

ASPEKTE UND ANFORDERUNGEN ACHRONOLOGISCHEN ERZÄHLENS IN DER DIGITALEN KINDERLITERATUR THEORETISCHER ÜBERBLICK UND EMPIRISCHE ERGEBNISSE

Anne Krichel

Universität zu Köln | anne.krichel@uni-koeln.de

ABSTRACT

Entgegen der veralteten Annahme, Kinder im Vor- und Grundschulalter könnten aufgrund ihres eingeschränkten Zeitbegriffs nur linear und chronologisch erzählte Geschichten verstehen, eröffnet dieser Beitrag zunächst eine Bestandsaufnahme achronologischer Strukturen in der zeitgenössischen Kinderliteratur, die sowohl verschiedene Ausprägungen als auch das Ausmaß nonlinearer Erzählmuster aufzeigt. Hieran schließt sich die Frage an, inwieweit sich das chronologisch-lineare Zeitverständnis durch die digitale Transformation der medialen Literaturlandschaft einerseits und die nicht-literarische mediale Welterfahrung andererseits verändert haben und ein erweitertes Zeitverständnis von Kindern voraussetzen. Um die Kompetenzen zur Rezeption achronologisch erzählter Texte von Grundschüler:innen, deren literarische Sozialisation wesentlich durch multimodale Digitalnarrative geprägt ist, zu erfassen, werden ferner zentrale Ergebnisse einer quantitativen Rezeptionsstudie vorgestellt. Am Beispiel ausgewählter Fragen zu einem zeitlich verschachtelten Animations-Kurzfilm wird illustriert, inwiefern multimodale Kompetenzen und narrativ-mediale Erfahrungen zur Decodierung und Analyse spezifischer Zeit-Marker ineinandergreifen und von einem Zeitverständnis zeugen, das über den biologisch-physikalischen Zeitbegriff hinausgeht.

SCHLAGWÖRTER

ACHRONOLOGIE — NONLINEARITÄT — REZEPTIONSKOMPETENZ — MULTI-MODAL LITERACIES — DIGITALE KINDERLITERATUR

ABSTRACT (ENGLISH)

Aspects and requirements of achronological storytelling in digital children's literature. Theoretical overview and empirical results

In contrast to the outdated assumption that children of preschool and primary school age have a limited concept of time and can only understand stories that are told chronologically and linearly, this article first works out achronological structures in contemporary children's literature and discloses the extent of nonlinear narrative patterns. This raises the question in what way the traditional understanding of time has changed due to the digital transformation of the media literary landscape on the one hand and non-literary media experiences on the other hand. In order to assess the competencies for the reception of achronological narratives by primary school students, whose literary socialization is significantly influenced by multimodal and digital narratives, central results of a quantitative reception study are presented. The example of selected questions about a temporally complex structured short film illustrates the extent to which multimodal skills and narrative-media experiences are related to each other in order to decode and analyze specific time markers and lead to an understanding that goes beyond the biological concept of time.

KEYWORDS

ACHRONOLOGY — NONLINEARITY — RECEPTION SKILLS — MULTIMODAL LITERACIES — DIGITAL CHILDREN'S LITERATURE

1 — EINLEITUNG

Bislang wird den Herausforderungen von achronologischen Erzählverfahren, wie sie in literarischen Apps, narrativen Games und postmodernen Kinderfilmen und -serien durch Rückblenden, Vorausdeutungen oder Parallelmontagen omnipräsent geworden sind, im Deutschunterricht der Grundschule kaum begegnet. Vielmehr werden innerhalb des Kompetenzbereichs „Lesen – mit Texten und Medien umgehen“ (Lehrplan Deutsch für die Primarstufe 2021, 23f.) noch immer primär linear erzählte und schriftbasierte Texte eingesetzt, dabei ist Literatur in der gegenwärtigen Medienkultur „ein extrem vielfältiges, dynamisches Ensemble unterschiedlicher medialer Formate“ (Winko 2016, 2). Für Kinderliteratur trifft dies in besonderem Maße zu: Die Verschmelzung von visuellen, akustischen, schriftsprachlichen und interaktiven Ebenen hat innerhalb der letzten Jahrzehnte zur Entstehung hybrider Narrationsformen geführt, die mit traditionellen Erzählstrukturen brechen und mediale sowie modale Grenzen überwinden (vgl. Sipe / Pantaleo 2012). Hierzu zählt auch das Aufkommen von nonlinearen Erzählstrukturen (vgl. Nünning 2015).

So stellt sich die Frage, ob Kinder im Grundschulalter, deren außerschulische Praxis maßgeblich von der Nutzung digitaler Geräte und der Rezeption multimodaler, insbesondere audiovisueller Narrationsformen geprägt ist (vgl. [JIM-Studie 2021](#); [KIM-Studie 2020](#)), nicht bereits rezeptiv und produktiv mit Erzählstrukturen umgehen können, die weit über die Ansprüche linearer und schriftbasierter Texte hinausgehen – auch unabhängig von der jeweiligen Sprachkompetenz und Decodierfähigkeit.

Um das breite Spektrum von Formen temporaler Nonlinearität aufzuzeigen, wird im Folgenden zunächst ein exemplarischer Überblick über digitale Literaturformen für Kinder mit achronologischen Strukturen gegeben. Aus den hier aufgezeigten Narrationsstrukturen werden die Ansprüche an die erforderlichen Rezeptionskompetenzen abgeleitet, denen ein historischer Abriss über die Entwicklung des Zeitbegriffs und des kindlichen Zeitverständnisses vorangestellt ist. Um aufzuzeigen, dass und inwieweit Grundschüler:innen heutzutage in der Lage sind, nonlinear erzählte Geschichten zu verstehen, werden abschließend zentrale Ergebnisse einer quantitativen Studie zum Verstehen achronologischer Erzählstrukturen am Beispiel eines Kurzfilms vorgestellt und analysiert.

2 — TEMPORALE NONLINEARITÄT IN FILM, VIDEOSPIEL UND INTERAKTIVER DIGITALLITERATUR

In der transmedialen Erzähltheorie nach Nicole Mahne (2007) ist Nonlinearität eng mit dem Begriff der Komposition verknüpft; ob eine Erzählung linear oder nicht linear konstruiert ist, hängt wesentlich von der Spannung der erzählten Geschichte und deren erzählerischer Wiedergabe ab (vgl. Huber 2007, 323). Für Verstöße gegen die chronologische Ordnung der Ereignisse hat sich in den Literaturwissenschaften Gérard Genettes Begriff der Achronologie (1998, 18) durchgesetzt. Hierzu zählen analeptische und proleptische Erzählverfahren, die mit dem linearen Zeitempfinden des Menschen brechen und die geltenden Regeln des Raum-Zeit-Kontinuums durch kausal-logische Relationierungen ersetzen (vgl. Eckel 2015, 21).

Die gängigste Form des achronologischen Erzählens, das sich i.d.R. durch analeptische Einschübe auszeichnet, ist die Unterteilung einer Geschichte in Rahmen- und Binnenerzählung. Dabei beginnt die Geschichte mit der Schlusssequenz und setzt mit dem Einsatz der Binnenerzählung einen Story-umspannenden Cliffhanger. Erst am Schluss gelangt die Geschichte wieder zu ihrem Ausgangspunkt. Eine solche Struktur findet sich bereits in Zeichentrick- oder Hörspiel-Serien für Kinder im Vorschulalter (vgl. WIE FINDUS ZU PETERSON KAM, 2001) und kommt besonders häufig in Krimi-Erzählungen vor, um Spannung zu evozieren (vgl. die Eröffnungssequenzen in den Hörspiel-Serien *TKKG* oder *Die drei ???*). Eine Art Spurensuche, die sich durch eine verzögerte Informationsvergabe aufgrund eines Medienwechsels innerhalb einer Erzählung ergibt, zeigt sich im crossmedialen Bilderbuch *Was ist denn hier passiert?* (Penzek / Neuhaus 2015). Hier werden die kuriosen Situationen der Einzelbildszenen im Printbilderbuch durch die dazugehörigen Vorgeschichten über via QR-Codes abrufbare Videoclips aufgeklärt. Ähnliches gilt für die Storytelling-App *Wuwu & Co.* (2014), in der man den einzelnen Non-Player-Charakteren nur in Form interaktiver Spiele helfen kann, indem man zuerst ihre Vorgeschichte liest.

Aber auch neben der Einteilung in eine gegenwartsbezogene Rahmen- und eine rückblickende Binnenerzählung finden sich zahlreiche Werke aus der Kinder- und Jugendliteratur, die von analeptischen und proleptischen Sequenzen durchzogen sind. Ein ausgefallenes Beispiel, das sowohl Zukunftsvisionen als auch Rückblicke ins Verhältnis zur fiktionalen Gegenwart stellt, ist der japanische Zeichentrick-Film *MIRAI – DAS MÄDCHEN AUS DER ZUKUNFT* (2018). Die Geschichte erzählt von einem Jungen, der sich mit dem Aufmerksamkeitsverlust seiner Eltern durch die Geburt seiner kleinen Schwester konfrontiert sieht. Erst durch den magischen Besuch seiner heran-gewachsenen Schwester und deren Blick zurück lernt der Protagonist seine Rolle als großer Bruder anzunehmen. Das Lernen aus Vergangenem und der potenziellen Zukunft steht auch im Zentrum der Spielfilm-Komödie *UND TÄGLICH GRÜßT DIE LIEBE* (2021) und des Disney-Animationsfilms *ENCANTO* (2021), in dessen Geschichte sich die bedrohlichen Prophezeiungen der Figur Bruno bewahrheiten, auf die in der Gegenwart und Vergangenheit niemand hören wollte.

Darüber hinaus zeigt sich in aktuellen Kinder- und Jugendfilmen ein Trend, das Phänomen Zeit und deren physikalische Manipulation – in der Tradition von *ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT* (Zemeckis 1985-1990) – zum Thema der Story zu erheben. So handelt der 3D-Computeranimationsfilm *LIGHTYEAR* (MacLane 2022) von der Problematik, die durch die zeitliche Verschiebung zwischen den galaktischen Welten entsteht. Der Abenteuerfilm *DAS ZEITRÄTSEL* (DuVernay 2018) thematisiert raumzeitliche Grenzüberschreitungen mittels einer fünftdimensionalen Kraft und in der Tragikomödie *DIE SCHÖNSTE ZEIT UNSERES LEBENS* (Bedos 2019) wird versucht, sich der Unwiderruflichkeit und Vergänglichkeit der Lebenszeit zu widersetzen. Der Science-Fiction-Actionfilm *SPIDER-MAN: NO WAY HOME* (Watts 2021) bildet ein Crossover mit der *SPIDER-MAN*-Trilogie und lässt alle Spiderman-Figuren der Vergangenheit und der Gegenwart aufeinandertreffen. Auf die Spitze getrieben wird das Spiel mit der Zeit in der deutschen Science-Fiction-Mystery-Serie *DARK* (Odar 2017-2020), in der das Zeitreisen zu einer hoch komplexen Verschachtelung raumzeitlicher Erzählebenen führt.

Je mehr Zeitebenen miteinander verschachtelt werden, desto eher ähneln die achronologischen Erzählungen einem Mosaik oder Puzzle, dessen Chronologie mental herzustellen ist. In Abgrenzung zum Typus der „classical narration“ nach David Bordwell (1985, 156), die sich durch einen chronologischen Aufbau und das klassische Drei-Akt-Schema auszeichnet, wurde für diese Erzählform der Begriff der „extraordinary narration“ nach Matthias Brütsch (2013, 293) vorgeschlagen. In der Filmtheorie finden sich analog Begriffe wie „Mind Bender“ (Thon 2009), „Complex Storytelling“ oder „Puzzle Story“ (Buckland 2009).

Insgesamt lässt sich in der audiovisuellen Kinder- und Jugendliteratur eine ähnliche „Konjunktur des Nonlinearen“ (Eckel 2015, 89) vermuten, die Julia Eckel für den Erwachsenen-Spielfilm anhand zahlreicher Filmanalysen illustriert hat: „Es [Das non-lineare Erzählen] erscheint als alternative Inszenierungsform, die trotz oder gerade wegen ihrer Unkonventionalität zunehmend Zugang zum Mainstream-Kino erhält“ (ebd., 89).

Während Rückblicke und vorausschauende Sequenzen in Filmen, Serien, Hörspielen und digitalen Buchformen gängig sind, können sie in narrativen Videospielen aufgrund der Paradoxie der Zeitreise und der zeitlichen Spieldimension ‚im Präsens‘ nur schwer realisiert werden: Wenn z.B. der Avatar in einer Rückblende stirbt, bildet dies einen Widerspruch zur Gegenwart des Spiels; durch Prolepsen erhalten die Spielenden hingegen Einblicke in die Zukunft der aktuellen Spielwelt, die aber erst durch verschiedene Aktivitäten im Präsens geformt wird (vgl. Anyó 2015, 67). Für Rückblicke werden häufig sogenannte „backstories“ (Zakowski 2014, 66) verwendet, die nicht durch die Spielenden beeinflusst werden können, für die Spielmotivation in Rätsel- oder Adventure-Games jedoch unabdingbar sind (vgl. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, 1998).

Ein hiervon abweichendes Beispiel, bei dem Zeit sogar zum Spielprinzip wird, ist *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003). Hier können Ereignisse der Spielwelt durch den Einsatz von sog. Zeitsand ungeschehen gemacht werden. Durch visuell markierte Zeitportale wechseln die Spielenden zwischen unterschiedlichen Zeitperioden, springen in die Vergangenheit oder zurück in die Gegenwart. Erst durch den strategischen Wechsel zwischen den Zeitebenen können die Rätsel gelöst und Spielpfade freigeschaltet werden. Vergleichbare Funktionen finden sich z.B. in *Blinx: The Time Sweeper* (Artoon 2002) oder in *Braid* (Number None 2008), wo die temporale und räumliche Navigation ebenfalls eng mit dem Lösen raumzeitlicher Puzzle verknüpft ist (vgl. Hanson 2012, 435).

Die genannten Beispiele zeigen darüber hinaus eine zeitliche Komponente auf, die nicht-interaktiven Erzählformen verwehrt bleibt. Als zusätzliches Feature in Videospielen lässt die Rewind-Funktion die Spielenden bis zu einem gewissen Grad ihre Entscheidungen und Eingaben zurücknehmen, sodass ungewollte Optionen revidiert werden können. Eng verknüpft mit der Rewind-Funktion sind ‚Play-it-again‘-Strukturen, die ihre Spieler:innen dazu auffordern, einen bestimmten Spielverlauf zu wiederholen und vorherige Entscheidungen zu variieren; so lassen sich „Wiederholungen, Variationen und Experimentieren [...] als zeitlich-performative Aktualisierungen im Programm angelegter Möglichkeiten und als Entfaltung individualisierter Spieler-

fahrungen verstehen“ (Wiemer 2018, 33). Luís Anyó definiert diese Form der Erzählschleife bzw. den ‚Loop‘ als elementare Kontrollstruktur der Computerprogrammierung und als Merkmal erzählerischer Form der Zeitstruktur in Videospielen allgemein (vgl. Anyó 2015, 63). Diese ludische Verfügbarkeit über die Zeit (die neben ‚undo‘ auch ‚cut‘, ‚copy‘ und ‚paste‘ umfasst) entspricht laut Chuk Moran einer kulturellen Grundfunktion im Umgang mit digitalen Medien (vgl. Moran 2010, 39).

3 — KINDLICHES ZEITVERSTÄNDNIS IN EINER SICH WANDELNDEN LITERATUR- UND MEDIENLANDSCHAFT

Die Beispiele aus der digitalen Kinder- und Jugendliteratur offenbaren, dass achronologische Erzählweisen zum Inventar zeitgenössischer Plotstrukturen gehören und Zeit darüber hinaus zunehmend als technisch manipulierbares Phänomen thematisiert wird. Diese Beobachtung bricht mit der bis heute vorherrschenden Annahme eines auf Chronologie eingeschränkten Zeitverständnisses von Kindern: „The various deviations from straight, chronological narrative order, the so-called anachronies, are traditionally regarded as unsuitable for children“ (Nikolajeva / Scott 2006, 165). Auch Kriterienkataloge, wie jenes des Kinder- und Jugendfilmzentrums Deutschland ([Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2019](#)), sehen für Kinder möglichst lineare Narrationsstrukturen vor. Hier werden „komplex angelegte Handlungsabläufe, die herausfordern“, erst ab einem Alter von 10 bis 12 Jahren empfohlen (ebd., 38). „Spannungsbögen, die beispielweise über die Form der Parallelmontage oder des schnellen Schnitts hinausweisen“, seien für Kinder im Grundschulalter nur bedingt geeignet (ebd., 36f.). „Inszenierungen, die zur Auseinandersetzung über das Verhältnis von Inhalt und Form anregen“, werden sogar erst ab einem Alter von 13 Jahren empfohlen (ebd., 38).

Auch in der Deutschdidaktik finden sich analoge Qualitätskriterien für audiovisuelle Erzählformen. So empfiehlt Ulf Abraham (2002, 15) verständliche und lineare Erzählweisen, die möglichst sparsam mit Ausdrucksmitteln wie Parallelmontagen oder Zeitsprüngen umgehen. Erfüllt werden diese vermeintlich kindgerechten Gestaltungskriterien in Kinderfilm- oder Hörspiel-Klassikern, die z.B. Werke von Astrid Lindgren, Enid Blyton, Otfried Preußler oder Paul Maar adaptieren und den *state of art* des Erzählens in der prädigitalen Medienkultur widerspiegeln, oder aber in frühen Videospielen für Kinder, wie etwa den Lego- oder Super Mario-Games.

3.1 HISTORISCHE ENTWICKLUNG VOM LINEAREN ZUM DE-LINEARISIERTEN ZEITVERSTÄNDNIS

Die Einschätzung dieses auf Linearität eingeschränkten Rezeptionsvermögens von Kindern geht auf entwicklungs- und wahrnehmungspsychologische Studien aus den 1960er und 1970er Jahren zurück, die insbesondere die Entwicklung des Zeitbegriffs bei Kindern und deren subjektives Zeiterleben in den Blick nahmen (vgl. [Wissing 2004, 78f.](#)). Die für den schulischen Kontext bedeutendste Studie im deutschsprachigen Raum stammt von Heinrich Roth (1955), der eine Entwicklung vom „naiven Zeiterleben“ des Kleinkindes über ein sich differenzierendes „Zeitwissen“ und eine

zunehmende „Zeiterfahrung“ in der mittleren und späteren Kindheit bis hin zur „reflexiven Zeitbetrachtung“ (Roth 1955, 120) beobachtete. Demnach entwickle sich erst im Laufe der Schulzeit ein zeitlicher Ordnungssinn und ein differenzierteres Zeitwissen (wie Uhr- und Kalenderzeiten), das auch die Loslösung von der räumlichen Anschauung einschleife (vgl. ebd.).

Dass dem genannten Stufenmodell ein physikalisch-messbarer Zeitbegriff zugrunde liegt, hat dazu geführt, das Thema Zeit unterrichtlich ausschließlich unter naturwissenschaftlich-mathematischen Fachaspekten zu behandeln (vgl. Haarmann 1977, 179). So wurde die Zeitverständnisförderung zur Lehrplanaufgabe erhoben, deren Ziele in der Aneignung eines basalen Zeitvokabulars, dem Umgang mit chronologischen Ordnungssystemen mittels Zeitstrahl, dem Umgang mit Uhr und Kalender sowie dem Nachvollzug periodischer Zeit-Kreisläufe bestanden (vgl. Rost / Schorch / Kalb 1979, 118; vgl. auch Ballauf 1966, 112).

Ein „De-linearisiertes Denken der Zeit“ (Wissing 2004, 33) findet sich dagegen ab dem postmodernen Dekonstruktivismus: Jacques Derrida (1990) beschäftigte sich mit der Veränderung des Zeitbegriffs im Zusammenhang mit der Entwicklung der Massenmedien seit den 1950er und 1960er Jahren und machte nachdrücklich auf die Beeinflussung der Menschen durch die medial-allgegenwärtige Darbietung von Ereignissen in der Welt aufmerksam (vgl. Wissing 2004, 32f.). Durch die Dekonstruktion der Präsenz wurde das Monopol des physikalisch-biologischen Zeitbegriffs in Frage gestellt und der Einfluss der Medien auf das jeweilige Zeitverständnis thematisiert. Durch den Verstoß gegen die natürliche Linearität der Zeit in fiktionalen Erzählungen entstehen formalstrukturelle Brüche, die auf inhaltlicher Ebene zunächst logikwidrig erscheinen und einer kontextuellen Betrachtung bedürfen. So kann in Bezug auf den Rezeptionsprozess nonlinearer Texte Roland Barthes' (2006) die Differenzierung zwischen schreibbaren und lesbaren Texten herangezogen werden. Demnach würde der ‚Text‘ einer achronologischen Erzählung erst durch die aktive Strukturzuweisung der Rezipierenden komplettiert (vgl. Barthes 2006, 57f.). Bezugnehmend auf den Spielfilm verortet Julia Eckel eine achronologische Erzählung auf der Grenze vom lesbaren zum schreibbaren Text:

Die ihr zugrunde gelegte Story (als festgelegte Lesart) wird in den meisten Fällen immer noch vorausgesetzt, während die in ihr angelegte Rekonstruktions-Aktivität des Rezipienten, die sich vor allem anfänglich durch die Fragilität des Erzählungs-Kosmos auszeichnet, Ähnlichkeiten zur Rezeption eines schreibbaren Textes aufweist (Eckel 2015, 85).

Die schreibbare Textform findet sich signifikant in digitalen Hypermedien, die Peter Andersen und Peter Øhrstrøm (1994, 57) als „dynamische Konstruktionen“ bezeichnen; durch die Wahl zwischen Alternativen an Entscheidungsknoten können verzweigte Erzählverläufe entstehen. Hierdurch werden die Rezipierenden zu einem handlungsorientierten Lektüerverhalten und zur Konstruktion der Plotstruktur aufgefordert.

Hyperzeit erfordert spezifische Kompositionsformen, weil sie keine kontinuierlich fortlaufende, sondern vorwärts verzweigte und rückwärts lineare Zeitlogiken aufweist, die sich jeweils im Durchgang durch die Strukturen je unterschiedlich realisieren. (Wiemer 2018, 31)

3.2 VERÄNDERTE ANFORDERUNGEN AN DIE REZEPTION ACHRONOLOGISCHER ERZÄHLUNGEN

Unabhängig von den jeweiligen Modalitäten und technischen Features verlangt die Rezeption von Erzählungen, in denen Gegenwart, Zukunft und Vergangenheit miteinander verschachtelt sind, zunächst den Willen zur Unterdrückung einer „Relinearisierung des Plots zugunsten einer nur punktuell narrativen, assoziativen oder auf das Visuelle ausgerichteten Rezeptionserfahrung“ (Eckel 2015, 85). Erst in einem zweiten, distanzierteren Schritt können spezifische Temporalzusammenhänge erkannt und mental kombiniert werden. Dies ist möglich, indem Hinweise auf die jeweiligen Zeitebenen erkannt und sinnstiftend gedeutet werden.

Solchen Zeit-Markern kommen nach Eckel „Orientierungsfunktionen“ (Eckel 2015, 75-83) zu. Hierzu zählen z.B. die Figuren und der Beziehungsaufbau der Rezipierenden zu ebenjenen, wie er sich im Modell der „Levels of Engagement“ des Filmtheoretikers Murray Smith (Smith 2004, 73f.) beschreiben lässt. Auf dem ersten Level („recognition“), werden äußerliche und charakterliche Merkmale einer Figur erkannt und konstruiert. Auf dem zweiten Level („alignment“) erfolgt die Orientierung an einer Figur, weil sie öfter auftritt oder in besonderem Maße einen subjektiven Zugang zur Geschichte bietet. Hierbei spielt die Veränderbarkeit einer Figur (durch wechselnde Kleidung, Frisuren oder durch körperliche, optische sowie altersspezifische Veränderungen) als Ausdruck von zeitlichen Prozessen eine besondere Rolle.

Neben den Figuren werden wechselnde Räume als orientierungsgebende Instanz innerhalb einer nonlinear erzählten Geschichte angegeben. Im Kontext der Filmanalyse betont Eckel, dass zwischen der zeitlichen Nonlinearität ein enges Wechselverhältnis zur räumlichen Dimension der Narration besteht: „Schließlich ist [...] die zeitliche Nonlinearität in der Regel nur anhand der Sprünge durch räumliche Anordnungen zu diagnostizieren“ (Eckel 2015, 12). Auch im Kontext der Game Studies wird der Zusammenhang zwischen Raumgestaltung und Zeitebene besonders betont (vgl. Freyermuth 2020, 60).

Neben der Raumgestaltung können Medien innerhalb der dargestellten Geschichte eine Orientierungsfunktion einnehmen, da durch ihren Einsatz eine unmittelbare Verbindung von entfernten Orten und Zeiten ermöglicht wird; analog spricht Eckel von „überraumlichen Vernetzungsanzeigern“ (Eckel 2015, 81). Auf nondiegetischer Ebene nennt Eckel jegliche Gestaltungsmittel, die den jeweiligen Modi zur Verfügung stehen und Hinweise auf die unterschiedlichen Zeitebenen geben. Dies können Farbveränderungen, Wechsel der Hintergrundmusik, schriftsprachliche Hinweise oder spezifische Übergänge sein.

Tabelle 1 bietet einen Überblick über mögliche Zeit-Marker auf diegetischer und nondiegetischer Ebene, die die filmspezifischen Orientierungsfunktionen nach Eckel (2015) um weitere – medienunabhängige – Aspekte ergänzt und moduspezifische Zusammenhänge herstellt.

Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Schrifttextebene
<i>Diegetische Ebene</i>		
Figurendarstellungen und -veränderungen	Figurensprache / -stimmen und ihre Veränderungen	Wechselnde Typographie oder Sprachstile
Raumdarstellungen und -wechsel	Wechselnde Geräuschkulissen, akustische Effekte (wie Hall) oder Tonqualitäten	Ortsangaben und Raumbeschreibungen
Darstellung von Medien und ihrem Einsatz	Tonsignale, akustische Effekte (wie Stimm-Verzerrungen) und Tonqualitäten und ihre Wechsel	Wechselnde Typografie, Einsatz von Ikonographie, medienspezifische Sprache
<i>Nondiegetische Ebene</i>		
Farbgestaltung und -wechsel	Wechselnde Hintergrundmusik bzw. Klangteppiche	Kapiteleinteilungen, Layout-Variationen
Übergänge (Abblende, Überblende etc.)	Sound-Effekte oder musikalische Modulationen	Zwischentitel, Nummerierungen, explizite Zeitangaben, Absätze
Bildrahmungen (z.B. Vignette)	Anfangs- und Endmarkierung von narrativen Sequenzen durch musikalische oder tonale Signale	Rahmungen spezifischer Textabschnitte, sprachliche Überleitungen

Tab. 1: Zeit-Marker nach Eckel (2015, 75-83) ergänzt und modifiziert von Anne Krichel

Da sich gegenwärtige Digitalerzählungen immer durch eine multimodale und z.T. interaktive Komposition auszeichnen, spielen multimodale Kompetenzen, die neben der Visual Literacy ebenso auditive und Decodier-Kompetenz erfordern, für die Rezeption eine besondere Rolle. So setzt die Herstellung einer zeitlichen Ordnung bspw. zunächst die Identifikation der Erzählzeit voraus, die sowohl visuell als auch sprachlich markiert sein kann. Sukzessiv gezeigte Handlungen, die synchron stattfinden, können sowohl bildkompositorisch (etwa mithilfe eines Split Screens oder intermedialer Bezüge) als auch durch visuelle oder akustische Kontrastierungen montiert sein. Flashbacks und -forwards im Film sowie ‚backstories‘ im Videospiel können durch schnelle Schnitte, Überblenden, Zwischentitel oder konkrete Zeitangaben eingeleitet und durch spezifische Rahmungen, Lichtverhältnisse, Farbfilter oder akustische Gestaltungen von der sie umgebenden Rahmengeschichte abgegrenzt werden. In Hörmedien eröffnet sich ein entsprechend breites Spektrum an Soundkulissen, Tonqualitäten und -effekten sowie musikalischen Variationen, die es akustisch zu erfassen und einzuordnen gilt. Am Ende ist die Entschlüsselung der globalen Zeitstruktur auf Story- und Plotebene nur durch „die Integration der verschiedenen Zeichenressourcen zu einem syntaktischen, semantischen und funktionalen Ganzen“ (Stöckl 2011, 45) möglich.


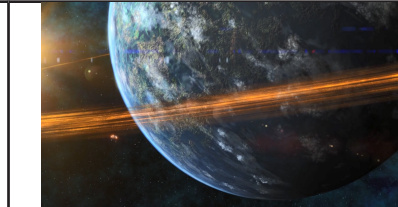

Aufgrund der rasanten Zunahme und Popularität von (interaktiven) Digitalnarrativen bei Kindern und Jugendlichen (vgl. KIM 2020, 14-18; JIM-Studie 2021, 14) ist anzunehmen, dass sich deren Rezeptionskompetenzen analog zu der veränderten Literaturmedienlandschaft deutlich erweitert haben. Dies betrifft sowohl multimodale und trans- sowie intermediale Narrationsstrukturen als auch einen erweiterten Zeitbegriff und nonlineare Erzählmuster. Es liegt die Vermutung nahe, dass heutige Grundschul Kinder – neben einem physikalisch-messbaren Zeitverständnis, wie es in den naturwissenschaftlichen Fächern behandelt wird – bereits zwischen fiktionalen Zeitebenen, die multimodal markiert sind, differenzieren können und mit temporalen Spannungen zwischen Story und Plot vertraut sind.

4 — ACHRONOLOGISCHE REZEPTIONSKOMPETENZEN VON KINDERN: QUANTITATIVE STUDIE ZUM VERSTÄNDNIS TEMPORAL-NONLINEARER ERZÄHLSTRUKTUREN

Um die hergeleitete Annahme einer erweiterten nonlinearen Rezeptionskompetenz bei Kindern zu überprüfen, erfolgte im Rahmen einer Forschungs Kooperation zwischen dem Game Lab der Technischen Hochschule Köln und der Arbeitsgruppe „Literatur – Bild – Medium“ am Institut für deutsche Sprache und Literatur II der Universität zu Köln im Sommer 2022 eine quantitative Studie zur Erhebung der achronologischen Rezeptionskompetenzen von Dritt- und Viertklässler:innen.¹ Grundlage bot der computeranimierte Science-Fiction-Kurzfilm WORLDS APART (Huber 2011), der weitgehend ohne (Verbal-)Sprache auskommt und in nur 9 Minuten sämtliche Aspekte temporaler Nonlinearität – wie Flashbacks und analeptische sowie proleptische Anspielungen sowie Parallelmontagen – inkludiert (s. Tab. 2).

Plotstruktur – Teil I		
Hausdurchsuchung der Aliens	Teddy-Scan im Ufo	Erinnerung des Teddys
Min.0:09-2:03	Min. 2:04-2:47	Min. 2:48-6:23
		
Storystruktur – Teil I		
Erinnerung des Teddys	Hausdurchsuchung der Aliens	Teddy-Scan im Ufo
Min. 2:48-6:23	Min.0:09-2:03	Min. 2:04-2:47
		

¹ Das Kooperationsprojekt wurde im Rahmen der Ausschreibung zur Forschungsförderung der RheinEnergieStiftung Jugend/Beruf, Wissenschaft zum Thema „Gesellschaft und digitale Transformation“ 2021-2023 gefördert.

Plotstruktur – Teil II		
Beenden des Scan-Vorgangs	Ufo-Rückflug	Ankunft auf dem Heimatplaneten
Min. 6:24-6:44	Min. 6:45-6:56	Min. 6:57-8:30
		
Storystruktur – Teil II		
Beenden des Scan-Vorgangs	Ufo-Rückflug	Ankunft auf dem Heimatplaneten
Min. 6:24-6:44	Min. 6:45-6:56	Min. 6:57-8:30
		

Tab. 2: Sequenzprotokoll von WORLDS APART (Huber 2011) auf Plot- und Storyebene

4.1 STUDIENSETTING UND -METHODIK

Bei den 327 Proband:innen aus drei Grundschulen verschiedener Einzugsgebiete im Rhein-Sieg-Kreis überwogen Kinder im Alter von 8 und 9 Jahren, wobei die Geschlechterverteilung in allen Altersstufen nahezu ausgeglichen war. Bei den angegebenen Mediennutzungstypen, die mithilfe eines Fragebogens zur präferierten Mediennutzung zusätzlich ermittelt wurden, dominierten deutlich die ‚Zocker‘, wohingegen diejenigen, die ihre Freizeit nach eigenen Angaben am liebsten ohne Print- oder Digitalmedien verbringen, mit 15 % den zweiten Platz erreichten. Dabei ist anzumerken, dass sich beim Mediennutzungstyp, im Gegensatz zu den Variablen Alter und Einzugsgebiet, signifikante Differenzen zum Geschlecht zeigten. Relativ ausgeglichen ist die Geschlechterverteilung lediglich bei den Kindern, die sich keinem Mediennutzungstyp zuordnen (vgl. Abb. 1).

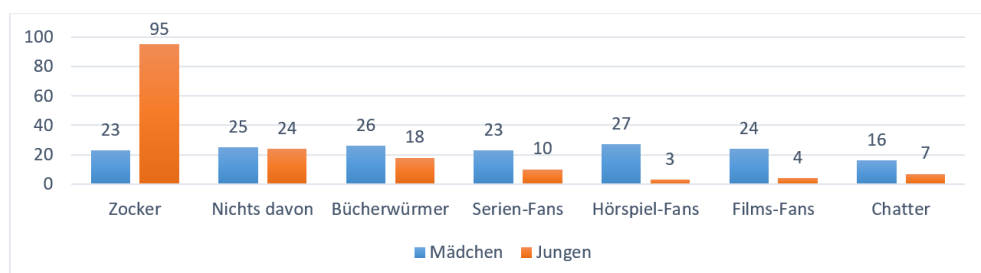


Abb. 1: Mediennutzungstypen insgesamt nach Geschlecht

Die Erhebung basierte auf einem Fragebogen mit insgesamt 19 Single-Choice-Fragen zu zeitstrukturellen Aspekten des Kurzfilms, deren erkenntnisreichste Ergebnisse im Folgenden vorgestellt werden. Der Bearbeitung der Fragen, die sowohl schriftlich als auch mündlich zur Verfügung standen und mithilfe entsprechender Screenshots illustriert wurden, ging eine einmalige und kollektive Filmbetrachtung im Klassenverbund voraus. Die Differenzierung zwischen Story und Plot wurde durch die Formulierungen ‚Was wird im Film zuerst / zuletzt gezeigt bzw. was kommt im Film als erstes / letztes vor?‘ (Plot) vs. ‚Was geschieht in der Geschichte eigentlich am frühesten / spätesten bzw. was wäre auf einem Zeitstrahl zuerst / zuletzt einzuordnen?‘ (Story) motiviert.

4.2 AUSGEWÄHLTE ERGEBNISSE UND DEREN ANALYSE

Die Fragen nach der zeitstrukturellen Ordnung des Kurzfilms bezogen sich im Wesentlichen auf drei Aspekte: a) Die zeitliche Einordnung isolierter Screenshots in die Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft der Story, b) die Differenzierung zwischen Story- und Plot-Chronologie durch die Sortierung dreier Screenshots und c) die Einordnung unterschiedlicher Formen von Parallelmontagen auf Story- und Plotebene.

ZUR BESTIMMUNG DER ERZÄHLTEN ZEIT: ‚IN WELCHER ZEIT KÖNNTE DIE GESCHICHTE IM FILM SPIELEN?‘

Um alle diegetischen Zeitebenen in Relation zueinander zu stellen, bedarf es zunächst der temporalen Einordnung der erzählten bzw. dargestellten Zeit. Auch wenn hier mehrheitlich (mit 49 %) ‚Zukunft‘ angekreuzt wurde, überrascht, dass sich 43 % der Proband:innen trotz der futuristischen Elemente (wie Aliens, Ufos, Hologramme) bei dieser Frage für die Einordnung ‚Vergangenheit‘ entschieden haben. Dies lässt sich entweder darauf zurückführen, dass die Kinder intuitiv verstanden haben, was Erzählungen im Kern ausmacht: die zeitlich spätere Vermittlung von Ereignissen, die früher stattgefunden haben und abgeschlossen sind, oder darauf, dass zwei Drittel des Films in der Vergangenheit der Story – die in Form eines Flashbacks realisiert wird – spielen. Offensichtlich orientieren sich Kinder bei der Einordnung der erzählten Zeit, wenn keine sprachlichen Tempusmarkierungen vorliegen, auch an der quantitativ dominantesten Zeitebene.

ZUR DIFFERENZIERUNG ZWISCHEN PLOT- UND STORYBEGINN ANHAND ZWEIER SCREENSHOTS: ‚WAS WIRD IM FILM ALS ERSTES GEZEIGT?‘ (PLOT) UND ‚WAS IST DER FRÜHESTE MOMENT IN DER GESCHICHTE?‘ (STORY)

Der globale Ausgangspunkt des Films wird auf Plotebene mit 93 % problemlos zugeordnet bzw. erinnert. Auf Storyebene weisen hingegen ‚nur‘ 62 % der Proband:innen der chronologisch frühesten Szene den Anfang der Geschichte zu. Die Ausgangshypothese, dass die geringere Trefferquote auf ein Unverständnis der zweigeteilten Fragestellung zurückzuführen ist, wird durch die Beobachtung falsifiziert, dass sich hier 18 % für den Screenshot, der die Exposition der rückblickenden Binnengeschichte zeigt, entscheiden. So wird in der Summe sehr wohl zwischen Story- und Plotebene differenziert, jedoch nicht immer der früheste Zeitpunkt, sondern z.T. auch das

globale Setting, in das dieser früheste Zeitpunkt einzubetten ist, ausgewählt. Diese Einordnung, die primär ‚Bücherwürmer‘ ausgewählt haben, zeugt von einer erweiterten Interpretationskompetenz hinsichtlich der semantischen Wertung narrativer Sequenzen. Mit Blick auf die ‚Film-Fans‘ fällt auf, dass 100 % den Plotbeginn aber nur 56 % den Storybeginn identifiziert haben. Dies könnte daran liegen, dass populäre Kinderfilme, die ebenfalls im Kontext der Metastudie zum Mediennutzungstyp abgefragt wurden, überwiegend auf Darstellungs- und Inhaltsebene kongruent beginnen und dadurch die Erwartungshaltung und Sehgewohnheiten der Kinder maßgeblich prägen.

ZUR IDENTIFIKATION ANALEPTISCHER ANSPIELUNGEN: ‚WAS BEDEUTET DIESES FAMILIEN-FOTO FÜR DIE ALIENS?‘ (STORY) – PROPHEZEIUNG ODER RÜCKBLICK



Abb. 2: Analeptische Anspielung (Huber 2001, Min. 1:03)

Die zeitliche Einordnung eines auf der Gegenwartsebene gezeigten Fotos aus der Vergangenheit erzielt mit 97 % bei voller Ankreuzrate die höchste Trefferquote. Da diese Einordnung das Verständnis der Rahmen- und Binnen-Struktur voraussetzt, zeigt sich hierin die grundlegende Erfassung des achronologischen Aufbaus; die Szenen der ‚glücklichen Familie‘, wie auf dem Foto, werden den Szenen der Hausdurchsuchung durch die Aliens vorangestellt, obwohl der Plot einer anderen Chronologie folgt. Darüber hinaus können der Sepiafilter, der Staubfilm und die Low Key-Beleuchtung als visuelle Vergangenheitsmarker innerhalb der futuristischen Alien-Welt identifiziert und gedeutet worden sein (s. Abb. 2). Auffällig ist hier, dass die ‚Film- und Serien-Fans‘ zu 100 % die richtige Antwort angekreuzt haben, wohingegen ‚Bücherwürmer‘ mit 93 % die geringste Trefferquote innerhalb der Mediennutzungstypen aufweisen. Letztere deuten die visuellen Zeit-Marker also vermutlich weniger auf semantischer Ebene, sondern ordnen die Bildinformationen innerhalb der Plotebene ein. Hierin zeigt sich eine geringere Bildlesekompetenz im Hinblick auf symbolische Darstellungsmittel wie Farbe und Beleuchtung.

2 Auswahl angegebener Lieblingsfilme: DER KÖNIG DER LÖWEN (1994), THOR (2011), SPIDERMAN (2002-2021), WONDERWOMAN (2017), DIE EISKÖNIGIN (2013), RAYA UND DER LETZTE DRACHE (2021), LUCA (2021), NARUTO (2014), LEGO MOVIE (2014-2019), OSTWIND (2013), BAILEY – EIN FREUND FÜR'S LEBEN (2017)

ZUR CHRONOLOGISCHEN EINORDNUNG EINES FLASHBACKS UND EINER ZUKUNFTSSEQUENZ: ‚IN WELCHER ZEIT DER GESCHICHTE SPIELT DIESE SZENE?‘ (STORY)



Abb. 3: Vergangenheit (Huber 2011, Min. 3:11)

Abb. 4: Zukunft (Huber 2011, Min. 8:11)

Die Frage nach der zeitlichen Einordnung einer Erinnerungssequenz erreicht eine Trefferquote von 76 %, wobei sich 24 % für die Einordnung ‚Zukunft‘ entscheiden. Diese Antwort ließe sich mit dem Fokus auf der Binnengeschichte rechtfertigen, aus der der einzuordnende Screenshot stammt, sofern es innerhalb der Erinnerungssequenz Szenen gibt, die zeitlich noch weiter zurückliegen (z.B. der Junge in Babyjahren). Eine weitere Möglichkeit könnte die Fehlinterpretation der farb- und lichtgestalterischen Mittel sein. Möglicherweise wurden die High-Key-Beleuchtung und das breite Farbspektrum – in Abgrenzung zu der düsteren Gegenwartssequenz – als verheißungsvolle Zukunfts-Marker identifiziert und entsprechend fehlgedeutet (s. Abb. 3). Gleiches gilt für die chronologische Verortung der Zukunftssequenz, die trotz ihrer finalen Stellung eine Trefferquote von nur 85 % erreicht. Dass immerhin 15 % diese Szene der Vergangenheit zuordnen, kann ebenfalls auf eine Fehldeutung des Sepia-Filters (s. Abb. 4) zurückgeführt werden, der traditionell für vergangene Zeiten eingesetzt wird (vgl. Mikos 2015, 200).

ZUR ZEITLICHEN ORDNUNG NARRATIVER SEQUENZEN AUF PLOT- VS. STORY-EBENE: ‚IN WELCHER REIHENFOLGE WERDEN DIESE SZENEN IM FILM GEZEIGT?‘ (PLOT) UND ‚WAS PASSIERT IN DER GESCHICHTE EIGENTLICH ALS 1., 2. UND 3.?‘ (STORY)

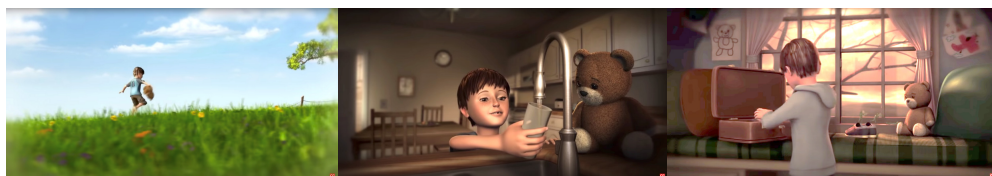


Abb. 5: Screenshots aus der Flashback-Sequenz (Huber 2011, Min. 3:17, 4:34, 5:15)

Die Frage nach der Plot-Chronologie innerhalb der Erinnerungssequenz erreicht bei nahezu voller Ankreuzrate eine hohe Trefferquote von 87 %, während die Frage nach der entsprechenden Story-Chronologie mit 250 die geringste Ankreuzrate von allen Fragen aufweist und ‚nur‘ 77 % erreicht. Dass trotz der vergleichsweise großen Diskrepanz die Mehrheit sowohl auf Plot- als auch auf Storyebene die richtige Reihenfolge wählt, lässt sich auf die Orientierungsfunktion einer konstanten Figur innerhalb einer Zeitebene (vgl. Eckel 2015, 75-79) zurückführen, denn der Junge und seine optische Veränderung ist hier auf allen Screenshots sichtbar (s. Abb. 5). Mit Blick auf die

verschiedenen Mediennutzungstypen fällt auf, dass nur 62 % der ‚Hörspiel-Fans‘ und 56 % der ‚Bücherwürmer‘ die richtige Storystruktur gewählt haben. Hier wurde die Vergangenheitssequenz als Zukunftsvision interpretiert, was aufgrund der visuellen Codes (blauer vs. rötlicher Himmel, Helligkeit vs. Dunkelheit) unwahrscheinlich ist, sodass es sich um eine Fehlinterpretation der audiovisuellen Informationen handelt.



Abb. 6: Screenshots aus allen drei Zeitebenen (Huber 2011, Min. 5:27, 2:30, 8:11)

Bei der Lebensgeschichte des Teddys – der in allen drei Zeitzonen auftritt – divergieren Story- und Plotebene am stärksten. Die Frage nach der Plotstruktur erzielt nur knapp die Mehrheit (54 %) und die Frage nach der Story-Chronologie nur 42 %. Im Gegensatz zu den vorangegangenen Fragen, bei denen sich figurale oder bildgestalterische Zeit-Marker als Orientierungshilfe heranziehen lassen, stammen die hier ausgewählten Screenshots aus drei verschiedenen Zeitebenen, die sowohl figurale als auch bildgestalterische Veränderungen sichtbar machen (s. Abb. 6). Dass bereits auf Plotebene 39 % die Storystruktur und auf der Storyebene 31 % der Proband:innen die Plotstruktur angekreuzt haben, zeigt, dass grundsätzlich zwischen den beiden Ebenen unterschieden wurde. Es liegt nahe, dass die Verschachtelung der Zeitebenen auf Plotebene nach der Filmrezeption bereits zu großen Teilen in eine chronologische Ordnung überführt und mental zu einem semantischen Ganzen zusammengeführt wurde.

In Korrelation zum Mediennutzungstyp fällt auf, dass den ‚Film-Fans‘ die Rekonstruktion der Plotstruktur am besten gelingt, während sie auf Storyebene mit nur 31 % die geringste Trefferquote erreichen. Demgegenüber haben sich bei den ‚Zockern‘ bereits auf Plotebene 46 % für die Storystruktur entschieden, auf welcher sie mit 53 % alle anderen Mediennutzungstypen um mindestens 10 % übertreffen. Hieraus lässt sich die Vermutung ableiten, dass Kinder, deren mediale Freizeitgestaltung durch Videospiele geprägt ist, über ein besonders gutes Verständnis von Plot und Story verfügen. Dies ist vermutlich der Fall, weil erst im Spielprozess „ein Großteil der Handlungen [...] in eine Ordnung gebracht“ (Walter 2002, 206) bzw. eine Plotstruktur hergestellt wird. Kindern, die tendenziell durch Filme sozialisiert sind, fällt die Differenzierung dagegen schwerer. Dies bestärkt die bereits angestellte Vermutung, dass populäre Kinderfilme in Story und Plot übereinstimmen, während Darstellungs- und Inhaltsebenen im Videospiel grundsätzlich divergieren.

ZUR IDENTIFIZIERUNG VON PARALLELMONTAGEN: ‚WANN WERDEN DIESE EREIGNISSE IM FILM GEZEIGT?‘ (PLOT) UND ‚WANN FINDEN DIESE EREIGNISSE EIGENTLICH STATT?‘ (STORY)

Die Frage nach der zeitlichen Einordnung einer innerhalb der diegetischen Welt gezeigten Nachrichten-Sendung mit Live-Ticker erzielt eine Trefferquote von 82 %. Intermediale Bezüge in Form von Fernseh-Sendungen werden somit von der Mehrheit

der Proband:innen als synchron stattfindende Ereignisse identifiziert. 9 % der Proband:innen ordnen die gezeigten Ereignisse der Vergangenheit zu, was der relativen Zeitverzögerung zugeschrieben werden kann, die durch die technische Übertragung zustande kommt. Dass diese Option überwiegend ‚Bücherwürmer‘ gewählt haben, könnte damit zusammenhängen, dass im kinderliterarischen Printmedium – zumindest in vermeintlich üblicher bzw. marktorientierter Form – sukzessive erzählt wird. Kinder, die primär audiovisuelle Erzählungen rezipieren, ziehen die Synchronität von Handlungsebenen offensichtlich eher in Betracht.

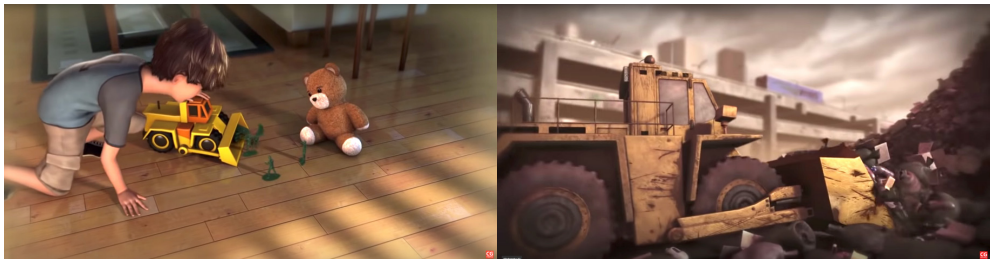


Abb. 7: Parallelmontage durch Match-Cut (Huber 2011, Min. 4:11 und 4:19)

Während die Frage nach der Plotstruktur einer via Match-Cut eingeleiteten Parallelmontage eine der höchsten Trefferquoten insgesamt erreicht (92 %), erzielt die Frage nach der dazugehörigen Storystruktur mit nur 28 % die geringste Trefferquote aller Fragen. Der offensichtlichste Grund, warum bei der Frage nach der Story-Chronologie ebenfalls die Plotstruktur gewählt wurde, ist die Deutung der beiden Szenen als zeitlich-sukzessiv und nicht synchron. Der Match-Cut wird somit von der Mehrheit der Proband:innen nicht als Marker einer Parallelmontage sondern als Zeitsprung interpretiert. Dies könnte mit der wechselnden Farb- und Lichtästhetik der unterschiedlichen Settings zusammenhängen (s. Abb. 7). Dass ‚Hörspiel-Fans‘ mit 38 % die beiden Szenen am häufigsten als synchron einordnen, könnte damit zusammenhängen, dass sie der visuellen Gestaltung weniger Bedeutung beimessen und vielmehr auf die globalen Zusammenhänge und Strukturen und ggf. die akustischen Marker achten (die Fortführung der Melodie bei gleichzeitig wechselndem Instrumentarium).

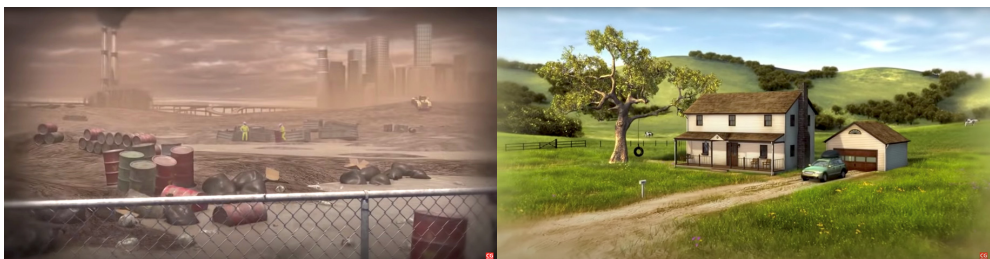


Abb. 8: Parallelmontage durch Match-Cut (Huber 2011, Min. 4:27 und 2:50)

Die filmanalytisch herausforderndste Frage nach der zeitlichen Einordnung einer Parallelmontage, die durch die bildliche Gegenüberstellung von Stadt und Land bzw. Umweltverschmutzung und Natur-Idylle motiviert wird (s. Abb. 8), erreicht mit 55 % knapp die Mehrheit. Anders als bei den vorangegangenen Parallelmontagen werden die beiden Szenen nicht durch einen Match-Cut ineinander überblendet

oder unmittelbar gegenübergestellt, sondern im Wechsel gezeigt. Die Decodierung der Gleichzeitigkeit der isoliert stehenden Momentaufnahmen bezeugt folglich das Verständnis der gesamten Zeitstruktur innerhalb der Erinnerungssequenz. Kinder, die sich als ‚Bücherwurm‘ bezeichnen, ordnen mit 65 % die beiden Szenen von allen Mediennutzungstypen am häufigsten einer Parallelmontage zu. Dies verstärkt die Hypothese, die bereits aus den Antwortraten der vorangegangenen Fragen hervorgegangen ist; je visueller die Kinder medial geprägt sind, desto eher identifizieren sie bildgestalterische Divergenzen als Wechsel der Zeit- oder Fiktionsebene. Je weniger Kinder in ihrer medialen Sozialisierung visuell geprägt sind, desto eher orientieren sie sich allein auf der Handlungsebene.

4.3 FAZIT DER DATENAUSWERTUNG

Im Folgenden werden die selektiven Erkenntnisse der statistischen Auswertung global zusammengefasst. Es wird betont, dass es sich hierbei um exemplarische und explorative Ergebnisse handelt, die ausschließlich auf dem Kurzfilm *WORLDS APART* beruhen und quantitativ erhoben wurden.

Abb. 9 bietet einen grafischen Überblick über die Trefferquoten der zuvor vorgestellten und ausgewerteten Fragen, wobei hier lediglich die Teilfragen nach der Zeitstruktur auf Storyebene aufgegriffen werden. Während die Frage nach der Plotebene vielmehr das Erinnerungsvermögen der Kinder abfragt, gewährt der Blick auf die Storyebene Einblicke in die achronologische Rezeptionskompetenz, die sich auf die Sinn- und Struktur-Konstruktion eines schreibbaren Textes (vgl. Kap. 3.1) bezieht und multimodale Kompetenzen voraussetzt.

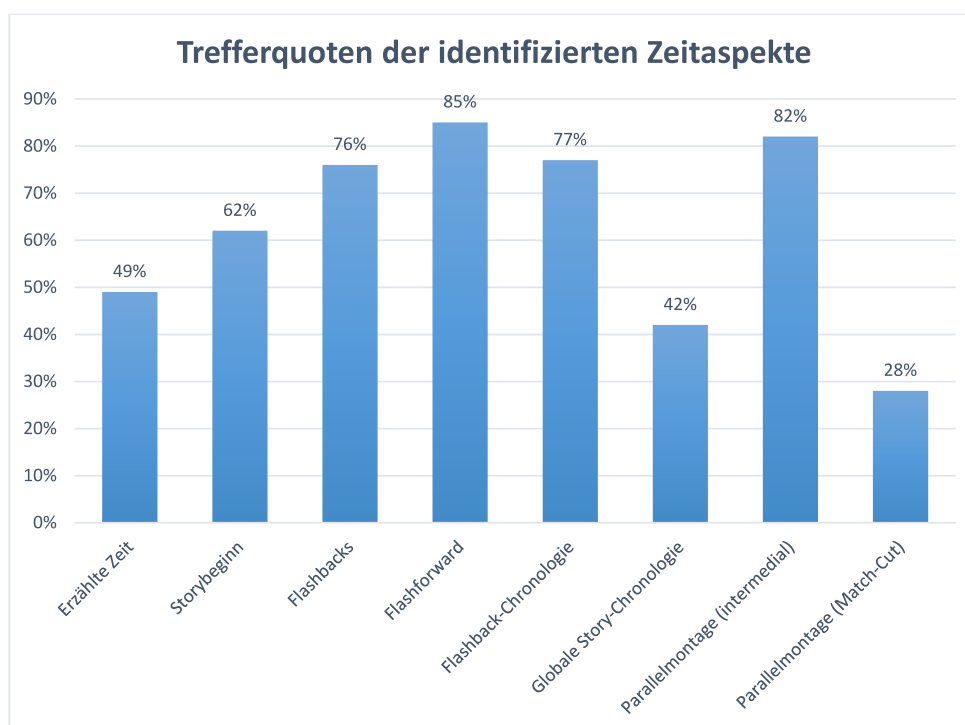


Abb. 9: Globale Trefferquoten ausgewählter Fragen zu zeitstrukturellen Phänomenen

Es wird deutlich, dass die zeitliche Einordnung isolierter Szenen innerhalb der globalen Story-Chronologie sowie die Identifikation intermedialer Bezüge zur Markierung narrativer Synchronität am besten gelingt. Die mit Abstand geringste Trefferquote erreicht die Decodierung einer Parallelmontage mittels Match-Cut, wobei davon ausgegangen werden kann, dass diese Technik in audiovisuellen Kindererzählungen eine Ausnahme bildet und – wenn eingesetzt – Zeitsprünge intendiert. Signifikanter ist die geringe Trefferquote in Bezug auf die Herstellung der globalen Storystruktur, wobei hier erneut darauf hinzuweisen ist, dass 39 % der Proband:innen bei dieser Frage bei der Plotstruktur bereits die Storystruktur gewählt haben. Geht man davon aus, dass es sich hier um eine mentale Überführung von der Darstellungs- zur Inhaltsebene handelt, summiert sich die Trefferquote auf 81 %. Die dritte Frage, die nicht die Mehrheit erreicht, betrifft die Bestimmung der erzählten Zeit, was – wie bereits erläutert – auf die Abwesenheit sprachlicher Zeitmarker und die Orientierung an der quantitativ überlegenen Zeitebene zurückzuführen ist.

Ferner fällt auf, dass sich bei den Trefferquoten kaum Unterschiede in Abhängigkeit von Alter oder Geschlecht zeigen. Auch die Bezüge zu den erhobenen Mediennutzungstypen zeigen nur geringfügige Abweichungen auf. Abb. 10 gewährt einen globalen Überblick über die durchschnittlichen Trefferquoten der Mediennutzungstypen ‚Zocker‘, ‚Bücherwürmer‘, ‚Film-Fans‘ und ‚Hörspiel-Fans‘.

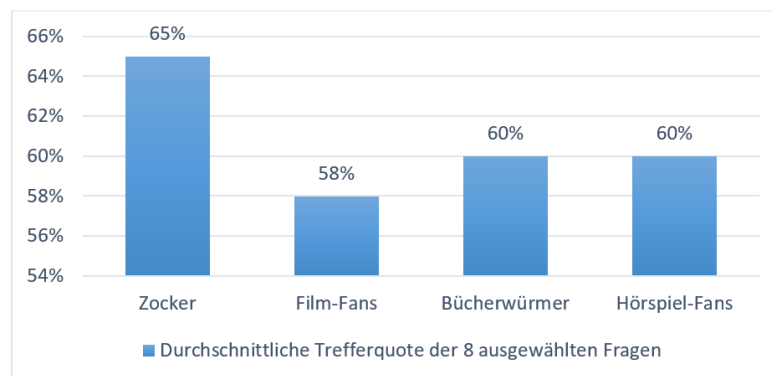


Abb. 10: Durchschnittliche Trefferquoten ausgewählter Mediennutzungstypen

Dass insbesondere Film-Fans am schlechtesten abschneiden, lässt sich auf die – im Kontext der Ergebnisanalysen mehrfach gezeigten – Fehlinterpretationen visueller Zeit-Marker zurückführen. So orientieren sich Kinder, deren mediale Freizeitgestaltung wesentlich vom Film geprägt ist, sehr häufig an farb- und lichttechnischen Gestaltungsformen, bedienen sich bei deren Deutung jedoch häufig an tradierten Mustern. Hierdurch kommt es vermehrt zu Generalisierungen, indem z.B. Sepia-Filter oder eine Low-Key-Beleuchtung per se mit Flashbacks konnotiert und nicht im globalen Narrationskontext bewertet werden. Dass ‚Zocker‘ demgegenüber die höchste Trefferquote im Durchschnitt erlangen, ist im Wesentlichen darauf zurückzuführen, dass ihnen – wie bereits erläutert – die Differenzierung zwischen Story- und Plotebene am leichtesten fällt, da diese in Videospielen grundsätzlich divergieren.

5 — FAZIT

Unter Berücksichtigung der erweiterten Zeitstrukturen in gegenwärtigen Digitalerzählungen für Kinder einerseits und der Orientierung der Literaturdidaktik an chronologischen Erzählungen als Unterrichtsgegenständen andererseits lässt sich anhand der vorgestellten Studienergebnisse festhalten, dass achronologisch erzählte Geschichten weder ungewöhnlich noch überfordernd für Kinder im Grundschulalter sind. Dass von den 19 Single-Choice-Fragen insgesamt 16 von der Mehrheit der 8- bis 10-Jährigen richtig beantwortet wurden, beweist ein grundlegendes Verständnis der achronologischen Struktur des ausgewählten Kurzfilms, der drei verschiedene Zeitebenen ineinander verschachtelt und immer wieder Querverweise auf akustischer und / oder visueller Ebene herstellt. Die Antwortraten derjenigen Fragen, die eine chronologische Ordnung ausgewählter Screenshots einfordern, zeigen, dass hier die von Eckel (2015) aufgezählten und in Tab. 1 erweiterten Orientierungsfunktionen eine wichtige Rolle einnehmen und für didaktische Zwecke fruchtbar gemacht werden können.

Dass visuelle und akustische Zeit-Marker von Kindern, die audiovisuelle Medien präferieren, häufig generalisiert werden, zeugt von der Notwendigkeit, multimodale Kompetenzen in Bezug auf narrativ-strukturelle Aspekte und Phänomene zu fördern. Implizit wird durch den Rückgriff auf etablierte Gestaltungsmuster außerdem sichtbar, dass sich derzeit populäre Filme und Serien überwiegend derselben Ästhetik in Bezug auf Farb-, Licht- und Schnitttechnik bedienen und eine generalisierende Deutungshaltung evozieren. So bedarf es zusätzlich der kritischen Reflektion und differenzierten Auswahl literarischer Gegenstände, die (auch) von stereotypen Erzählformen abweichen und durch ihre multimodal motivierten Ebenenwechsel Polyvalenzen stiften.

Entgegen der Annahme, Kindern seien nur chronologisch-linear erzählte Geschichten zuzumuten, soll mit diesem Beitrag ein Impuls geleistet werden, um die einseitige Orientierung der Literaturdidaktik an linearem, chronologischem Erzählen in Frage zu stellen und achronologischen Narrationsstrukturen in audiovisuellen, visuellen und auditiven Medien den Eingang in den Deutschunterricht ab der Primarstufe zu eröffnen.

QUELLENVERZEICHNIS

PRIMÄRQUELLEN

BILDERBÜCHER

— Penzek, Till / Neuhaus, Julia (2015): *Was ist denn hier passiert?* München: Tulipan.

FILME UND SERIEN

— DARK. Deutschland 2017-2020. R.: Odar, Baran bo. — DAS ZEITRÄTSEL (A WRINKLE IN TIME). USA 2018. R.: DuVernay, Ava. — DIE SCHÖNSTE ZEIT UNSERES LEBENS (LA BELLE ÉPOQUE). Frankreich 2019. R.: Bedos, Nicolas. — ENCANTO. USA 2021. R.: Bush, Jared. — LIGHTYEAR. USA 2022. R.: MacLane, Angus. — MIRAI – DAS MÄDCHEN AUS DER ZUKUNFT (MIRAI NPO MIRAI). Japan 2018. R.: Hosoda, Mamorou. — SPIDER-MAN: NO WAY HOME. USA 2021. R.: Watts, Jon. — UND TÄGLICH GRÜBT DIE LIEBE (LONG STORY SHORT). USA 2012. R.: Lawson, Josh. — WIE FINDUS ZU PETTERSON KAM (PETTSON OCH FINDUS). USA 2001. R.: Kaminski, Albert H. — WORDS APART. USA 2011. R.: Huber, Michael-Zachary. — ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT (BACK TO THE FUTURE). USA 1985, 1989, 1990. R.: Zemeckis, Robert.

VIDEOSPIELE UND APPS

— *Blinx: The Time Sweeper*. 2002 (Artoon / Xbox Game Studios). — *Braid*. 2008 (Number None). — *Prince of Persia: The Sands of Time*. 2003 (Ubisoft Montreal). — *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. 1998 (Nintendo EAD). — *Wuwu & Co. – Ein magisches Bilderbuch*. 2014 (Step In Books).

SEKUNDÄRQUELLEN

— Abraham, Ulf (2002): Kino im Klassenzimmer. Klassische Filme für Kinder und Jugendliche im Deutschunterricht. In: *Praxis Deutsch* H. 29 (2002), 6-18. — Andersen, Peter Bogh / Øhrstrøm, Peter (1994): Hyperzeit. *Zeitschrift für Semiotik*, H. 16 (1994), 51-68. — Anyó, Lluís (2015): Narrative Time in Video Games and Films. From Loop to Travel in Time. In: *Gamejournal*, H. 4 (2015), 63-74. — Barthes, Roland (2006): Der Tod des Autors. In: Barthes, Roland (Hg.): *Das Rauschen der Sprache*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 57-63. — Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Madison / Wisconsin: The University of Wisconsin Press. — Brütsch, Matthias (2013): „When the Past Lies Ahead and the Future Lags Behind: Backward Narration in Film, Television and Literature.“ In: Eckel, Julia et al. (Hg.): *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld: transcript, 293-312. — Buckland, Warren (2009): *Puzzle Films – Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden / Oxford / Chichester: Wiley-Blackwell. — Chatman, Seymour (2009): „Backwards“. In: *Narrative* H. 17 (2009), 31-55. — Derrida, Jacques (1990): Kurs auf das andere Kap – Europas Identität. In: *Liber. Europäische Kulturzeitschrift* H. 2 (1990), 11-13. — Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2019): Deutsches Kinder- und Jugendfilmzentrum: *Pädagogische Altersempfehlung für Kinderfilme*. https://www.kjf.de/uploads/file/expertise_altersempfehlung.pdf [05.06.2022]. — Eckel, Julia (2015): *Zeitenwende(n) des Films. Temporale Nonlinearität im zeitgenössischen Erzählkino*. Marburg: Schüren. — Freyermuth, Gundolf S. (2020): Schrift und Bild in transmedialen Erzählungen und digitalen Spielen. In: *Der Deutschunterricht. Bild – Literatur – Medium*. H. 5 (2020), 55-64. — Genette, Gérard (1998): *Die Erzählung*. 2. Aufl. München: Fink. — Haarmann, Dieter (1977): Thema: Die Zeit. In: *Die Grundschule* H. 9 (1977), 178-182. — Hanson, Christopher (2012): Navigation (Temporal). In: Wolf, Mark J. (Hg.): *Encyclopedia of Video Games*. Santa Barbara / Denver: Greenwood, 435-436. — Huber, Martin (2007): Komposition. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Band II. Berlin / New York: Walter de Gruyter, 323-326. — Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2020): *KIM-Studie 2020. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger*. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020_WEB_final.pdf [12.10.2022]. — Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2021): *JIM-Studie 2021. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf [12.10.2022]. — Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (2021): *Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen*. https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_PS/ps_lp_sammelband_2021_08_02.pdf [01.10.2022]. — Moran, Chuk (2010): *Playing with Game Time: Auto-Saves and Undoing Despite the ‚Magic Circle‘*. <http://sixteen.fibreculturejournal.org/playing-with-game-time-auto-saves-and-undoing-despite-the-magic-circle/> [06.10.2022]. — Ballauff, Theodor (1966): *Systematische Pädagogik. Eine Grundle-*

gung. Heidelberg: Quelle & Meyer. — **Mahne, Nicole (2007)**: *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. — **Nikolajeva, Maria / Scott, Carole (2006)**: *How Picturebooks Work*. New York: Routledge. — **Nünning, Vera (Hg.) (2015)**: *Unreliable Narration and Trustworthiness. Intermedial and Interdisciplinary Perspectives*. Berlin / Boston: De Gruyter. — **Rost, Detlef / Schorch, Günther / Kalb, Günter (1979)**: Zeitwissen und Zeiterfahrung: Eine empirische Untersuchung zur Entwicklung des Zeitkonzepts bei Grundschulkindern. In: Klauer, Karl J. / Konradt, Jans-Joachim (Hg.): *Jahrbuch für Empirische Erziehungswissenschaft*. Düsseldorf: Schwann, 117-141. — **Roth, Heinrich (1955)**: *Kind und Geschichte: Psychologische Voraussetzungen des Geschichtsunterrichts in der Volksschule*. München: Kösel. — **Sipe, Lawrence R. / Pantaleo, Sylvia (Hg.) (2008)**: *Postmodern Picturebooks*. New York: Routledge. — **Smith, Murray (2004)**: *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press. — **Stöckl, Hartmut (2011)**: Sprache-Bild-Texte lesen. Bausteine zur Methodik einer Grundkompetenz. In: Dieckmannshenke, Hajo / Klemm, Michael / Stöckl, Hartmut (Hg.): *Bildlinguistik*. Berlin: Erich Schmidt, 43-70. — **Thon, Jan-Noël (2009)**: Mind-Bender: Zur Popularisierung komplexer narrativer Strukturen im amerikanischen Kino der 1990er Jahre. In: Komor, Sophia / Rohleder, Rebekka (Hg.): *Post-Coca-Colanization: Zurück zur Vielfalt?* Frankfurt a. M.: Peter Lang, 171-188. — **Walter, Klaus (2002)**: *Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games*. Siegen: Universitätsverlag. — **Wiemer, Serjoscha (2018)**: Zeit. In: Beil, Benjamin et al. (Hg.): *Game Studies, Film, Fernsehen, Neue Medien*. Wiesbaden: Springer, 27-45. — **Winko, Simone (2016)**: Literatur und Literaturwissenschaft im digitalen Zeitalter. Ein Überblick. In: *Der Deutschunterricht* H. 5 (2016), 2-13. — **Wissing, Simone (2004)**: *Das Zeitbewusstsein des Kindes. Eine empirisch-qualitative Studie zur Entwicklung einer Typologie der Zeit bei Kindern im Grundschulalter*. Mannheim: <https://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/5437/1/komplett.pdf> [07.10.2022]. — **Zakowski, Samuel. (2014)**: Time and Temporality in the Mass Effect Series: A Narratological Approach. In: *Games and Culture* H. 9 (2014), 58-79.

ÜBER DIE AUTOR:IN

[Dr.in Anne Krichel](#) ist Akademische Rätin im Bereich Literaturdidaktik / Literaturwissenschaft des Instituts für deutsche Sprache und Literatur II der Universität zu Köln und Mitglied der Arbeitsgruppe ‚Literatur – Bild – Medium‘. Ihre Arbeitsschwerpunkte liegen in den Bereichen der (textlosen) Bilderbuchtheorie und -didaktik, der digitalen und interaktiven Kinderliteratur sowie der multimodalen Textproduktion für die Primarstufe.