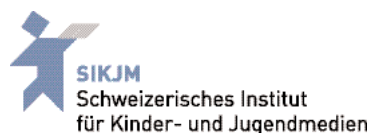




Universität Zürich
Institut für Populäre Kulturen



Perspektiven der Kinder- und Jugendmedien-Forschung

Kolloquium, 30./31. Oktober 2009, Universität Zürich

30. Okt.: Rämistrasse 71, Raum KOL G 217

31. Okt.: Rämistrasse 69, Raum SOC-1-106

Veranstalter:

Universität Zürich, Institut für Populäre Kulturen, Abt. Populäre Literaturen und Medien
in Kooperation mit dem Schweizerischen Institut für Kinder- und Jugendmedien SIKJM,
Assoziiertes Institut der Universität Zürich

Kinder- und Jugendmedien wandeln sich ständig, die allgemeine kulturelle bzw. mediale und gesellschaftliche Entwicklung gehen sie schnellen Schrittes mit. Wenn die Forschung zu Kinder- und Jugendmedien mit dieser Geschwindigkeit mithalten will, braucht sie interdisziplinären Austausch, Verständigung über anstehende Fragen und Aufgaben und kontinuierliche Ausbildung von NachwuchswissenschaftlerInnen. Dem soll mit dieser Veranstaltung Rechnung getragen werden.

VertreterInnen aus der Skandinavistik, Neuen deutschen Literaturwissenschaft, Publizistikwissenschaft, Filmwissenschaft und dem Fach Populäre Kulturen setzen sich in ihren Beiträgen mit verschiedenen Aspekten von Kinderbüchern, Kinderfernsehen und Kinder- und Jugendfilm auseinander und werfen Fragen nach der Kompetenz und Kreativität von Kindern und Jugendlichen im Umgang mit interaktiven Medien auf, wobei angesichts immer realer werdender Virtualität auch auf das Aushandeln von Wirklichkeitsgrenzen eingegangen wird.

Solchen Übergängen und Entgrenzungen widmet sich schliesslich ein Block von vier Beiträgen, die sich aus unterschiedlichen Perspektiven mit der Darstellung von Welt, Wissen, Abenteuer, Geschlecht und Identität in Fantasy bzw. phantastischen Kinder- und Jugendmedien befassen.

Der Schlussvortrag, für den Prof. Dr. Hans-Heino Ewers, Direktor des Instituts für Jugendbuchforschung an der Universität Frankfurt am Main, gewonnen werden konnte, bringt mit der Frage, ob das Phänomen der Cross over-Literatur ein Segen oder Fluch für die Kinder- und Jugendmedienforschung sei, ein für die Perspektivierung dieses Forschungszweiges zentrales Problem auf den Punkt.

Die Veranstaltung «Perspektiven der Kinder- und Jugendmedien-Forschung» findet in Kooperation mit dem Schweizerischen Institut für Kinder- und Jugendmedien SIKJM statt, das sich auf diese Weise als Assoziiertes Institut der Universität Zürich vorstellt.

Teilnahme und Anmeldung:

Nebst den Studierenden sind alle Interessierten inner- und ausserhalb der Universität eingeladen, an dieser Veranstaltung teilzunehmen.

Anmeldungen der nichtstudentischen TeilnehmerInnen bitte an itom@ipk.uzh.ch bis zum 30. September 2009.



Perspektiven der Kinder- und Jugendmedien-Forschung

Kolloquium, 30./31. Oktober 2009, Universität Zürich (Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben)

Programm

Freitag, 30. Oktober 2009 (Rämistrasse 71, Raum KOL G 217)

- 09:30 Begrüssung
[Prof. Dr. Otfried Jarren](#), Prorektor Geistes- und Sozialwissenschaften der Universität Zürich;
[Prof. em. Dr. Michael Böhler](#), Präsident des Stiftungsrats der Johanna Spyri-Stiftung
- 10:00 Einführung
[Christine Holliger](#) und [Ingrid Tomkowiak](#)
- 10:15 Krakel Spektakel – Sprachspiel und Medienreflexion in skandinavischen Kinderbüchern der 1950er- und 1960er-Jahre
[Klaus Müller-Wille](#)
- 11:00 Kaffeepause
- 11:15 Hodder gegen den Lion King: Referenzpunkte des Kinderfilms in filmwissenschaftlicher Perspektive
[Jan Sahli](#)
- 12:00 Qualität im Schweizer Kinderfernsehen von 1960 bis 2008. Evaluation und Optimierungskonzept
[Sara Signer](#)
- 12:45 Mittagspause
- 14:30 Kinder und Jugendliche in interaktiven Medienwelten
[Daniel Süss](#)
- 15:15 «Von aktiver Partizipation und virtuellen Stolpersteinen.» Eine Untersuchung über die kreative Internetnutzung von Jugendlichen, ihre Kritikfähigkeit online und ihre Einstellung gegenüber Netzguidance
[Eve Hipeli](#)
- 16:00 Kaffeepause
- 16:30 «Ich bin jetzt ein/e Autor/in.» Fiktionale Texte von Jugendlichen aus bildungsfernem Umfeld in kulturwissenschaftlicher Perspektive
[Gerda Wurzenberger](#)
- 17:15 Ende des Tagesprogramms



Perspektiven der Kinder- und Jugendmedien-Forschung

Kolloquium, 30./31. Oktober 2009, Universität Zürich (Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben)

Programm

Samstag, 31. Oktober 2009 (Rämistrasse 69, Raum SOC-1-106)

- 10:00 «Alternate reality games» – von der Verwischung der Grenze zwischen Realität und Fiktion in Crossmedia-Spielanlagen
[Mela Kocher](#)
- 10:45 Realisierungen des Unmöglichen: Das Phantastische in neueren Verfilmungen englischsprachiger Kinder- und Jugendliteratur
[Petra Schrackmann](#)
- 11:30 Kaffeepause
- 11:45 «Alles da drin kann lebendig werden.» Bücher, Medien und Wissen in der phantastischen Literatur
[Christine Lötscher](#)
- 12:30 Mittagspause
- 14:00 Abenteuererinnen in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur
[Manuela Kalbermatten](#)
- 14:45 Maskerade und Identität. Der maskierte Held als Figurentyp populärer Literaturen
[Aleta-Amirée von Holzen](#)
- 15:30 Kaffeepause
- 16:00 Schlussvortrag: Cross over-Literatur – Segen oder Fluch für die Kinder- und Jugendliteratur-/medienwissenschaft?
[Hans-Heino Ewers](#)
- 16:45 Schlussdiskussion: Perspektiven der Kinder- und Jugendmedienforschung
Moderation: [Ingrid Tomkowiak](#)
- 17:15 Ende der Veranstaltung

Perspektiven der Kinder- und Jugendmedien-Forschung

Kolloquium, 30./31. Oktober 2009, Universität Zürich (Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben)

Abstracts

Klaus Müller-Wille

[Krakel Spektakel – Sprachspiel und Medienreflexion in skandinavischen Kinderbüchern der 1950er und 1960er Jahre](#)

1952 veröffentlicht Tove Jansson im Rahmen ihrer Mumin-Serie ein Bilderbuch mit dem Titel *Hur gick det sen? Boken om Mymlan, Mumintrölet och Lilla My* (*Wie wird es weiter gehen? Das Buch über Mymlan, Mumintrölet und die kleine My*). Dieses Buch zeichnet sich durch eine Besonderheit aus. Die einzelnen Buchseiten sind mit Löchern durchsetzt, die einen Blick auf das nachfolgende Geschehen zulassen. Das Begehren der gespannten Leser nach dem *plot* beziehungsweise nach dem «Hur gick det sen?» wird hier also visuell umgesetzt.

In meinem Vortrag möchte ich dieses Verfahren, das (im Rückgriff auf ältere Vorlagen) zu einer gravierenden Modifikation im Umgang mit dem Medium Buch führt, in den Kontext zu anderen sprach- und medienreflexiven Kinderbüchern im Skandinavien der 1950er und 1960er Jahre stellen. Dabei wird die These entwickelt, dass im Rahmen der Kinderbuchproduktion selbstreflexive Sprachspiele und Erzählverfahren etabliert werden, die sich sonst allenfalls im Kontext (neo)avantgardistischer Kunstproduktionen nachweisen lassen. Diese These soll im ersten Teil des Vortrags an unterschiedlichen Aspekten des Sprach- und Medienbezugs in Kinderbüchern dieser Zeit diskutiert werden, der von Sprachspielen und typographischen Experimenten bis hin zur Thematisierung des Mediums Buch selbst reicht.

Im zweiten Teil des Vortrags sollen die theoretischen Konsequenzen dieser Beobachtungen diskutiert werden. Inwieweit trägt die Kinderliteratur zu einer Modifikation des Sprachgebrauchs wie der Lesegeohnheiten der kindlichen wie erwachsenen Leser bei? Lässt sich diese Modifikation mit Begriffen wie Interaktivität oder Performativität fassen?

Jan Sahli

[Hodder gegen den Lion King: Referenzpunkte des Kinderfilms in filmwissenschaftlicher Perspektive](#)

Fluchtpunkt vieler Untersuchungen und Diskussionen zum Kinderfilm ist die skandinavische Kinderfilmproduktion. Denn die staatlich unterstützten Werke aus Dänemark oder Schweden bieten sich an, der oftmals stark kritisierten kommerziellen Hegemonie des amerikanischen Familienfilms alternative Erzähl- und Gestaltungsformen entgegenzuhalten. Vor allem das Eingehen auf die Perspektiven der Kinder, ihre Interessen und Ängste, was Filme wie *En som Hodder* (*Hodder rettet die Welt*, Henrik Ruben Genz, DK 2002) besonders auszeichnet, ist ein häufig angeführtes zentrales Argument dieser Beurteilungen und Gegenüberstellungen.

Mit der Analyse neuerer Produktionen aus Dänemark sowie von deren Rahmenbedingungen sollen in dem Beitrag dieses und weitere Argumente beleuchtet werden, die die skandinavische Kinderfilmkultur als vorbildhaft darstellen.

Sara Signer

[Qualität im Schweizer Kinderfernsehen von 1960 bis 2008. Evaluation und Optimierungskonzept](#)

Kinder wachsen heute in einer Mediengesellschaft auf, d.h. einer Gesellschaft, deren Alltag von Medien jeglicher Form durchdrungen ist. Das Kinderfernsehen ist somit Teil unserer Gesellschaft. Die Fernsehkommunikation beeinflusst die Entwicklung der Gesellschaft, indem sie durch ihre «erzählten» Inhalte Vorbild für Problemlösungen und Konflikte, aber auch häufig für die Reproduktion von Stereotypen verantwortlich ist. Gleichzeitig ist sie aber auch Spiegel der Gesellschaft und zeigt gesellschaftlich normative Wertvorstellungen deutlich auf, welche dann vor allem auch rückblickend eingeordnet werden können. Vor diesem Hintergrund sollten mehrmethodische Untersuchungsdesigns in der Wissenschaft üblich werden. Das Forschungsprojekt *Qualität im Schweizer Kinderfernsehen von 1960-2008. Evaluation und Optimierungskonzept* zeigt die sich verändernde Programmation des Kinderfernsehens seit 1960 auf, stellt sie in Beziehung zu Pressetexten und untersucht mit Fragebögen aber auch Einzelinterviews die Qualitätsansprüche an das Kinderfernsehen von Kindern, ihren Eltern, Medienschaffenden und WissenschaftlerInnen.

Perspektiven der Kinder- und Jugendmedien-Forschung

Kolloquium, 30./31. Oktober 2009, Universität Zürich (Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben)

Abstracts

Daniel Süss

[Kinder und Jugendliche in interaktiven Medienwelten](#)

Computer und Internet haben sich bei Kindern und Jugendlichen in den letzten Jahren einen immer höheren Stellenwert im alltäglichen Medien-Menu erobert. Die Heranwachsenden nutzen interaktive Medienwelten, um sich mit sich selbst und anderen zu messen, um sich zu unterhalten und um neue soziale Rollen spielerisch zu erproben. Es soll dargestellt werden, mit welchen Motiven Kinder und Jugendliche interaktive Medien, insbesondere Videospiele, im Alltag nutzen, welche Gratifikationen sie erwarten und welche auch erfüllt werden. Dabei soll vor allem jene Form des Umgangs mit interaktiven Medien herausgearbeitet werden, welche in einem balancierten Alltag stattfindet, d.h. ohne dass Entwicklungsgefährdungen auftreten. Es wird diskutiert, welche Voraussetzungen bei den Heranwachsenden selbst und in ihrem sozialen Umfeld gegeben sein müssen, um einen solchen Umgang zu erreichen. Das Verhältnis von Selbstsozialisation und Erziehung wird kritisch beleuchtet, da sich Erwachsene gerade im Bereich der interaktiven Medien oft unsicher und im Handling der Medien den Heranwachsenden unterlegen fühlen. Oft führt dies dazu, dass Erwachsene das Feld den Jungen überlassen oder sich auf simple und extreme Erziehungspositionen zurückziehen, wie z.B. die totale Ablehnung von Computerspielen. Dadurch wird eine konstruktive Auseinandersetzung erschwert und die Generationenkluft vertieft. Der Beitrag soll zeigen, inwieweit andere Wege bestehen und begangen werden.

Eve Hipeli

[«Von aktiver Partizipation und virtuellen Stolpersteinen.» Eine Untersuchung über die kreative Internetnutzung von Jugendlichen, ihre Kritikfähigkeit online und ihre Einstellung gegenüber Netzguidance.](#)

Die Generation, welche nach 1980 geboren wurde, trägt viele Namen. *ICT-natives* oder *digital natives* werden sie gerne genannt, wenn es darum geht, die speziellen medialen Umstände zu betonen, unter denen ihre Vertreter aufwachsen – oder aufgewachsen sind. Digitale, interaktive Medien sind heute ein Teil unserer Kultur und in beinahe jedem Haushalt anzutreffen. Oftmals sind Kinder und Jugendliche technisch viel versierter im Umgang mit den neuen Medien als die Elterngeneration und auch sehr kreativ dabei. Doch über ihre Kritikfähigkeit im Internet sagt dies noch wenig aus.

In der Forschung und im medialen Diskurs ist Medienkompetenz ein oft verwendeter Begriff, dessen Definition aufgrund der grossen Pluralität an Vorstellungen, was Medienkompetenz beinhaltet, schwierig ist. In einigen Punkten ist man sich jedoch einig: Medienkompetenz besteht aus mehreren Dimensionen, und Medienkompetenz muss von Kindern, Jugendlichen aber auch Erwachsenen erlernt werden, damit ein risikoarmer, vernünftiger Medienkonsum möglich ist – auch mit dem Internet.

Die mit dem Beitrag vorzustellende Forschungsarbeit beschäftigt sich mit den Fragen, wie kreativ die Jugendlichen im Kanton Zürich das Internet mitgestalten/nutzen und wie es um ihre Kritikfähigkeit online bestellt ist. Zudem wird betrachtet, welche Einstellungen die Jugendlichen gegenüber Netzguidance aufweisen. Netzguidance meint verschiedene Orientierungshilfen für den Umgang mit dem Internet, vermittelt durch unterschiedliche Sozialisationsinstanzen: Eltern, Lehrer, Peergroup oder andere.

Zur theoretischen Fundierung der Analyse wird die Thematik um Jugendliche und ihre kreative und kritische Internetnutzung in den Kontext von Mediensozialisation gestellt, wobei das Thema Medienkompetenz (Internetkompetenz) auch im Zusammenhang mit Netzguidance ein grosses Gewicht erhält. Kommunikationswissenschaftliche Theorien werden grundsätzlich prioritär eingesetzt, doch werden aufgrund der verschiedenen Perspektiven, aus denen das Thema betrachtet werden kann, auch weitere, «disziplinfremde» Theorien punktuell zum Einsatz kommen.

Perspektiven der Kinder- und Jugendmedien-Forschung

Kolloquium, 30./31. Oktober 2009, Universität Zürich (Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben)

Abstracts

Gerda Wurzenberger

«Ich bin jetzt ein/e Autor/in.» Fiktionale Texte von Jugendlichen aus bildungsfernem Umfeld in kulturwissenschaftlicher Perspektive

Im Projekt *Schulhausroman* (2005-2011, initiiert vom Schriftsteller Richard Reich) schreiben Jugendliche aus bildungsfernem Umfeld zusammen mit Schriftstellerinnen und Schriftstellern Geschichten. Sie machen das zwar im Rahmen des Unterrichts, doch geht es im Projekt um die Erfahrung des Schreibens als einer Tätigkeit jenseits konkreter pädagogischer Ziele. Ziel ist vielmehr, dass die Jugendlichen die kulturelle Bedeutung der eigenen (kollektiven) Autorenschaft quasi am eigenen Leib erfahren, dass sie erkennen, wie es sich anfühlt, «die Welt und sich selber in Worte zu fassen». Eine wichtige Voraussetzung für diese Erfahrungen ist, dass die Texte in einem regelrechten Medienverbund öffentlich zugänglich sind: im Internet, als gedruckte Romanhefte, als Hörbuch und im Rahmen von Veranstaltungen an Orten «legitimer» Kultur (wie etwa Literaturhäuser).

Wenn Jugendliche aus bildungsfernem Umfeld, die in der Schule als «sprachgehemmt» gelten, literarische Texte schreiben, die im Feld der «legitimen» Kultur einen gewissen Wert besitzen, dann finden – zumindest temporäre – Verschiebungen in Bezug auf die Wertigkeit ihrer «sprachlichen Produkte» statt: im sozialen Feld der Jugendlichen ebenso wie im Feld der «legitimen» Kultur. Denn der «Sinn für den Wert der eigenen sprachlichen Produkte» ist, wie Pierre Bourdieu das formuliert, «eine grundlegende Dimension des Sinnes für den Ort, auf dem man sich im sozialen Raum befindet», oder anders ausgedrückt: des Sinnes für den eigenen sozialen Wert. Entsprechend müssten im Rahmen einer Aufwertung der «sprachlichen Produkte» von Jugendlichen der untersten schulischen Leistungskategorien, so wie sie im Projekt *Schulhausroman* zumindest temporär stattfindet, Prozesse eines symbolischen Transfers zu beobachten sein: Die Jugendlichen «besetzen» quasi einen kulturellen Raum, der ihnen eigentlich nicht zugänglich ist, und (einzelne) Vertreter/innen einer Bildungselite lesen die «sprachlichen Produkte» dieser Jugendlichen als literarische Werke.

Welches sind Stationen und Merkmale dieses symbolischen Transfers im Entstehungsprozess dieser Texte bzw. innerhalb der fertigen Texte? Welche Schlüsse lassen sie zu?

Mela Kocher

«Alternate reality games» – von der Verwischung der Grenze zwischen Realität und Fiktion in Crossmedia-Spielanlagen

Das Aushandeln von Realität und Fiktion, das Spiel mit deren Grenzen und ihre Verwischung ist ein elementares Kunstverfahren in zahlreichen medialen Bereichen, in Literatur, Kunst, Film, Fernsehen, Theater und Games. Nach Niklas Luhmann ist die Wahrnehmungssicherung nach dem Code real/imaginär im Medium der Beobachtung gar *die* zentrale gesellschaftliche Funktion des Kunstsystems überhaupt: «Erst dank [der] Differenzierungen innerhalb der Unterscheidungen von realer Realität und fiktionaler, imaginierender Realität kann es so etwas wie ein Realitätsverhältnis geben, für das die Kunst dann verschiedene Formen ausprobieren kann».

In den letzten Jahren greift die Aufweichung solcher Grenzen indessen über die Künste hinaus in die Alltagsrealität hinein. In digitalen Multiplayer-Rollenspielen wie *World of Warcraft* oder im in Südkorea äusserst populären *E-Sport* kann reales Geld umgesetzt werden; Egoshooter simulieren echte Kriegsschauplätze wie Afghanistan; so genannte *serious games* dienen dem Marketing und ernsthaften Lerndrill. «Virtuelle Welten werden real», verkündet eine aktuelle Buchpublikation.

Wenn virtuelle Realität zur realen Virtualität wird, müssen vertraute Konzepte von Realität, Virtualität und Fiktion theoretisch wie analytisch neu überdacht werden.

Im Rahmen des SNF-Projekts *Reale Virtualität* arbeite ich momentan in San Diego, CA, daran, dieses Thema genauer auszuloten. Zu diesem Zweck sollen ausgewählte Spielprojekte, die besonders starke Ausprägungen der Verwischung der Grenze zwischen Realität und Virtualität aufweisen, erforscht, die Mechanismen solcher Verwischungen ergründet und auf ihre Realitäts- und Fiktionalitätssignale hin

Perspektiven der Kinder- und Jugendmedien-Forschung

Kolloquium, 30./31. Oktober 2009, Universität Zürich (Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben)

Abstracts

analysiert werden. Im Brennpunkt des Forschungsprojekts stehen sog. *alternate reality games*, die via Narration, Technologie, Spielorte und -instrumentarien ganz gezielt eine Verschmelzung der gewohnten Alltags- mit der Spielwelt anstreben.

Im Vortrag werde ich anhand ausgewählter Beispiele die Schwierigkeiten, mit denen sowohl Spieler als auch Spielermacher (sog. *puppet masters*) angesichts der Verwischung der Grenzen konfrontiert werden, illustrieren und diskutieren. Ich werde ausserdem aufzeigen, wie *alternate reality games* Fiktionalitätssignale implementieren, um den fiktionalen Status zu markieren, und wie die Spielerschaft ihrerseits adäquate Interpretationsstrategien entwickelt.

Petra Schrackmann

Realisierungen des Unmöglichen: Das Phantastische in neueren Verfilmungen englischsprachiger Kinder- und Jugendliteratur

Seit dem Jahr 2001 werden vermehrt Verfilmungen phantastischer Kinder- und Jugendlektüre produziert, die sich u. a. durch die aufwändige Inszenierung von früheren Filmen mit ähnlichen Inhalten unterscheiden: *The Lord of the Rings* (2001-2003), der *Harry Potter*-Reihe (Filme 1-6, 2001-2009), *Peter Pan* (2003), *Charlie and the Chocolate Factory* (2004), *Five Children and It* (2004), der *Narnia*-Reihe (2005, 2008), *Nanny McPhee* (2005), *Charlotte's Web* (2006), *Eragon* (2006), *Bridge to Terabithia* (2007), *The Seeker: The Dark is Rising* (2007), *The Water Horse* (2007), *The Golden Compass* (2007), *The Spiderwick Chronicles* (2008) und *The Secret of Moonacre* (2008). Anhand von ausgewählten Beispielen soll das Phantastische in solchen Verfilmungen analysiert werden. Untersucht werden hierbei Formen, Funktionen und audio-visuelle Darstellung des Phantastischen, auch im Vergleich zur Buchvorlage und zu früheren Adaptionen ähnlicher Stoffe.

Mithilfe der Ergebnisse aus der Beschäftigung mit den literarischen Vorlagen und deren Adaptionen soll mein Dissertationsprojekt als Schwerpunkt eine Revision der Theorie des Phantastischen leisten. Obwohl schon zahlreiche theoretische Texte zum Phantastischen veröffentlicht worden sind, zeichnet sich die Forschung über das Phantastische durch viele verschiedene Ansätze, Definitionen und teilweise fast unvereinbare Bestimmungen aus, die sich für eine Anwendung zur Untersuchung populärer Erzählstoffe nur bedingt eignen. Häufig wird dabei ein sehr eng gefasstes Verständnis des Phantastischen propagiert, das einen grossen Teil der Literatur von vorne herein ausschliesst, sich nur auf literarisch ›hochwertige‹ Texte oder gewisse Textformen bezieht (etwa auf die Tradition der Schauerromane) oder Mischformen des Phantastischen nicht berücksichtigt. Besonders die in einer geschlossenen phantastischen Welt spielende Fantasy findet selten Entsprechung in der Theorie, da viele theoretische Ansätze davon ausgehen, dass ein Weltenkonflikt (das Staunen über verletzte Naturgesetze auf Textebene) explizit ausgedrückt werden müsse und nicht nur aus Sicht der Rezipienten möglich sei. Ziel soll es sein, mit der Aufarbeitung der Theorie sowie der Analyse der Filmadaptionen eine Bestimmung des Phantastischen zu finden, welche möglichst viele verschiedene Formen des Phantastischen zu umfassen vermag und sich auf die Lektüre von Kindern und Jugendlichen und nicht zuletzt auch auf die aktuellen filmischen Adaptionen anwenden lässt.

Perspektiven der Kinder- und Jugendmedien-Forschung

Kolloquium, 30./31. Oktober 2009, Universität Zürich (Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben)

Abstracts

Christine Lötscher

«Alles da drin kann lebendig werden.» *Bücher, Medien und Wissen in der fantastischen Literatur*

In den letzten drei Jahrzehnten, einer Zeit, in der die audiovisuellen und neuen Medien rasant an Bedeutung gewonnen haben, sind auffällig viele fantastische Romane erschienen – sowohl für Kinder und Jugendliche als auch für Erwachsene – in denen Bücher eine bedeutende Rolle spielen: als mächtige Speicher von – oft geheimem – Wissen, als Tore zu einer verborgenen Welt, als Medium, das lebendig werden, sich verwandeln kann, als magische Objekte, die vor allem bei den jugendlichen Protagonisten einen Prozess der Initiation auslösen. Kennzeichnend für Bücher, in denen es um Bücher geht, ist auch, dass sie mit allen möglichen Genres spielen, mit mündlichen und schriftlichen, populären und kanonisch-literarischen – vom antiken Epos bis zum Computerspiel, vom Entwicklungsroman des 19. Jahrhunderts bis zum SMS.

Anhand von Romanen der intentionalen Kinder- und Jugendliteratur aus den letzten dreissig Jahren – von Michael Endes *Die unendliche Geschichte* bis *Harry Potter and the Deathly Hallows* und Zizou Corders *Lee Raven* – sollen die Funktionsweisen des Buches als literarisches Motiv und Element der Erzählung sowie als gesellschaftliche bzw. kulturelle Chiffre untersucht werden, im Kontext der Debatten um Bildung und Wissen und um die Ablösung der Schriftkultur durch visuelle Medien.

Dabei soll nach den Ursprüngen der Buch- und Wissensmotive gefragt werden und nach der Art, wie sie in der neuen fantastischen Literatur aktualisiert und revitalisiert werden. Welches sind die Präsentations- und Funktionsweisen von Büchern? Welche Rolle spielen sie textimmanent in der dargestellten Welt? Ist Lesen für die Protagonisten ein subversiver, ein emanzipatorischer, ein eskapistischer Akt? Obliegt es den Leserinnen und Lesern, die Welt zu retten oder sind es gerade die Bibliophilen, die sie ins Verderben stürzen? Weiter soll untersucht werden, wie mit dem Doppelcharakter des Buches als Wissensträger auf der einen Seite und als Startrampe für die Fantasie, als intermediärer Raum auf der anderen Seite verfahren wird. Die Lektüre kann den Figuren helfen, in eine Sekundärwelt einzutauchen oder sie kann sie zu Wissensträgern machen – eines geheimen oder schwer zugänglichen Wissens, das unter Umständen nur für Protagonisten mit bestimmten Eigenschaften verständlich wird. Andere müssen zuerst eine Entwicklung durchmachen, bevor sich ihnen der Inhalt der Bücher überhaupt erschliessen kann. Das am meisten verbreitete Mittel der Leseverführung, wie sie innerliterarisch praktiziert wird, ist die mit Realitätsverlust verbundene Lesesucht, vor der Pädagogen seit der Entstehung der bürgerlichen Gesellschaft warnten. Heute lassen Autorinnen und Autoren ihre Protagonisten gleich reihenweise in fiktionale Welten fallen. Das Buch, wird uns suggeriert, ist der wahre Hort der Fantasie.

Da stellt sich die Frage, was es denn bedeutet, wenn das Buch, das schriftlich fixierte und gespeicherte Wissen, sich selbst inszeniert – als magischen, mythischen, mystischen Gegenstand, während rundherum nur vom Untergang des Lesens und der Schriftkultur die Rede ist. Wenn ein Medium, dessen Zeit immer wieder für abgelaufen erklärt wird, sich selbst nicht nur reflektiert, sondern sich teilweise geradezu mystisch feiert, deutet das darauf hin, dass hier eine Tradition mit allen Mitteln weitergegeben werden soll – mit den Argumenten der Aufklärung (Lesen bringt Wissen und damit den Ausgang aus der Unmündigkeit) und der Romantik (Leser tauchen in eine Parallelwelt ein und finden ihre Identität). Ein postmodernes oder nach-postmodernes Paradox, das es zu entschlüsseln gilt.

Perspektiven der Kinder- und Jugendmedien-Forschung

Kolloquium, 30./31. Oktober 2009, Universität Zürich (Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben)

Abstracts

Manuela Kalbermatten

Abenteurerinnen in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur

Die traditionelle, vor allem im 19. Jh. weit verbreitete und populäre Abenteuerliteratur lebt nebst dem Reiz von Exotik und Dynamik der Narration v.a. von der Attraktivität ihres Protagonisten: des Abenteurers. Er besitzt alle Eigenschaften, die ihn dem von (Arbeits)Alltag und gesellschaftlichen Einschränkungen desillusionierten Leser attraktiv erscheinen und ihn aus der ‹Masse› herausragen lassen: Charisma, Ausstrahlungskraft, Selbstbewusstsein, Durchsetzungskraft, Beherrschung des Raums, den er sich erobert, Freiheit und Ablehnung einer auf der gesellschaftlichen Ordnung basierenden Existenz. Seine Autonomie, die stets an die westliche Lebensführung mit ihren Kulturtechniken gekoppelt ist, prädestiniert ihn als Identifikationsfigur. Nach wie vor besitzt der Abenteurer gewaltige Anziehungskraft, er ist ein kulturelles Symbol für die Selbstbehauptung des Individuums – und fast immer männlich.

Viele Abenteuerromane aus der Weltliteratur wurden und werden als Teil der intentionalen Kinder- und Jugendliteratur auch jungen LeserInnen als Lektüre empfohlen oder für sie verfasst. Diese Werke setzen bis weit ins 20. Jh. hinein fast ausschliesslich auf Protagonisten männlichen Geschlechts, obwohl Abenteuerromane auch von Mädchen rezipiert werden. Geht man davon aus, dass Kinder und Jugendliche in ihrer Lektüre neben Unterhaltung auch nach Identifikationsfiguren suchen, erstaunt der Mangel an Abenteurerinnen umso mehr.

Und doch: Auch wenn sie bis zur zweiten Hälfte des 20. Jh. ausgesprochen selten auftritt, hat die Abenteurerin die Kinder- und Jugendliteratur mitgeprägt und darf bei aller berechtigten Kritik am männlich geprägten Genre des Abenteurers nicht vergessen werden – Kurt Helds *Rote Zora* oder Astrid Lindgrens *Ronja Räubertochter* sind zwei herausragende Beispiele für literarische Mädchenfiguren, die ihren männlichen Pendants an Abenteuerlust und Autonomie in nichts nachstehen. Diese Arbeit geht von der These aus, dass die zunehmende Hybridisierung der Abenteuerliteratur sowie die narrative Entwicklung der Figuren von Einzelhelden zu Teamplayern der Abenteurerin zum Vormarsch verholfen haben. Vor allem in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur seit den 1990er-Jahren sind zahlreiche weibliche Figuren anzutreffen, die auffallend viele Eigenschaften des traditionellen Abenteurers aufweisen, sie in einen anderen Kontext überführen und transformieren und die zusätzlich durch neue grandiose Eigenschaften auffallen, die jene des traditionellen Abenteurers ergänzen und perfektionieren. Die Untersuchung will anhand von ausgewählten Werken (unter anderen die *Harry Potter*-Reihe von Joanne K. Rowling und die Trilogie *His dark materials* von Philip Pullman) aufzeigen, inwiefern die darin dargestellten Leitfiguren als Abenteurerinnen betrachtet werden können, mit welchen Strategien sie sich durchsetzen und welche Konzepte von ‹Abenteurertum› sich in ihnen manifestieren. Zentral ist dabei die Frage, ob und inwiefern die Texte eine Neudefinition des Abenteurers und der Abenteurerin vornehmen, ob die Figuren also eine emanzipatorische Funktion erfüllen oder ob sich in ihnen trotz festmachbaren Grenzüberschreitungen reaktionäre Tendenzen manifestieren. Sie will feststellen, ob die grandiosen Züge des Abenteurers lediglich imitiert oder aber in ein neues, innovatives Konzept überführt werden und welche Funktion das Phantastische dabei erfüllt.

Perspektiven der Kinder- und Jugendmedien-Forschung

Kolloquium, 30./31. Oktober 2009, Universität Zürich (Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben)

Abstracts

Aleta-Amirée von Holzen

Maskerade und Identität. Der maskierte Held als Figurentyp populärer Literaturen

Das Dissertationsprojekt widmet sich dem «maskierten Helden», einem Figurentyp populärer Literaturen, der in mehreren Genres auftritt. Mit dem Begriff sind nicht etwa Helden in wechselnder Verkleidung gemeint, sondern Protagonisten, die sich mit Hilfe einer bestimmten Maske eine zweite Identität schaffen. Dazu gehören so bekannte Gestalten wie *Zorro*, *Batman*, *The Phantom*, *Spider-Man* oder *Daredevil*, die teilweise seit ihrer Entstehung jahrzehntelang konstant in der populären Literatur präsent sind.

Aufgrund dieser besonderen Charakterkonstruktion eröffnen die Geschichten um diesen Figurentyp einen fortwährenden Diskurs über Identität. Maskerade ist als solche stets mit dem Thema der Identität verbunden, da sie zugleich der Selbstdefinition dient und das Ideal einer homogenen Identität in Frage stellt und sogar dekonstruieren kann. Umgekehrt greifen Identitätstheorien oft auf die Maske als Metapher zurück. Dieser Komplex von Maskerade und Identität bildet den Schwerpunkt meiner Untersuchungen, denn der maskierte Held fasziniert mit einer Besonderheit: Erst die Maskerade erlaubt ihm, mit seinen meist aussergewöhnlichen Fähigkeiten als Held zu wirken, «er selbst» zu sein, während er in seiner zivilen Identität den Untauglichen spielt – die «wahre Maske» trägt er also im alltäglichen Leben. In den Texten werden verschiedene Möglichkeiten vielfältig genutzt, um diesen zentralen Aspekt zu thematisieren; dazu gehören etwa die Reaktion seiner Umwelt auf den Helden wie das Verhältnis der jeweiligen Doppelidentitäten zueinander. Die Leitfragen lauten: Wie wird Identität in den Texten thematisiert? Welche Funktion hat diese besondere Form der Maskerade? Wie lässt sich das Wesen der Helden in diesem Spannungsfeld von Identität und Maskerade am besten bestimmen? Ist eher von einer Doppelidentität, einer gespaltenen oder einer hybriden Identität auszugehen? Dabei soll auch das literarische Motiv des Doppelgängers einbezogen werden.

Für den Schlussvortrag von Hans Heino Ewers ist kein Abstract vorgesehen.

Beiträgerinnen und Beiträger

Prof. Dr. Hans-Heino Ewers	ewers@em.uni-frankfurt.de
Lic. phil. Eve Hipeli	evehipeli@bluewin.ch
Dr. Christine Holliger	christine.holliger@sikjm.ch
Manuela Kalbermatten	manuelakalbermatten@gmx.ch
Dr. Mela Kocher	mela_kocher@yahoo.de
Lic. phil. Christine Lötscher	christine.loetscher@sikjm.ch
Prof. Dr. Klaus Müller-Wille	Klaus.Mueller-Wille@ds.uzh.ch
Dr. Jan Sahli	jsahli@fiwi.uzh.ch
Lic. phil. Petra Schrackmann	p_schrack@access.uzh.ch
Lic. phil. Sara Signer	s.signer@ipmz.uzh.ch
Prof. Dr. Daniel Süss	suss@zhaw.ch
Prof. Dr. Ingrid Tomkowiak	itom@ipk.uzh.ch
Lic. phil. Aleta-Amirée von Holzen	aleta-amiree@access.uzh.ch
Lic. phil Gerda Wurzenberger	gerda.wurzenberger@sikjm.ch