Dettmar, Ute/Tomkowiak, Ingrid (Hrsg.): Spielarten der Populärkultur. Kinder- und Jugendliteratur und -medien im Feld des Populären

von Sonja Müller-Carstens

Populärkultur gilt mittlerweile als ein zentraler Teil der Kinder- und Jugendkultur. Die damit zusammenhängenden Phänomene sind vielschichtig und werden momentan im literaturwissenschaftlichen wie auch im literaturdidaktischen Feld intensiv analysiert und diskutiert. Der fast 500 Seiten starke Sammelband widmet sich den unterschiedlichen Spielarten des Populären. Er versammelt zwanzig verschiedene Beiträge, die in fünf verschiedene Rubriken gegliedert sind und ein weites Spektrum ausleuchten. So geht es zum einen um *Dimensionen und Dynamiken*, die sich historisch und aktuell in größeren populären Netzwerken beobachten lassen, zum anderen um kulturelle, gesellschaftliche und individuelle Problemfelder, die in den verschiedenen Spielarten der Populärkultur verhandelt werden, sowie um das Phänomen, dass bestimmte Figuren und Stoffe im Feld des Populären der Wiederholung und der Neupräsentation unterliegen. Weitere Rubriken richten den Fokus auf die *Schnittstellen und Interferenzen* zwischen Kinder- und Jugendliteratur und -medien und der Populärkultur oder beleuchtet *ästhetische Strategien*, d.h. die Ausbildung charakteristischer und narrativer Strukturen im Bereich des Populären.

Inhalt

Für den Sammelband konnten fachlich ausgewiesene Forscherinnen und Forscher gewonnen werden. Ein Großteil der Beiträge dieses Sammelbandes geht dabei auf die 29. Jahrestagung der Gesellschaft für Kinder- und Jugendliteraturforschung (GKJF) zurück, die im Mai 2016 in Königswinter abgehalten wurde. Ergänzt wird der Band durch Einzelbeiträge sowie durch Beiträge einer Ringvorlesung zum Thema *Spielarten der Populärkultur*, die im Sommersemester 2016 an der Goethe-Universität Frankfurt in Kooperation des Instituts für Jugendbuchforschung mit dem Institut für deutsche Literatur und ihre Didaktik stattgefunden hat.

Ute Dettmar eröffnet den Band mit einem grundlegenden Beitrag über das Beziehungsgeflecht zwischen Populärkultur und Kinder- und Jugendliteratur. Ausgehend von populärkulturellen Entwicklungen im 19. Jahrhundert zeigt sie vor allem anhand der Figur von Sherlock Holmes auf, wie populäre Figuren und Formen aufgegriffen, umcodiert und in das kinder- und jugendliterarische Feld eingepasst werden und wie sich vielfältige intertextuelle und intermediale Verflechtungen und neue Erzähltraditionen, wie bspw. serielles und transmediales Erzählen, ausbilden. Im Rahmen der aktuellen BBC-Serie *Sherlock* ist die Figur in der Gegenwart angekommen, kehrt nicht nur ins jugendliterarische Feld zurück, sondern wird von einer seriellen Figur zu einem Seriencharakter und zu einer popkulturellen Ikone. Dies wird nicht zuletzt unterstützt durch die rege Fankultur rund um den Schauspieler Benedict Cumberbatch. Ein Phänomen, das im Beitrag von Anika Ullmann genauer untersucht wird.

Sebastian Schmideler verdeutlicht, wie sich die Kinder- und Jugendliteratur innerhalb des 19. Jahrhunderts verändert hat. Durch die Popularisierung des Wissens seien bspw. neue Partizipationsmöglichkeiten für Kinder- und Jugendliche entstanden. Zudem sei eine Popularisierung der Bildung durch die Pädagogik der Anschauung und eine Popularisierung der Formen durch das Prinzip der Serialität festzustellen. Der Beitrag thematisiert zudem anhand von Christoph von Schmid, Gustav Nieritz oder Thekla von Gumpert ein anderes interessantes Phänomen. Er zeigt, wie diese populären zeitgenössischen Autoren weniger wegen der literarischen Qualität ihrer Texte als vielmehr aufgrund der Übereinstimmung ihrer weltanschaulichen und pädagogischen Standpunkte mit allgemeinen Vorstellungen zu gefeierten Prominenten werden, die mit Denkmälern und Auszeichnungen gewürdigt werden. Durch neue Druck- und Illustrationstechniken entstehen im Verlagswesen zudem neue Produktions- und Verbreitungsmöglichkeiten, die u.a. auch den

ungewöhnlichen Kindheitsdarstellungen bei Busch und Hoffmann zum Durchbruch verholfen hätten.

Die Rubrik über *Dimensionen und Dynamiken* in Populären Netzwerken beschließt Oxane Leingang mit ihren Ausführungen zu Richmal Cromptons *Just William* (1919-1970). Damit wird eine lange laufende Erzählung u.a. hinsichtlich ihrer Entwicklungs-, Rezeptions- und Adaptionsgeschichte in den Blick genommen.

Dem Phänomen der wiederholten Aufnahme bestimmter Stoffe und Figuren sind die folgenden sechs Beiträge gewidmet. So stellt Gabriele von Glasenapp differenziert die vielfältigen Wandlungen der Golem-Narrationen in diachroner wie auch in synchroner Perspektive dar. Sie untersucht die Erzählung sowie die Figur mit den für serielles Erzählen und serielle Figuren als konstituierend erachteten Kategorien wie Expansion, Modifikation und Transposition. Von Glasenapp macht dabei u.a. drei verschiedene Narrative fest (Vgl. S. 119), die nicht sukzessiv, sondern kumulativ und parallel vorkommen können.

Im Mittelpunkt des Beitrags von Mareile Oetken steht die Frage, ob und wie es Felicitas Hoppe gelingt, Hartmann von Aues *Iwein* als kinderliterarischen Gegenwartstext zu gestalten, während sich Tamara Werner der Entwicklungsgeschichte und dem Bedeutungswandel von *Monster High* und damit einer von Mattels hauseigenen Spielzeugreihen zuwendet. Werner analysiert die Puppen-, Film- und Webserien vor und nach dem Franchise-Neustart im Sommer 2016.

Wie Drehorte, Kostüme und Musik in aktuelleren Märchenfilmen des deutschen Fernsehens inszeniert werden, beleuchtet Ludger Scherer. Unter Verwendung von Stilelementen verschiedener historischer Epochen, sieht Scherer eine Märchenzeit (als Chronotopos im Sinne Bachtins) erzeugt, die eine vage, mittelalterliche Vergangenheit, eine Art vorindustrielle Folklore des 19. Jahrhunderts rekonstruiert.

Im Zentrum des Beitrags von Felix Giesa und Andre Kagelmann steht die *Heidi*-Figur, die durch fortwährende Modifizierungen und Aktualisierungen jenseits der Ursprungsromane Spyris im kollektiven Bewusstsein bleiben konnte. Für Giesa und Kagelmann zeigt die Verbreitung des Heidi-Stoffes bereits expansiv-transmediale Strukturen. Die beiden Autoren suchen anhand der computeranimierten 3D-Animationsserie *Heidi* (2015) und dem ebenfalls 2015 entstandenen Realfilm *Heidi* von Alain Gsponer nach Prozessen medial-ästhetischer und historisierender Aktualisierungen.

Der Beitrag von Jan M. Boelmann stellt erste empirische Ergebnisse vor, die im Kontext der Forschungsinitiative PAULE (Potenziale audioliterale Editionsformen für literarische Lernprozesse) verortet sind. Am Beispiel des Hörbuchs *Percy Jackson. Diebe im Olymp*. (2010) untersucht Boelmann verschiedene Kürzungsstrategien bei Hörbuchproduktionen und geht der Frage nach, ob und wie diese insbesondere im inklusiven Deutschunterricht nutzbar gemacht werden können.

Die Beiträge von Heidi Lexe, Ina Schenker, Anika Ullmann und Gesa Woltjen betrachten kulturelle, gesellschaftliche und individuelle Problemfelder, die im Rahmen der Populärkultur ausgehandelt werden. Am Beispiel von Adoleszenzromanen geht Heidi Lexe auf das Spannungsverhältnis von Literatur und Realität ein, während Ina Schenker aus gender- und postkolonialer Perspektive die Erzählformen in *Bibi Blocksberg* analysiert und Gesa Woltjen die Darstellung lesbischer Charaktere in drei TV-Serien untersucht und die Reaktionen der Fans darauf beleuchtet.

Die nachfolgenden drei Beiträge wenden sich den vielfältigen *Schnittstellen und Interferenzen* zwischen Populärkultur mit Kinder- und Jugendliteratur und -medien zu.

Heinz Drügh thematisiert den unerwarteten Erfolg des Romans *Auerhaus* von Bov Bjergs aus dem Jahr 2015. Drügh erklärt sich diesen zum einen mit der Verschmelzung von Elementen populärer bzw. moderner All-Age- und Pop-Ästhetik, zum anderen mit der besonderen Darstellung von Kindheit und Jugend (Vgl. S. 327ff).

Julia Benner geht am Beispiel von Miley Cyrus (geboren 1992) der interessanten Frage nach, was geschieht, wenn Kinderstars erwachsen werden. Cyrus wurde durch die Disney-Fernsehserie *Hannah Montana* bekannt, die zwischen 2006 und 2011 ausgestrahlt wurde und in der sie den Teenager Miley Stewart spielt, der ein Doppelleben als erfolgreicher Popstar Hannah Montana führt. Benner fragt, wie die medialen Inszenierungen von Miley Cyrus und ihren Filmfiguren wechselseitig aufeinander Bezug nehmen. Den Schwerpunkt legt sie auf das in der Serie und den Filmen vermittelte Popmusik- und Kindheitsimage. Sie setzt sich mit dem verwirrenden und komplex miteinander verwobenen Spiel zwischen den

verschiedenen Identitäten sowie den Emanzipationsversuchen der Schauspielerin von ihren Rollenbildern auseinander. Benner stellt die These auf, dass sich die serielle Erzählung *Hannah Montana* in der Inszenierung von Miley Cyrus wiederholt, variiert und fortsetzt (vgl. S. 357f). Den Bilderbüchern von Neil Gaiman und Dave McKean im Kontext der Radical Change Theory widmet sich der Beitrag von Karin Vach. Bei den gewählten Bilderbüchern handelt es sich um *The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish* (1997), *The Wolves in the Walls* (2003) und *Crazy Hair* (2009). Nur *The Wolves in the Walls* ist 2005 auch in deutscher Sprache erschienen. Alle drei Titel weisen eine komplexe Bildsprache auf: Sie kombinieren verschiedene Erzählweisen, überwinden Genre Grenzen und Medienkonventionen und zeigen, dass die interaktive, vernetzte, visuelle und digitale Kommunikation bereits in der gedruckten Kinderliteratur angekommen ist. Vach fragt zudem nach den Anforderungen und Chancen, die solche Texte für Rezeptionsprozesse und die Vermittlung von Medienkompetenz haben. Sie erläutert diese anhand von videografierten Unterrichtserprobungen, die mit den Bilderbüchern im Grund- und Förderschulbereich durchgeführt wurden.

Im Zentrum der vierten Abteilung des Sammelbandes stehen *ästhetische Strategien*, denen sich die Beiträge des Autorenduos Carolin Führer und Alexander Wagner, sowie die Autorinnen Ingrid Tomkowiak, Lena Hoffmann und Anna Stemmann zuwenden.

Ingrid Tomkowiak thematisiert die Ästhetik und Inszenierung des Handgemachten in Animationsfilmen, die sie in letzter Zeit vermehrt beobachtet hat. Anhand verschiedener Beispiele stellt sie ästhetische Strategien vor, die zur Anwendung kommen können. Das im digitalen Umfeld sichtbare oder scheinbar Handgemachte zeigt für Tomkowiak, in einer von Vortäuschungen, Flüchtigkeiten und Hyperrealitäten geprägten Welt, die Sehnsucht nach dem Wahren, Echten und Authentischen. Dieses Phänomen erscheint ihr unter Bezugnahme auf Laura Marks und Dominik Schrey als Zeichen einer reflexiv-korrektiven, aber nicht einer wehmütig-restaurativen Nostalgie, die zwar in der Sehnsucht nach dem Verlorenen schwelgt, die Zeit jedoch nicht umkehren will (vgl. S. 419).

Das Autorenduo Carolin Führer und Alexander Wagner widmet sich den Kommunikationsformen des Populären im zeitgenössischen Bilderbuch *Lindbergh* von Torben Kuhlmann. Die Schwerpunkte legen Führer und Wagner zum einen auf die komplexen Erscheinungsweisen der Materialität und Medialität, die sie anhand dieses Beispiels zur Erschließung von Technik-, Geschichts- und Medienwissen analysieren und nutzbar machen. Zum anderen fokussieren sie den Aspekt der Multimodalität, den dieses anspruchsvolle Bilderbuch in besonderer Weise vorweisen kann. In einer detailreichen Analyse, die durch veranschaulichende Bildbeispiele ergänzt wird, bringen sie beide Untersuchungsfelder zusammen und plädieren dafür, diesen kombinierten Forschungsansatz weiter zu verfolgen.

Lena Hoffmann thematisiert Mehrfachadressierung, Intermedialität und Popularität von Wolfgang Herrndorfs *Tschick*. Für Hoffmann begründet sich die Popularität dieses Textes in seiner Gestalt als mehrfachadressiertem Cross-Over-Text, der am allgemeinliterarischen und am kinder- und jugendliterarischen System partizipiert und sich zugleich als Schullektüre etabliert hat. Hoffmann ermittelt detailliert Verfahren, mit denen Herrndorf ein Mehrgenerationenpublikum erreicht, wie die Mischung verschiedener Genres, den Einschluss mediatisierter Verfahren und interaktiver Strategien, bspw. durch den Web-Blog des Autors.

Anna Stemmann beschließt den Band mit einem Beitrag, über Nerds und Greeks und deren selbstreferenzielles Spiel mit populärkulturellen Codes und intermedialen Verweisen. Diese Anspielungen zu entschlüsseln, ist mittlerweile eine notwendige Kompetenz, um die eingeschriebenen Subtexte verstehen zu können. Anhand der Beispiele *Scott Pilgrim gegen die Welt*, *Wreck-It Ralph* und *The Logo-Movie* arbeitet Stemmann die medienüberschreitenden Phänomene populärkultureller Zitate und deren narrative Funktionen heraus. Dabei generiert die Wechselbezüglichkeit bei den Themen, Handlungen und Motiven einerseits und bei den Genres oder den medialen Erzählformaten andererseits nicht nur neue Bedeutungen, sondern es kommt zunehmend auch zu fließenden Grenzen zwischen Rezeption und Produktion. Das Phänomen des fortgesetzten Metaerzählens erläutert Stemmann anhand der *Meme*-Kultur (vgl. S. 473ff).

Kritik

Der Band spiegelt das breite Feld der Populärkultur in seiner facettenreichen, vielfältigen Ausgestaltung in den verschiedensten Teilbereichen der Kinder- und Jugendliteratur und -medienkultur wieder. Die komplexe Thematik und die Vielfalt an populärkulturellen, sowie kinder- bzw. jugendliterarischen Genres und medialen

Formaten (Bilderbücher, Hör- und Printmedien, diverse TV- und Filmformate, Comics, Computerspiele usw.), werden gut abgedeckt. Neben den aktuellen Phänomenen werden mit den Beiträgen von Dettmar, Schmideler, Leingang und von Glasenapp historische Verbindungen zur Thematik aufgezeigt.

Der Sammelband liefert sehr fundierte, gut strukturierte Beiträge. Der Aufbau der Einzelbeiträge bietet meist einen einleitenden Aufriss, der zur Fragestellung überleitet, und im Schlussteil ein zusammenfassendes Fazit der Ergebnisse. Ein Abstract vorab (auf Englisch) ist nicht zuletzt der Internationalität des Themas geschuldet. Es erhöht ebenso die Leserfreundlichkeit wie das z.T. eingefügte, veranschaulichende Bildmaterial. Dies ist bspw. unabdingbar beim Beitrag von Führer und Wagner und sehr hilfreich beim Beitrag von Giesa und Kagelmann. Mitunter bieten die Schwarz-Weiß-Bilder aber wenig Kontraste (vgl. S.143; S. 183) und bedauerlicherweise verzichtet der Beitrag von Karin Vach völlig auf Abbildungen.

Der Schwerpunkt des Bandes liegt darauf, aktuelle populärkulturelle Entwicklungen und Trends mit literaturwissenschaftlichen Methoden und Verfahren zu beschreiben und zu analysieren.

Die Autorinnen und Autoren nutzen dazu verschiedenste methodische Zugänge, um sich ihren Forschungsfragen zu nähern. Dies ist zwar einerseits dem Thema der Populärkultur geschuldet, lässt aber andererseits auch mitunter den Eindruck eines disparaten Potpourries an Themen, Formen und Methoden entstehen. Zudem setzt der Tagungsband ein bereits wissenschaftlich sehr geschultes Fachpublikum voraus. Didaktische Bezüge werden durch die Beiträge von Karin Vach und Jan M. Boelmann geboten. Beide Beispiele bieten Einblicke in erste Forschungsansätze in diesem Bereich.

Fazit

Der Sammelband repräsentiert den aktuellen Stand der Forschung und bietet einen umfassenden Einblick in die vielfältigen und komplexen Verflechtungen dieses Forschungsfeldes. Die Verbindungen zwischen der Populärkulturforschung und der Kinder- und Jugendliteraturforschung werden in ihrer Vielschichtigkeit und ihren unterschiedlichen Dimensionen deutlich. Wer einen umfassenden Einblick in diese Vielfalt und Komplexität erhalten will, hat mit dem vorliegenden Band einen guten Griff getan.

Quelle: Sonja Müller-Carstens: Spielarten der Populärkultur. Kinder- und Jugendliteratur und -Medien im Feld des Populären. In: KinderundJugendmedien.de. Erstveröffentlichung: 22.10.2020. (Zuletzt aktualisiert am: 22.10.2021). URL: <https://www.kinderundjugendmedien.de/kritik/fachbuecher/4894-dettmar-ute-tomkowiak-ingrid-hrsg-spielarten-der-populaerkultur-kinder-und-jugendliteratur-und-medien-im-feld-des-populaeren>. Zugriffsdatum: 25.04.2024.