verweigert, bliebe deren komisches Potenzial zwar erhalten, würde aber nicht ausgelebt. Die »Komisierung der Narration« (Steinlein 1992, S. 26) ist erst dann geglückt, wenn sie im Ergebnis einen neuen (Un-)Sinn bereithält. Erst durch die aktive Teilhabe an den narrativen Affordanzen von *Spinne spielt Klavier* und *Wie man bis eins zählt* wird Komik konstruiert.

## Ausblick

Die Recherche am Begriff des Spielbilderbuchs hat eine »Fülle von alternativen, innovativen und experimentellen Bild- und Text-Konzeptionen« (Thiele 2003, S. 71) auf dem

aktuellen Kinder- und Jugendliteraturmarkt gezeigt. Der schwankende Sprachgebrauch der Verleger:innen auf der einen Seite und die zahlreichen existierenden Formen und Variationen auf der anderen Seite lassen keine konsistente Terminologie des inflationär gebrauchten Spielbilderbuchbegriffs zu. (Spiel-)Bilderbücher wie die beiden analysierten Beispiele, die ohne mechanische Modifikationen partizipatorisch interagieren, gründen eine eigene (Unter-)Kategorie, die es näher zu bestimmen gälte. Sie vereinen spielerische und literarische Elemente und sind dabei zumeist stark pädagogisch aufgeladen, bergen also ein großes didaktisches Potenzial – dieses darzulegen, würde genug Material für einen weiteren Beitrag liefern. Auch die Positionierung in Opposition oder in Kollaboration mit digitalen Spielformen könnte als weiterführende Frage von Interesse sein.

### Primärliteratur

- Gottwald, Benjamin (2022). *Spinne spielt Klavier. Geräusche zum Mitmachen*. Hamburg: Carlsen
- Salmon, Caspar/Hunt, Matt (Ill.) (2022): *Wie man bis eins zählt. (Und fang gar nicht erst mit größeren Zahlen an!)* A. d. Engl. von Uwe-Michael Gutzschhahn. München: Kunstmann [engl. EA 2022]

### Sekundärliteratur

- Al Chammas, Tamara (2012): *Das Spielbilderbuch. Ästhetische Formen und Chancen frühkindlicher Förderung*. Oldenburg [Dissertation, Universität Oldenburg]
- Bachmann, Christian A. (Hg.) (2023a): *Play it again. Vom Spielbilderbuch zum Videospiel*. Begleitpublikation zur Ausstellung der Kinder- und Jugendbuchabteilung der Staatsbibliothek zu Berlin. Berlin
- Bachmann, Christian A. (2023b): *Papier und Pixel. Aspekte der mediengenetischen Beziehung von Spielbilderbuch und Videospiel*. In: Bachmann, Christian A. (Hg.): *Play it again. Vom Spielbilderbuch zum Videospiel*. Begleitpublikation zur Ausstellung der Kinder- und Jugendbuchabteilung der Staatsbibliothek zu Berlin. Berlin, S. 14–60
- Brandes, Peter (2009): *Das Spiel der Bedeutungen im Prozess der Lektüre*. In: Anz, Thomas/Kaulen, Heinrich (Hg.): *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*. Berlin [u. a.], S. 115–134
- Czech, Gabriele (2000): *Komik in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*. In: Lange, Günter (Hg.): *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur, Bd. 2 Medien und Sachbuch, ausgewählte thematische Aspekte, ausgewählte poetologische Aspekte, Produktion und Rezeption, KJL im Unterricht*. Baltmannsweiler, S. 862–887
- Dettmar, Ute (2009): *Scherz, List, Rache. Formen und Funktionen des Komischen in der Kinderliteratur*. Oldenburg
- Drucker, Johanna (2004): *The Century of Artists' Books*. New York
- Ehmann, Antje (2022): *Rezension Spinne spielt Klavier*. In: *Buch&Maus* 22, H. 3, S. 30
- Finkbeiner, Rita (2018): *Narration und Materialität im Bilderbuch*. In: *Cahiers d'Études Germaniques* 75, H. 2018, S. 201–214
- Goßens, Peter (2016): *Kinetik und Bildlichkeit um 1900*. In: Bachmann, Christian A./Emans, Laura/Schmitz-Emans, Monika (Hg.): *Bewegungsbücher. Spielformen, Poetiken, Konstellationen*. Berlin, S. 53–84

- Heimgartner, Stephanie (2019): Bilder/Buch/Literatur. In: Schmitz-Emans, Monika (Hg.): Literatur, Buchgestaltung und Buchkunst. Ein Kompendium. Berlin [u. a.], S. 459–490
- Horn, András (1988): Das Komische im Spiegel der Literatur. Versuch einer systematischen Einführung. Würzburg
- Huizinga, Johan (2022 [EA 1938]): Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg
- Kepser, Matthis (2020): Sounds in Silence. Tonalität in Comics und Graphic Novels. Systematische Grundlegung, Multimodalität und Überlegungen für den Deutschunterricht. In: MiDu 2, H. 2, S. 1–28
- Kindt, Tom (2011): Literatur und Komik. Zur Theorie literarischer Komik und zur deutschen Komödie im 18. Jahrhundert. Berlin
- Knopf, Julia/Abraham, Ulf (2019): Bilderbücher in den Bildungsstandards und im Deutschunterricht. In: Knopf, Julia/Abraham, Ulf (Hg.): Bilderbücher. Bd. 2 Praxis. Baltmannsweiler, S. 3–12
- Knopf, Julia/Abraham, Ulf (2022): Genre des Bilderbuchs. In: Knopf, Julia/Abraham, Ulf (Hg.): Bilderbücher. Bd. 1 Theorie. Baltmannsweiler, S. 3–13
- Krahé, Hildegard (2002): Erscheinungsformen der Spielbilderbücher durch die Jahrhunderte. In: Laub, Peter (Hg.): Spielbilderbücher – Aus der Spielzeugsammlung des SMCA. Die Sammlung Hildegard Krahé. Salzburg [Katalog Salzburger Museum Carolino Augusteum]
- Liesen, Pauline (2009): Sehen, Fühlen, Klappen. Das Spielbilderbuch für die Kleinen (0 bis 3 Jahre). In: Kümmerling-Meibauer, Bettina/Linsmann, Maria (Hg.): Literatur im Laufstall. Bilderbücher für die ganz Kleinen. Dortmund, S. 89–98
- Liesen, Pauline (2019): Grenzenloser Bildwitz. In: JuLit – Vorwiegend heiter. Komik und Humor in der Kinderliteratur 3, H. 19, S. 9–15
- Luptowicz, Corinna/Dinkel, Tanja (2019): Von Pop-up-, Dreh- und Verwandlungskünsten. Faszinierende Spielbilderbücher für den Primarstufenunterricht. In: Knopf, Julia/Abraham, Ulf (Hg.): Bilderbücher. Bd. 2 Praxis. Baltmannsweiler, S. 90–99
- Lypp, Maria (1986): Lachen beim Lesen. Zum Komischen in der Kinderliteratur. In: Wirkendes Wort 6, H. 1966, S. 439–455
- Morgenstern, John (2009): Playing with Books. A Study of the Reader as Child. London [u. a.]
- O’Sullivan, Emer (2016): Komik im (kinder)literaturtheoretischen Diskurs. In: Burwitz-Melzer, Eva/Caspari, Daniela/O’Sullivan, Emer (Hg.): Komik in der Kinder- und Jugendliteratur. Subversivität und Vergnügen im Fremdsprachenunterricht. Wien, S. 19–42
- Repolust, Christina (2022): Bücher ... für Sie ausgewählt – *Wie man bis eins zählt*. In: Unsere Kinder 3, H. 2022, S. 30–34
- Reid-Walsh, Jacqueline (2018): Interactive Books. Playful Media Before Pop-ups. London [u. a.]
- Robinson, Vera M. (2002): Praxishandbuch Therapeutischer Humor – Grundlagen und Anwendungen für Pflege- und Gesundheitsberufe. Bern [u. a.]
- Schmitz-Emans, Monika (2019a): Abc-, Kinder-, Bilder- und Spielbücher als Buchwerke. In: Schmitz-Emans, Monika (Hg.): Literatur, Buchgestaltung und Buchkunst. Ein Kompendium. Berlin [u. a.], S. 423–426
- Schmitz-Emans, Monika (2019b): Spiele-Bücher: Semantiken des Spiels und der Spiele, Spiel(e)-Metaphern. In: Schmitz-Emans, Monika (Hg.): Literatur, Buchgestaltung und Buchkunst. Ein Kompendium. Berlin [u. a.], S. 533–548
- Staiger, Michael (2022): Erzählen mit Bild-Schrifttext-Kombinationen. In: Knopf, Julia/Abraham, Ulf (Hg.): Bilderbücher. Bd. 1 Theorie. Baltmannsweiler, S. 14–25

Steinlein, Rüdiger (1992): Kinderliteratur und Lachkultur. Literarhistorische und theoretische Anmerkungen zu Komik und Lachen im Kinderbuch. In: Ewers, Hans-Heino (Hg.): Komik im Kinderbuch. Erscheinungsformen des Komischen in der Kinder- und Jugendliteratur. Weinheim [u. a.], S. 11–32

Thiele, Jens (2000): Das Bilderbuch – Ästhetik, Theorie, Analyse, Didaktik, Rezeption. Oldenburg

Thiele, Jens (2003): Das Bilderbuch. In: Thiele, Jens / Steitz-Kallenbach, Jörg (Hg.): Handbuch Kinderliteratur. Grundwissen für Ausbildung und Praxis. Freiburg

## Netzquellen

Arbeitskreis Jugendliteratur (2023): Deutscher Jugendliteraturpreis, Nominierungen 2023. <https://www.jugendliteratur.org/nominierungen-2023/c-103> [Zugriff: 28.02.2024]

Arbeitskreis Jugendliteratur (2023): Deutscher Jugendliteraturpreis 2023, Bilderbuch, zu *Spinne spielt Klavier* – Jurybegründung. <https://www.jugendliteratur.org/buch/spinne-spielt-klavier-4295> [Zugriff: 28.02.2024]

Carlsen Verlag: <https://www.carlsen.de/hardcover/spinne-spielt-klavier/978-3-551-52222-1> [Zugriff: 28.02.2024]

jaja Verlag: <https://www.jajaverlag.com/autoren/benjamin-gottwald/> [Zugriff: 28.02.2024]

Verlag Nosy Crow: <https://nosycrow.com/product/how-to-count-to-one/> [Zugriff: 28.02.2024]

## Kurzvita

Elisabeth von Leon, Mag. phil., arbeitet als Dozentin für Kinderliteratur und Koordinatorin der EduSpace KinderLiteraturWerkstatt an der Freien Universität Bozen. Ihre Forschungsschwerpunkte sind: Ästhetik des Bilderbuchs, Möglichkeiten der Bewältigung durch Bilderbücher, Wechselbeziehung Jugendkultur/Jugendliteratur, Praxis: Kinder- und Jugendliteratur im Unterricht.