

„Wenn meine Bücher Atmen lernen“ – Potenziale interaktiver Erzählwelten für literarische Verstehensprozesse am Beispiel von Cornelia Funkes *MirrorWorld*

Lisa König

Pädagogische Hochschule Freiburg

Cornelia Funke entwirft in ihren Werken der Kinder- und Jugendliteratur komplexe phantastische Welten, die nicht nur mit den *Wilden Hühnern* oder den Erzählungen der *Tintenwelt* in verschiedenen medialen Formen als Hörspiele, -bücher, Filme und Printwerke Einzug in die Kinder- und Jugendzimmer gehalten haben. Die *Reckless-Reihe* (seit 2010) spinnt den Gedanken des intermedialen Geschichtenerzählens und -verstehens weiter und bietet durch Kurzgeschichten, die interaktive Website sowie die *MirrorWorld-App* (2013, Miranda Studios) alternative Zugangsweisen zu der erzählten Welt hinter dem Spiegel. Vor allem die Appumsetzung bietet vielfältige Interaktionsangebote (vgl. Kümmerling-Meibauer 2014; Ritter 2019; Müller-Brauers et al. 2020), welche die Geschichte nicht nur aus narratologischer Perspektive literarisch erweitern, sondern mehrkanalig durch auditive, visuelle und interaktionsbasierte Elemente für LeserInnen verschiedener Altersstufen erfahrbar machen. Insbesondere für SchülerInnen mit schwach ausgeprägten Lesekompetenzen bieten mehrkanalige Darstellungsweisen literarischer Gegenstände die Möglichkeit, sich literarischen Erzeugnissen affektiv anzunähern oder sich mit diesen kognitiv auseinanderzusetzen (vgl. Josting/Maiwald 2007; Kruse 2014a; 2014b; Boelmann/König 2018).

Vor diesem Hintergrund werden im Rahmen des Vortrags Potenziale und Herausforderungen für die Entwicklung literarischer Verstehensprozesse der *MirrorWorld* Roman- und Appumsetzung herausgearbeitet und hinsichtlich der Möglichkeiten einer intermedialen, mehrkanaligen Literaturvermittlung kontextualisiert. Hierzu werden im Sinne einer Intentions-Nutzungsanalyse empirische Daten des Forschungsprojekts „Mehr als nur eine App – Literarisches Verstehen durch narrative Interaktionsangebote unterstützen“ herangezogen, in dem die interaktiven Annäherungen von SchülerInnen an literarische Gegenstände anhand der *MirrorWorld-App* und die damit verbundenen Auswirkungen auf den literarischen Verstehensprozess untersucht werden (Vorgehen: qualitative Erkundungsräume mit leitfadengestützter Befragung und videografischer Auswertung der Angebotsnutzung; Klasse 4; N = 5). Die tatsächliche Nutzung der Interaktionsangebote wird anschließend den, durch qualitative Leitfadeninterviews erhobenen, Intentionen Funkes bezüglich einer intermedialen Umsetzung gegenübergestellt sowie Implikationen für die schulische Praxis abgeleitet.

Literaturangaben:

- Funke, Cornelia/Wigram, Lionel (2010): *Reckless*. Steinernes Fleisch. Hamburg: Oetinger.
- Funke, Cornelia (2019): *Palast aus Glas*. Eine Reise durch die Spiegelwelt. Hamburg: Oetinger.
- Miranda Studios (2013): *Cornelias MirrorWorld-App*. Weiterführende Informationen: <https://www.corneliafunke.com/de/spiegelwelt/cornelias-mirrorworld-app> (letzter Zugriff: 20. Februar 2022).
- Boelmann, Jan M./König, Lisa (2018): Von der Last des Lesens befreit. Literarisches Lernen mit Hörspielen und Hörbüchern. In: *Praxis Deutsch*, H.272, S. 60-61.
- Josting, Petra/Maiwald, Klaus (2007) (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur im Medienverbund*. Grundlagen, Beispiele und Ansätze für den Deutschunterricht. München: kopäed.

- Kruse, Iris (2014a): Intermediale Lektüre(n). Ein Konzept für Zu- und Übergänge in intermedialen Lehr- und Lernarrangements. In: Weinkauff, Gina/Dettmar, Ute/Möbius, Thomas/Tomkowiak, Ingrid (Hrsg.): Kinder- und Jugendliteratur in Medienkontexten: Adaption – Hybridisierung – Intermedialität – Konvergenz. Frankfurt a.M.: Peter Lang Verlag, S. 179-198.
- Kruse, Iris (2014b): Brauchen wir eine Medienverbunddidaktik? Zur Funktion kinderliterarischer Medienverbünde im Literaturunterricht der Primar- und frühen Sekundarstufe. In: Leseräume 1, H. 1, S. 1-30. Kümmerling-Meibauer, Bettina (2014): Picturebooks : representation and narration. New York: Routledge.
- Müller-Brauers, Claudia, Boelmann, Jan M., Miosga, Christiane. & Potthast, Ines (2020): Digital Children's Literature in the Interplay of Visuality and Animation - A Model to Analyze Picture Books Apps and their Potential for Children's Story Comprehension. In: Rohlfing, Katharina J./Müller-Brauers, Claudia (Hrsg.), *International perspectives on digital media and early literacy: The impact of digital devices on learning, language acquisition and social interaction*. London: Routledge.
- Ritter, Michael (2019): Bilderbuch-Apps. In: <http://kinderundjugendmedien.de/index.php/152-fachlexikon/fachdidaktik/2735-bilderbuch-apps> (letzter Zugriff: 03. März 2021).

Dr. Lisa König ist akademische Mitarbeiterin für Literatur- und Mediendidaktik (Schwerpunkt: Primarstufe) und stellvertretende Direktorin des Zentrums für didaktische Computerspielforschung an der Pädagogischen Hochschule Freiburg. Ihre Forschungs- und Arbeitsschwerpunkte liegen im Bereich der literarischen und medialen Lernprozesse, insbesondere von Primarstufenschüler*innen unter Berücksichtigung verschiedener Heterogenitätsvariablen sowie der empirischen Bildungsforschung. Im Rahmen ihres Habilitationsprojekts forscht sie zu den Potenzialen interaktiver Medien im Literaturunterricht der Grundschule, u.a. anhand von Appszenarien, Computerspielen, Virtual und Augmented Reality. Innerhalb der Reihe „Aus erster Hand – Lernen von Kunst- und Medienschaffenden“ der Pädagogischen Hochschule Freiburg unterhält sie sich u.a. mit Cornelia Funke im regelmäßigen Abstand über Themen der schulischen Literaturvermittlung und der Erschaffung literarischer Welten.