



Attraktive Lesestoffe (nicht nur) für Jungen – ein Leserportrait

Die Abenteuer von John Blake. Das Geheimnis des Geisterschiffs
Philip Pullmann (2017)

Hausarbeit vorgelegt von Konrad Valentin Dedy
Universität zu Köln, Wintersemester 2017/2018

Inhalt

1 Einleitung	3
2 Werksanalyse	5
2.1 Inhaltsangabe.....	5
2.2 Textformale Bestimmung und genrespezifische Einordnung des Werks	6
2.3 Erzählanalyse.....	7
2.3.1 Bild-Schrift-Verhältnis	8
2.3.2 Zeitliche Ordnung	8
2.3.3 Binnennarrationen.....	9
2.4 Handlungs- und Figurenanalyse.....	10
2.4.1 John Blake	11
2.4.2 Serena Henderson	12
2.4.3 Danielle Quayle Reid.....	12
2.4.4 Roger Blake	13
2.4.5 Carlos Dahlberg	14
2.4.6 Grundmuster der zentralen Handlung.....	15
3 Einzelfalluntersuchung.....	17
3.1 Daten, Methode und Vorgehen	17
3.2 Leserbiographie	18
3.2.1 Mediennutzung	18
3.2.2 Leseverhalten.....	19
3.3 Steffens Lektüre des Buchs	20
3.3.1 Wiedergabe des Inhalts.....	21
3.3.2 Steffens Beurteilung des Buchs	22
3.3.3 Vergleich mit anderen Büchern	22
4 Fazit.....	23
Literaturverzeichnis	25
Quellen	25
Darstellungen.....	25
Anhang 1: Leitfaden für das erste Interview	30
Anhang 2: Protokoll zum ersten Interview	34
Anhang 3: Leitfaden für das zweite Interview	40
Anhang 4: Protokoll zum zweiten Interview	43

1 Einleitung

Spätestens seit den unerwartet ernüchternden Ergebnissen der ersten PISA-Studie im Jahr 2001 und den hieraus hervorgehenden Leistungen deutscher Schüler*innen hinsichtlich ihrer Lesekompetenz lassen sich im Diskurs der Deutschdidaktik zunehmend Bemühungen um Möglichkeiten zur Kompensation entsprechender Defizite insbesondere im Hinblick auf eine Risikogruppe beobachten, welche sich durch die Kumulation der Faktoren *männliches Geschlecht*, *Migrationshintergrund* und *niedriger sozioökonomischer Status* auszeichnet.¹ Da eben diese Eigenschaften wiederum auch signifikant häufiger zu der Zuweisung eines sonderpädagogischen Förderbedarfs und damit einer Klassifikation der Betroffenen als *Menschen mit Behinderung* führen,² ergibt sich hier m. E. eine nicht unerhebliche Schnittstelle zwischen Sonderpädagogik und Literaturdidaktik hinsichtlich der Relevanz und Konzeption von Leseförderungsmaßnahmen sowie der Gestaltung von Möglichkeiten zu individuellen Erfahrungen mit Literatur. Nicht zuletzt vor dem Hintergrund der Ratifizierung der UN-Behindertenrechtskonvention im Jahr 2009 bzw. der damit einhergehenden Verpflichtung der Bundesrepublik Deutschland, die Einhaltung der Menschenrechte auch gegenüber sog. Menschen mit Behinderung zu gewährleisten, geht daraus schließlich der fundamentale Imperativ hervor, entsprechend geeignete Möglichkeiten des Zugangs zu kulturellen Bereichen, wie eben auch der Literatur, zu schaffen.³ Insbesondere sog. Menschen mit geistiger Behinderung, welche zu relativ hohen Anteilen über eher rudimentäre Lesekompetenzen verfügen, werden jedoch weiterhin generell in ihrer Teilhabe an Literatur eingeschränkt.⁴

Unter Berücksichtigung der spezifischen Lesekompetenzen von sog. Menschen mit geistiger Behinderung scheint dabei eine Fokussierung auf literarische Formate angebracht, die sich, wie im Fall von Comics, konstitutiv durch eine Dominanz von Bildanteilen auszeichnen⁵ und damit auch Zugänge für Personen bieten, die „weder alphabetisch noch orthographisch“⁶ lesen können. Das Potenzial des Comics als solchem ist in diesem Kontext zwar bisher kaum empirisch untersucht, in einer Studie zur Förderung narrativer Fähigkeiten mittels der textformalen Eigenschaften desselben im Kontext des Förderschwerpunkts geistige Entwicklung hat sich dennoch gezeigt,

¹ Vgl. Garbe: Kerle, 2008, S. 301.

² Vgl. Fornefeld: Grundwissen, 2013, S. 79-81 und Powell & Wagner: Schnittstelle, 2014, S. 177f.

³ Vgl. Wilke: Literacy, 2016, S. 90f.

⁴ Vgl. Ratz: Diskussion, 2013, S. 343 und Wilke: Literacy, 2016, S. 90.

⁵ Vgl. hierzu McCloud: Comics, 2001, S. 17 und Cohn: Language, 2013, S. 2.

⁶ Ratz: Diskussion, 2013, S. 343

dass durch dessen *Bildsprache* den sog. Schülern mit geistiger Behinderung vielfältige Möglichkeiten der Auseinandersetzung geschaffen werden konnten, auf deren Basis auch die Reflektion literarischer Aspekte wie formaler Gestaltung oder intermedialer Bezüge seitens jener Schüler möglich gewesen ist.⁷

In Anbetracht dieser Chancen, die der Comic als „Textphänomen“⁸ mit sich bringt, kann m. E. schließlich auch die Aufnahme des Comics *Die Abenteuer von John Blake. Das Geheimnis des Geisterschiffs* in die aktuelle Liste der Buchempfehlungen auf der Website *boys&books.de*⁹ als wertvoller Schritt hin zur Realisierung einer Ausweitung der literarischen Teilhabemöglichkeiten angesehen werden. Das Werk des Autoren Philip Pullman und des Zeichners Fred Fordham, welches von den Zeitreisen des jungen John Blake an Bord der Mary Alice und seinem Kampf gegen einen skrupellosen Geschäftsmann handelt, wird dort für die Alterskategorie 12+ empfohlen¹⁰ und eignet sich durch das spezifische Bild-Schrift-Verhältnis¹¹ und den damit erleichterten Rezeptionsprozess¹² ferner insbesondere als Lektüre auch für Kinder und Jugendliche, die zwar bereits ganze Sätze lesen können,¹³ denen jedoch längere monomodal schriftliche Texte noch erhebliche Probleme bereiten.

Im Zentrum der vorliegenden Arbeit wird daher, neben einer Werksanalyse von *Die Abenteuer von John Blake. Das Geheimnis des Geisterschiffs* auf Basis des Leitfadens zur Comicanalyse von Abel und Klein¹⁴ sowie der Arbeit von Leubner und Saupe zur Figuren- und Handlungsanalyse,¹⁵ ferner eine Einzelfallstudie hinsichtlich der Lektüre jenes Comics seitens *Steffen*,¹⁶ einem fünfzehnjährigen Schüler mit sog. geistiger Behinderung, stehen, wobei das primäre Erkenntnisinteresse dabei sowohl auf dem konkreten Prozess der Rezeption durch Steffen wie auch seiner individuellen Erfahrung des Comics liegen wird.

⁷ Vgl. hierzu Dedy: Studienprojekt, 2017, S. 4-9.

⁸ Knieja: Bestimmung, 2013, S. 131.

⁹ Vgl. boys & books e. V.: Buchempfehlungen, 2017.

¹⁰ Vgl. Flatscher: Rezension, 2017.

¹¹ Siehe hierzu Kapitel 2.3.1.

¹² Hiermit sei keinesfalls behauptet, dass die Rezeption der Bildinhalte im Comic nicht auch komplexe Ansprüche stellt, durch die ikonische Beziehung von Signifikat und Signifikant (vgl. Nöth: Zusammenhang: 2000, S. 492) ergeben sich bei diesen jedoch keine doppelten Transformationsprozesse von nichtsprachlichen Objekten und mentalen Repräsentationen (vgl. Tripp: Konstellation, 2011, S. 84 und Burris & Brown: comprehension, 2014, S. 59) und damit auch eine weniger komplizierte kognitive Verarbeitung der transportierten Inhalte seitens der Rezipient*innen (vgl. hierzu Rickheit, Weiss & Eikmeyer: Linguistik 2010, S. 39).

¹³ Vgl. Wilke: Literacy, 2016, S. 61.

¹⁴ Vgl. Abel & Klein: Comicanalyse, 2016, S. 77-106.

¹⁵ Vgl. Leubner & Saupe: Erzählungen, 2012, S. 43-63.

¹⁶ Der Name des Schülers wurde aus Gründen des Datenschutzes geändert.

2 Werkanalyse

Pullmans und Fordhams *Die Abenteuer von John Blake. Das Geheimnis des Geisterschiffs* ist erstmals 2017 in deutscher Sprache im Carlsen Verlag erschienen und derzeit nur als gebundene Ausgabe erhältlich, welche insgesamt 160 Seiten umfasst. Die Coverillustration des Buches zeigt eine Explosion vor dem Hintergrund der Golden Gate Bridge sowie einen Jungen in einem roten Hemd, der, sich an einem Seil festhaltend, aus dem Bildrahmen herauszuspringen scheint. Auffallend ist hierbei, dass einer der Buchstaben im Buchtitel auf dem Cover vom Ziffernblatt einer Uhr, wie sie John Blake ums Handgelenk trägt,¹⁷ gefüllt wird, da dessen Uhr von zentraler Relevanz für die Zeitreisen der Mary Alice ist.

Darüber hinaus besteht die paratextuelle Gestaltung des Werks aus einem Vorsatzpapier und mehreren, der eigentlichen Narration vorangehenden Seiten, auf denen sowohl der Titel des Comics, die Namen des Autors und des Zeichners sowie ein Bild der Crew der Mary Alice, als auch die bibliografischen Angaben zum Buch und persönlichen Widmungen abgedruckt sind. Außerdem wird auf diesen Seiten auch ein Maschinenbauteil abgebildet, dessen Bedeutung für die Zeitreisen des Protagonisten im Laufe der Handlung des Comics offenbart wird und welches sich ferner auch auf der letzten bedruckten Seite im Buch wiederfinden lässt. Zusätzlich befindet sich auf der letzten bedruckten Doppelseite im Buch eine Übersicht über die Figuren im Comic, welche auf der Mary Alice reisen, wobei hier nicht von einem Paratext im engeren Sinne gesprochen werden kann, da die dortigen Beschreibungen der Figuren relevante Leerstellen innerhalb der Narration im Comic füllen.¹⁸

2.1 Inhaltsangabe

Der junge John Blake reist, nachdem ihn ein fehlgeschlagenes Experiment seines Vaters im Jahr 1929 aus der natürlichen temporalen Kontinuität gerissen hat, an Bord der Mary Alice mit einer Crew aus verschiedenen Epochen durch die Zeit. Als sie im Jahr 2017 sind, rettet John die junge Serena Henderson aus dem Meer, die ihn fortan auf der Mary Alice begleitet. Gleichzeitig sind im Jahr 2017 Danielle Quayle Reid, die Urenkelin des Kapitän der Mary Alice, und Roger Blake, ein Enkel Johns, auf der Suche nach John und der Mary Alice, um Carlos Dahlberg, einem kriminellen Unternehmer, der diese gemeinsam mit seinen Handlangern jagt, zuvorzukommen, da nicht zuletzt auch ihre

¹⁷ Vgl. Pullman: *Abenteuer*, 2017, S. 43.

¹⁸ Vgl. hierzu Moeninghoff: *Paratext*, 2010, S. 22. So wird hier bspw. erklärt, wie John Blake nach seinem Unfall auf die Mary Alice geriet (vgl. Pullman: *Abenteuer*, 2017, S. 158).

eigene Existenz durch mögliche Folgen der Zeitreisen bedroht ist. Auf dem Schiff Dahlbergs kommt es schließlich zur finalen Konfrontation, bei der es John, Serena und der Crew der Mary Alice mit Hilfe von Danielle und Roger gelingt, Dahlberg zu besiegen.

2.2 Textformale Bestimmung und genrespezifische Einordnung des Werks

Die Abenteuer von John Blake. Das Geheimnis des Geisterschiffs weist unverkennbar sowohl die für den Comic typische Kombination schriftsprachlich fixierter Wörter mit Bildern im Sinne „ikonische[r] Abbildungen von Gegenständen und Körpern“¹⁹, als auch dessen charakteristische hybride Wort-Bild-Synthese in Form von Sprechblasen auf.²⁰ Da die bildliche Narration in jenem Werk außerdem durch die räumliche Sequenzierung von Einzelbildern, den sog. *Panels*,²¹ gestaltet ist, handelt es sich bei diesem in textformaler Hinsicht zweifelsohne um einen Comic. Bezüglich des konkreten Publikationsformats ist dabei anzumerken, dass sich dessen subtypische Klassifikation als *Graphic Novel*, wenngleich so auf der Website des Verlags zu finden,²² angesichts des englischen Originals *The Adventures of John Blake. Mystery of the Ghost Ship*, welches ursprünglich als Serie im Comic-Magazin *Phoenix* erschienen ist,²³ als durchaus problematisch erweist, da Graphic Novels in der Regel „längere abgeschlossene und für sich stehende Erzählungen“²⁴ in Comic-Form bezeichnen, welche eben „nicht mehr als Teil einer Serie publiziert werden“²⁵, weswegen auf diesen Begriff im Folgenden verzichtet werden wird.

Vor dem Hintergrund der Kritik McClouds an Auffassungen des Comics im Sinne eines eigenständigen Genres²⁶ scheint außerdem die von Flatscher vorgenommene Einordnung des Werks in das Genre „Comic & Graphic Novel“²⁷ äußerst fragwürdig. Stattdessen ist *Die Abenteuer von John Blake*, angesichts des zentralen Motivs der Zeitreise und ihrer pseudo-wissenschaftlichen Erklärung,²⁸ inhaltlich primär der Science-Fiction zuzuordnen, zeichnet diese sich als Genre doch konstitutiv durch eine grundlegende Differenz zwischen der fiktiven Welt des literarischen Texts und der kontemporären Realität des Autors bzw. der Autorin aus, die dabei textintern durch

¹⁹ Packard: Form, 2016, S. 60.

²⁰ Vgl. Stein; Ditschke; Kroucheva: Medium, 2009, S. 13.

²¹ Vgl. Eisner: Comics, 2000, S. 5 und McCloud: Comics, 2001, S. 17; 28f.

²² Vgl. Carlsen Verlag: Abenteuer, 2017.

²³ Vgl. Cooke: Adventures, 2017.

²⁴ Ditschke: Literatur, 2009, S. 270.

²⁵ Ditschke: Literatur, 2009, S. 270.

²⁶ Vgl. McCloud: Comics, 2001, S. 14.

²⁷ Flatscher: Rezension, 2017.

²⁸ Vgl. Pullman: Abenteuer, 2017, S. 39-48.

ebensolche Erklärungen begründet wird.²⁹ Die hohe Detailfülle der Bildinhalte und die realistische Anatomie der Figuren im Comic erzeugen dabei zusätzlich eine naturalistische Ästhetik im Stil der frühen Science-Fiction-Comics,³⁰ durch welche jene Differenz ebenfalls betont wird. Die dementsprechende Dominanz klarer Linien in den Zeichnungen Fordhams wird bezeichnenderweise auch nur während der einzigen doppelseitigen *splash page* im Comic, welche jenen Unfall John Blakes darstellt, durch den seine Zeitreisen überhaupt erst verursacht werden, aufgehoben,³¹ sodass der grafische Stil der Zeichnung hier zusammen mit der Aufhebung der räumlichen Grenzen des Panels, auf welchen wiederum die Zeitdarstellung im Comic basiert,³² die Herauslösung der Figur aus der natürlichen Kontinuität der Zeit und damit diese als, für das Genre konstitutives, Differenzphänomen innerhalb der fiktiven Welt hervorzuheben scheint.³³ Darüber hinaus weist der Comic von Pullman durch die schnellen Ortswechsel und Verfolgungsjagden sowie die Thematisierung technischer Überwachung und politischer Intrigen bzw. Verschwörungen,³⁴ insbesondere im Handlungsstrang um die Figur Roger Blake,³⁵ Elemente des ‚sensational‘ spy thriller³⁶ auf, wodurch sich mitunter eine partielle Vermischung dieser beiden Genre ergibt.

2.3 Erzählanalyse

In struktureller Hinsicht handelt es sich bei der Narration in *Die Abenteuer von John Blake* um eine mehrsträngige Erzählung,³⁷ die sich aus einzelnen, zunächst relativ isolierten, parallelen Handlungssträngen um die zentralen Figuren *Danielle Quayle Reid*,³⁸ *Roger Blake*³⁹, *Serena Henderson* bzw. *John Blake*⁴⁰ sowie *Carlos Dahlberg*⁴¹

²⁹ Vgl. Nagl: Science-Fiction, 1981, S. 21-23. Dementsprechend sind Science-Fiction-Erzählungen zwar häufig, jedoch nicht notwendigerweise in der Zukunft verortet (vgl. Lange: Unterricht, 1994, S. 765). Während es außerdem zunächst naheliegend scheinen mag, *Die Abenteuer von John Blake* aufgrund der Erwähnung von Sirenen und einem damit verbundenen intertextuellen Bezug zum zwölften Gesang der Odyssee (vgl. hierzu Homer: Odyssee, 2013, S. 325) stattdessen einer *wunderbaren* Spielart der Phantastik zuzuordnen (vgl. hierzu Todorov: Einführung, 2013, S. 55-59), kann sich eine solche Klassifikation textintern lediglich auf eine, prinzipiell unzuverlässige, Figurenrede stützen, da die vermeintlichen Sirenen als solche nicht direkt abgebildet werden.

³⁰ Vgl. hierzu Trommer: Science-Fiction, 2016, S. 215.

³¹ Vgl. Pullman: Abenteuer, 2017, S. 44f.

³² Vgl. Rowe: framing, 2016, S. 351.

³³ Vgl. hierzu auch Meteling: Splash Page, o. J., S. 5f und McCloud: Comics, 2001, S. 111.

³⁴ Vgl. hierzu Chapman: Funerals, 2013, S. 222; Drügh & Mergenthaler: Ästhetik, 2005, S. 13 und Woods: Espionage, 2008, S. 1.

³⁵ Siehe hierzu Kapitel 2.4.4.

³⁶ Chapman: Funerals, 2013, S. 222.

³⁷ Vgl. Potsch: Welten, 2014, S. 21.

³⁸ Vgl. Pullman: Abenteuer, 2017, S. 11f; 49f; 56f.

³⁹ Vgl. Pullman: Abenteuer, 2017, S. 13-20; 38-36; 68-71.

⁴⁰ Vgl. Pullman: Abenteuer, 2017, S. 21-37; 58-67; 71-75; 84-86.

⁴¹ Vgl. Pullman: Abenteuer, 2017, S. 51-55; 75f; 82f; 86f.

herum zusammensetzt und die schließlich zum finalen Höhepunkt der Erzählung hin sukzessiv zusammenlaufen.⁴² In auffallender Kongruenz hierzu lässt sich auch auf Ebene der graphischen Gestaltung der Narration ein sog. „dynamic framing“⁴³ in Form eines beinahe konstanten Wechsels der Panelperspektive bzw. -fokalisierung beobachten,⁴⁴ sodass sich sowohl durch die Struktur der Erzählung selbst als auch deren bildliche Darstellung multiple Perspektiven auf die Handlung im Comic ergeben.

2.3.1 Bild-Schrift-Verhältnis

Trotz eines primär korrelativen Verhältnisses von Schrift und Bild⁴⁵ überwiegen, nicht zuletzt aufgrund mehrerer vollkommen *stumme* Sequenzen ohne jegliche Figurenrede,⁴⁶ bildliche Darstellungen in quantitativer Hinsicht dennoch erkennbar den Schriftanteil. Dementsprechend ist auch prinzipiell keine vermittelnde narrative Instanz in Form von Blocktexten oder Ähnlichem vorhanden,⁴⁷ weswegen sich die extradiegetischen Elemente der Narration hier lediglich auf schriftliche Ortsangaben bei Szenenwechseln beschränken.⁴⁸ Da im Comic außerdem keine Gedankenblasen verwendet werden, rückt die so geschaffene Unmittelbarkeit der Darstellung das Werk, verstärkt durch die durchgängig rechteckige Form der Panels, erzähltechnisch in die Nähe des Films,⁴⁹ woraus sich letztlich eine potentiell hohe Attraktivität für Rezipient*innen ergibt, die bereits an filmtypische Erzähl- und Präsentationsweisen gewöhnt sind bzw. diese favorisieren.

2.3.2 Zeitliche Ordnung

Als zentraler Unterschied bleibt dabei dennoch die für den Comic als solchen konstitutive Suggestion einer temporalen Sukzession der Handlung durch die spatiale Sequenzialität statischer Bilder bestehen,⁵⁰ weshalb zwar die Vorstellung einer linearen zeitlichen Abfolge der einzelnen Handlungsstränge durch deren Anordnung im Comic werksseitig evoziert wird, sich das genaue Verhältnis derselben diesbezüglich jedoch

⁴² Vgl. Pullman: Abenteuer, 2017, S. 77-81; 88-106; 119-155.

⁴³ Rowe: framing, 2016, S. 359.

⁴⁴ Im gesamten Comic scheint es hiervon nur zwei Ausnahmen zu geben (vgl. Pullman: Abenteuer, 2017, S. 46; 59)

⁴⁵ Vgl. hierzu McCloud: Comics, 2001, S. 163.

⁴⁶ Vgl. bspw. Pullmann: Abenteuer, 2017, S. 3-5; 13; 16-18; 49f; 142f; 147f.

⁴⁷ Vgl. hierzu Abel & Klein: Comicanalyse, 2016, S. 101. Die einzigen Ausnahmen hiervon bilden die Darstellungen von Figurenrede innerhalb der Kontinuität der Handlung während der parallelen anepleptischen, intradiegetischen Bildnarrationen zu Johns Unfall bzw. dem Mord durch Dahlberg (vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, S. 39-47; 110).

⁴⁸ Vgl. bspw. Pullmann: Abenteuer, 2017, S.11; 13; 21; 38; 49; 51:

⁴⁹ Vgl. Busch: Mystery, 2017, S. 466.

⁵⁰ Vgl. hierzu Rowe: framing, 2016, S. 349.

nicht ausreichend bestimmen lässt. Demgemäß wäre es prinzipiell möglich, dass ein räumlich nachgeordneter Handlungsstrang, sofern nicht durch intradiegetische Informationen anders erkennbar, in zeitlicher Hinsicht einen parallelen oder sogar vorherigen bildet. Rezipient*innen des Werks müssen daher, gewissermaßen der Crew der Mary Alice gleich,⁵¹ im Kontext wechselnder Handlungsstränge *durch die Zeit navigieren* und auf Basis intradiegetischer Informationen selbstständig bestimmen, wann das aktuelle Geschehen innerhalb der Erzählung stattfindet.

Da durch die Zeitreisen in *Die Abenteuer von John Blake* außerdem die natürliche „chronologische Reihenfolge“⁵² innerhalb der erzählten Welt dahingehend durchbrochen wird, dass im Verlauf der Handlung auf ein Ereignis tatsächlich ein anderes folgt, welches jedoch zeitlich gesehen im Grunde ein früheres, also vorheriges ist,⁵³ können jene Zeitreisen m. E. nicht mit den klassischen Kategorien Genettes zu textinternen Anachronien beschrieben werden. Interessanterweise wird im Comic bzgl. dieser Zeitreisen indirekt auch auf die Einsteinsche Relativitätstheorie⁵⁴ und so wiederum auf die Interdependenz von Raum und Zeit⁵⁵ verwiesen, sodass sich, angesichts der bereits erwähnten spezifischen Vermittlung zeitlicher Abläufe mittels räumlicher Ordnungen im Comic als solchen, hieraus eine gewisse Dimension textformaler Selbstreflexion ergibt.

2.3.3 Binnennarrationen

Wie bereits angemerkt wurde, sind in Pullmans Werk zwei Binnennarrationen vorzufinden, in welchen mittels Figurenrede intradiegetische Erzählungen über den Unfall von John Blake, und damit den Ursprung seiner Zeitreisen,⁵⁶ sowie über den Mord von Carlos Dahlberg an einem Studenten im Jahr 1973, durch welchen dieser dessen Erfindung stehlen und so sein eigenes Firmenimperium aufbauen konnte,⁵⁷ dargestellt werden. Die beiden Passagen bilden damit „kompletive Analepsen“⁵⁸ im Sinne Genettes, da diese durch die Präsentation früherer Ereignisse sowohl die zentrale

⁵¹ Vgl. Pullman: *Abenteuer*, 2017, S. 73.

⁵² Genette: *Erzählung*, 2010, S. 26.

⁵³ So wird die Crew der Mary Alice bspw. einmal von Barbaresken-Piraten angegriffen, was sich einige Jahrhunderte vor dem Jahr 2017 ereignen muss. Gleichzeitig ist dieser Angriff jedoch innerhalb der Handlung des Werks dem Schiffbruch Serenas in eben jenem Jahr nachfolgend (vgl. Pullman: *Abenteuer*, 2017, S. 58-67), sodass letztlich sich ein historisch früheres Ereignis kausal-chronologisch später stattfindet.

⁵⁴ Vgl. Pullman: *Abenteuer*, 2017, S. 39f.

⁵⁵ Vgl. Al-Khalili: *Time*, 2003, S. 15.

⁵⁶ Vgl. Pullman: *Abenteuer*, 2017, S. 39-47.

⁵⁷ Vgl. Pullman: *Abenteuer*, 2017, S. 109-112.

⁵⁸ Genette: *Erzählung*, 2010, S. 28. H. i. O..

Schädigung Johns⁵⁹ als auch den für die Gesamthandlung konstitutiven Konflikt zwischen diesem und Dahlberg erklären und somit relevante Leerstellen innerhalb der zentralen Handlung füllen. Während innerhalb der ersten Binnennarration dabei die Vorzeitigkeit des Geschehens auf graphischer Ebene durch die Verwendung von Farben in einem Sepia-Ton⁶⁰ in Kombination mit Blocktexten, welche die jeweils erklärende Figurenrede zeigen, hervorgehoben wird, lässt sich eine entsprechende Gestaltung in der zweiten Binnennarration, welche im Gegensatz zur ersten auch direkte Figurenrede innerhalb der Analepse selbst enthält, nicht wiederfinden.

2.4 Handlungs- und Figurenanalyse

Da die einzelnen Handlungsstränge in *Die Abenteuer von John Blake* in erster Linie um die zentralen Figuren herum aufgebaut sind, empfiehlt es sich, die Analyse der Figuren gleichzeitig auch auf die Handlung(en) im Comic zu beziehen, um so beide tiefergehend untersuchen zu können.⁶¹

Grundsätzlich lässt sich bzgl. der Figurengestaltung zunächst festhalten, dass deren Darstellung insgesamt eine hohe Zuverlässigkeit aufweist, da es hier, analog zum Film,⁶² keine vermittelnde Instanz zwischen Handlung und Rezipienten gibt. Darüber hinaus scheinen die Figuren, die alle sehr eindimensional sind, aufgrund ihres eher stereotypen Aussehens zwar recht offensichtlich gestaltet zu sein,⁶³ die Zeichnungen Fordhams wirken dabei jedoch zuweilen etwas gefühlsarm,⁶⁴ sodass der Eindruck entsteht, als würde diese das Geschehen emotional nur wenig berühren.⁶⁵

Trotz der ursprünglich seriellen Publikationsweise wirkt die parallel fortschreitende Handlung dabei nicht zerstückelt,⁶⁶ durch die mosaikartige Zusammensetzung der Ereignisse werden jedoch textinterne Leerstellen erst gegen Ende hin gefüllt, sodass im Comic bis zuletzt eine hohe Spannung anhält.

⁵⁹ Vgl. hierzu Leubner & Saupe: Erzählungen, 2012, S. 60.

⁶⁰ Einzig das ikonische rote Hemd der Figur des John Blake ist hiervon ausgenommen, sodass dieser auch hier von den zeitlichen Grenzen seiner Umwelt losgelöst scheint.

⁶¹ Aufgrund des Umstandes, dass Figatowski in seiner Typologie der zentralen Motive der Science-Fiction die Zeitreise, trotz ihrer prominenten Stellung innerhalb derselben (vgl. Müller: Zeitreisen, 2016, S. 15), ignoriert (vgl. Figatowski: Blaupausen, o. J., S. 4f), kann die Analyse der Handlung in *Die Abenteuer von John Blake* nicht auf Basis dieser Typologie erfolgen.

⁶² Vgl. hierzu Leubner & Saupe: Erzählungen, 2012, 57.

⁶³ Vgl. hierzu Leubner & Saupe: Erzählungen, 2012, 57f. So hat bspw. einer Antagonisten eine Narbe längs über dem rechten Auge (vgl. bspw. Pullman: Abenteuer, 2017, S. 12), während etwa die Figur Roger Blakes durch ihren Kleidungsstil (vgl. bspw. Pullman: Abenteuer, 2017, 13f; 79) bereits stark an einen Spion im Stile James Bonds erinnert.

⁶⁴ Vgl. O'Connor: Ship, 2017.

⁶⁵ Besonders deutlich wird dies m. E. bei der Figur *Serena Henderson*, die trotz ihres Schiffsbruchs und den Zeitreisen auf der *Mary Alice* sowie auch der Trennung von ihrer Familie scheinbar keine der eigentlich zu erwartenden Gefühlsreaktionen zeigt.

⁶⁶ Vgl. O'Connor: Ship, 2017.

2.4.1 John Blake

Bei einem Unfall während eines Experiments seines Vaters im Jahr 1929 wird der junge John Blake, dessen genaues Alter im Comic nicht genannt wird, aus der natürlichen Kontinuität der Zeit geworfen. Auf dem Meer treibend wird er von der Crew des Schiffs Mary Alice gerettet und reist fortan mit dieser, mittels Veränderung der Zeigerstellung an seiner Armbanduhr, durch Zeit und Raum.⁶⁷ Da er jedoch nicht kontrollieren kann, *wo* und *wann* diese Reisen ihn hinführen, schafft er es nicht in seine ursprüngliche Kontinuität zurückzukehren. Während eines Aufenthalts im Jahr 2017 rettet er die junge Serena Henderson aus dem Meer, die ihn vorerst auf seinen Zeitreisen begleitet.⁶⁸ Als sie es zwischenzeitlich schaffen, wieder ins Jahr 2017 zu gelangen, entwickelt John einen Foto-Film aus dem Jahr 1973, welcher Carlos Dahlbergs Mord an einem Studenten zeigt, weshalb mit diesem sein Firmenimperium gestürzt werden könnte.⁶⁹ John und die Crew der Mary Alice müssen jedoch zunächst wieder aus dem Jahr 2017 fliehen, bis sie schließlich in diese Kontinuität zurückkehren und Carlos Dahlbergs Pläne endgültig durchkreuzen können. Nach dem Sieg über Dahlberg erhält John von Roger Blake, seinem eigenen Enkel, ein Maschinenbauteil, mit dessen Hilfe er schließlich in der Lage ist, seine Zeitreisen zu kontrollieren.⁷⁰

Angesichts des Titels des Werks und der grundlegenden Bedeutung von Johns Zeitreisen auf der Mary Alice als gemeinsames narratives Kernelement der anderen Handlungsstränge, kann John m. E. als zentraler Protagonist des Comics gesehen werden. Während er dabei zwar, aufgrund der umfassenden Relevanz seiner Schädigung in Form des Unfalls für die Handlung(en) im Comic, auch als Held fungiert, ist diese Schädigung als solche nicht direkt durch andere Figuren verursacht, sodass sich aus dieser heraus wiederum kein Gegenspieler im engeren Sinne ergibt.⁷¹ Durch seine Jagd auf John nimmt jedoch die Figur *Carlos Dahlberg* eine analoge Funktion ein, da hieraus letztlich der fundamentale Konflikt innerhalb der Gesamtnarration resultiert. John selbst wird dabei im Comic als außerordentlich intelligente und motorisch geschickte Figur präsentiert, der es wiederholt gelingt, sich aus schwierigen Situationen zu retten und ihre Verfolger abzuschütteln.⁷²

⁶⁷ Vgl. Pullman: Abenteurer, 2017, S. 39-47. Interessanterweise bedient sich Fordham bei der Darstellung der Armbanduhr einer eher für den japanischen Manga typischen Technik der Hervorhebung durch auffällige Detailfülle (vgl. McCloud: Comics, 2001, S. 52).

⁶⁸ Vgl. Pullmann: Abenteurer, 2017, S. 29-37.

⁶⁹ Vgl. Pullmann: Abenteurer, 2017, S. 89; 102f.

⁷⁰ Vgl. Pullmann: Abenteurer, 2017, S. 150.

⁷¹ Die Bestimmung der Figureneigenschaften bzw. ihrer Funktion basiert hier und im Folgenden auf dem Leitfaden von Leubner & Saupe (vgl. Leubner & Saupe: Erzählungen, 2012, S. 62f).

⁷² Vgl. Pullmann: Abenteurer, 2017, S. 40; 64f; 92-105.

2.4.2 Serena Henderson

Die 14-jährige Serena Henderson befindet sich im Jahr 2017, der zentralen Zeitkontinuität in *Die Abenteuer von John Blake*, mit ihren Eltern und ihrem jüngeren Bruder auf einer Weltumsegelung, als sie während eines Sturms aus dem Boot gerissen wird und schiffbrüchig geht.⁷³ Sie wird daraufhin von John aus dem Wasser gerettet und reist zunächst mit der Crew der Mary Alice durch die Raum-Zeit, wobei sie diese bei den gemeinsamen Abenteuern teilweise entscheidend unterstützt.⁷⁴ Als sie letztlich in ihre ursprüngliche Kontinuität zurückkehrt, hilft sie John bei dessen Kampf gegen Dahlberg, indem sie unter anderem eine Kollision der Mary Alice mit dem Schiff Dahlbergs verhindert.⁷⁵ Trotz ihres anfänglichen Schiffsbruchs und der Gefahr, möglicherweise nie wieder in ihre Zeit zurückzukehren, scheint sie von ihrer Situation keineswegs überwältigt zu sein, weshalb sie insgesamt sehr mutig und abenteuerlustig wirkt. So kehrt sie auch einmal mit John in ihre natürliche Zeitkontinuität zurück, in welcher sie ihre Eltern in der australischen Botschaft auf Fidschi trifft. Dennoch entscheidet Serena sich zunächst gegen einen Verbleib in ihrer Zeit, um stattdessen John in seinem Kampf gegen Dahlberg zu begleiten,⁷⁶ weshalb sie generell die stereotype Passivität weiblicher Figuren⁷⁷ zu durchbrechen scheint.

Die Funktion ihrer Figur innerhalb des Comics kann letztlich auf zwei Weisen bestimmt werden, da sie zum einen als Helferin in der zentralen Handlung um John Blake fungiert, gleichzeitig aber auch gewissermaßen als Heldin in ihrer eigenen Handlung gesehen werden kann, in welcher wiederum ihr eigener Schiffbruch die grundlegende Komplikation und die Rückkehr in ihre eigene Kontinuität deren positive Auflösung darstellt.

2.4.3 Danielle Quayle Reid

Als Angestellte bei der Internationalen Schifffahrtsorganisation sammelt Danielle, die verwitwete Urenkelin des Kapitäns der Mary Alice, bei ihrer Arbeit Informationen über die Mary Alice, bis eines Tages all ihre Unterlagen von Dahlbergs Handlangern aus ihrer Wohnung gestohlen werden.⁷⁸ Durch einen Arbeitskollegen erfährt sie kurz darauf

⁷³ Vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, S. 21-25.

⁷⁴ So ist es bspw. auch ihr Eingreifen, durch welches in letzter Sekunde die Barbaresken-Piraten, welche die Mary Alice angreifen, vertrieben werden (vgl. Pullman: Abenteuer, 2017, S. 66).

⁷⁵ Vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, S.136.

⁷⁶ Vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, S. 91; 106.

⁷⁷ Vgl. hierzu Götz: Geschlecht, 2014, 92.

⁷⁸ Vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, S. 11f; 49f.

von der Sichtung der Mary Alice bei Serenas Schiffbruch vor Fidschi, und beschließt, dorthin zu reisen. Am Flughafen in San Francisco begegnet sie Roger Blake, der sie vor Dahlbergs Handlangern rettet und mit ihr nach Fidschi fliegt.⁷⁹ Hier trifft sie auch auf Serena und John in der australischen Botschaft, welche jedoch kurz darauf wieder auf der Mary Alice fliehen müssen. Roger erzählt ihr schließlich von seiner Verbindung zu John Blake und der Befürchtung, dass wenn John und der Kapitän der Mary Alice nicht in ihre ursprüngliche Kontinuität zurückkehren können, sie beide vielleicht niemals existieren werden.⁸⁰ Mit entsprechend großer Entschlossenheit hilft auch sie der Crew der Mary Alice im finalen Kampf gegen Dahlberg und seine Handlanger.⁸¹ Danielle wirkt dabei von Anfang an sehr zielstrebig und mutig, nicht zuletzt da sie kurzerhand ihre Anstellung bei der Behörde aufgibt, um sich nach Fidschi zu begeben.⁸² Analog zu Serena kann auch ihre Figur in zweierlei Hinsicht bestimmt werden, da sie sowohl als Helferin in der zentralen Handlung um John als auch als Heldin in ihrer eigenen Handlung fungiert, wobei letztere auf der Schädigung durch den Diebstahl ihrer Unterlagen zur Mary Alice und der Bedrohung aufgrund der Zeitreisen basiert und ausschließlich innerhalb der natürlichen Zeitkontinuität des Jahr 2017 stattfindet.

2.4.4 Roger Blake

Roger Blake, ein Commander bei der Royal Navy in England und ein Enkel John Blakes, ist zunächst auf Mission unterwegs, um einen Koffer zu beschaffen, in dem sich Informationen über die sog. Pentagramm-Stiftung befinden.⁸³ Als er diesen bei seinen Vorgesetzten in der Admiralität übergibt, erhält er daraufhin den Auftrag mehr über ein Mitglied dieser Organisation herauszufinden, welches sich schließlich als Handlanger von Carlos Dahlberg entpuppt.⁸⁴ Parallel dazu versucht Roger außerdem Informationen über die sog. Cyclone-Operation zu sammeln, einem geheimen Experiment der Regierung zur Erforschung möglicher Waffensysteme im Jahr 1929, bei welchem es auch zu jenem Unfall Johns kam. Nachdem er einen Augenzeugen zu dem Vorfall befragen konnte, erhält er von diesem ein Bauteil einer Maschine aus dem besagten Experiment, welches offenbar mit den Zeitreisen der Mary Alice zusammenhängt.⁸⁵ Durch einen Hinweis aus der australischen Botschaft erfährt auch er von der Sichtung

⁷⁹ Vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, S. 57; 77-81.

⁸⁰ Vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, S. 107f.

⁸¹ Vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, S. 148f.

⁸² Vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, S. 57.

⁸³ Vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, S. 13-20.

⁸⁴ Vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, S. 68.

⁸⁵ Vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, S. 39-48.

der Mary Alice bei Fidschi und bricht dorthin auf.⁸⁶ Von Fidschi aus reisen er und Danielle wiederum nach San Francisco, wo sie gemeinsam mit der Crew der Mary Alice gegen Carlos Dahlberg und dessen Handlanger kämpfen.⁸⁷ Als Dahlberg schließlich besiegt ist, überreicht Roger dem jungen John das Maschinenbauteil, durch welches dieser seine Zeitreisen kontrollieren und in seine Kontinuität zurückkehren kann. Hieraus ergibt sich, da Roger durch diese Tat seine eigene Existenz im Grunde erst möglich macht, zwar offenbar eine paradoxe Situation, diese lässt sich jedoch angesichts der, dem Comic offensichtlich zugrundeliegenden, einsteinschen Konzeption der Raum-Zeit im Sinne einer parallelen Existenz von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft und der hieraus resultierenden Determination der Ereignisse auflösen.⁸⁸

Die Figur des Roger Blake, die die vorherigen beiden sowohl als Helfer in der Haupthandlung als auch Held innerhalb der eigenen Sub-Handlung aufgefasst werden kann, erinnert dabei stark an die Protagonisten bekannter Spionageromane und -filme, insbesondere auch an James Bond, mit dem er nicht zuletzt die Nationalität teilt. Gemäß der strukturellen Konventionen jener Romane und Filme⁸⁹ entwickelt sich die Handlung um Roger dementsprechend auch zunächst nicht aus einer Schädigung desselben heraus, sondern wird stattdessen vielmehr durch den Auftrag, welchen Roger von seinen Vorgesetzten erhält, initiiert. Im Kontext der Zusammenführung der Handlungsstränge um Danielle und Roger stellt sich jedoch schließlich heraus, dass auch er, angesichts des Risikos möglicherweise niemals zu existieren, vor dem Hintergrund einer potentiellen Schädigung handelt, die letzten Endes verhindert und damit für ihn und Danielle positiv aufgelöst werden kann.

2.4.5 Carlos Dahlberg

Der skrupellose Unternehmer Carlos Dahlberg versucht durch den Ausbau seines Firmenimperiums die Kontrolle über die gesamte Kommunikation auf dem Globus und damit letzten Endes auch die indirekte Weltherrschaft zu erlangen.⁹⁰ Seine Firma produziert den sog. *Apparator*, eine neuartige Form des Smart-Phones, die jedoch von der Dahlberg-Corporation abgehört wird und auf der Idee eines ehemaligen Kommilitonen Dahlbergs basiert, den dieser im Jahr 1973 ermordet hat.⁹¹ Da John Blake ihn bei jener Tat fotografiert hat, jagen Dahlberg und seine Handlanger John und

⁸⁶ Vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, S. 70.

⁸⁷ Vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, insb. S. 127; 137-148.

⁸⁸ Vgl. hierzu Al-Khalili: Time, 2003, S. 15.

⁸⁹ Vgl. hierzu Eco: Fleming, 1992, S. 161.

⁹⁰ Vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, S. 54.

⁹¹ Vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, S. 110-112.

die Crew der Mary Alice, wozu sie Informationen über deren Sichtungen und Zeitreisen sammeln.⁹² Dahlberg ahnt daher auch, dass John und die Crew der Mary Alice ihn bei der Vorführung seines neusten Apparator-Modells in der Bucht von San Francisco im Jahr 2017 aufsuchen werden, weshalb er sein eigenes Boot, die *Supremacy*, mit Raketensprengköpfen ausrüstet. Nachdem Dahlberg im entscheidenden Kampf unterliegt, versucht er in einer letzten Verzweiflungstat eine solche Rakete auf die Mary Alice zu feuern, diese schafft jedoch einen Zeitsprung und der Sprengkopf trifft stattdessen die *Supremacy*. Zwar kann Dahlberg noch von seinem Schiff fliehen, Serena veröffentlicht jedoch mittels ihres Apparators die Beweisfotos gegen ihn, sodass sein Firmenimperium, wenn auch im Comic nicht mehr expliziert dargestellt, wohl bald zusammenstürzen wird.⁹³ Die Funktion Dahlbergs innerhalb des Comics kann sowohl bzgl. der Handlungen um Roger Blake und Danielle Quayle Reid, wobei dieser hier als Gegenspieler fungiert, der direkt für die potentielle Schädigung im Sinne der Verhinderung ihrer Existenz verantwortlich ist, als auch im Kontext der Gesamtnarration bestimmt werden, da seine Jagd auf John den grundlegenden Konflikt der zentralen Handlung bildet.⁹⁴

2.4.6 Grundmuster der zentralen Handlung

Dieser Konflikt selbst, der im Kern darin besteht, dass ein mächtiger Mann fürchtet, durch das Handeln eines Jünglings seine durch ein Verbrechen erlangte Macht zu verlieren, entspricht dabei dem Grundmuster des *Gottkinds-Mythos*, wie es sich bspw. in den hinduistischen Erzählungen um *Krishna*, einer Inkarnation des Gottes *Vishnu*,⁹⁵ die vom tyrannischen König *Kansa* verfolgt wird, da jener von der Prophezeiung gehört hat, dass *Krishna* ihn eines Tages töten wird,⁹⁶ oder auch der griechischen Argonauten-Sage wiederfinden lässt, in der Jason, interessanterweise mit Hilfe einer Gruppe von Helden auf einem Schiff, die unrechtmäßige Herrschaft seines Onkels *Pelias* beendet,⁹⁷ der wiederum Jason töten lassen will.⁹⁸ Es ist dementsprechend auch wenig verwunderlich, dass die um John Blake herum aufgebaute Handlung ferner der Struktur des *Monomythos* nach Campbell⁹⁹ zu folgen scheint, baut doch Campbells Arbeit zu

⁹² Vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, S. 52-55.

⁹³ Vgl. Pullmann: Abenteuer, 2017, S. 124-154.

⁹⁴ Vgl. hierzu Leubner & Saupe: Erzählungen, 2012, S. 62.

⁹⁵ Vgl. Schwarzenau: Kind, 1984, S. 16 und Jockel: Götter, 1990, S. 124.

⁹⁶ Vgl. Jockel: Götter, 1990, S. 124.

⁹⁷ Vgl. Schwab: Sagen, 2011, S. 87-90.

⁹⁸ Vgl. Ranke-Graves: Quellen, 1992, S. 537.

⁹⁹ „Der Heros verlässt die Welt des gemeinen Tages und sucht einen Bereich übernatürlicher Wunder auf, besteht dort fabelartige Mächte und erringt einen entscheidenden Sieg, dann kehrt er mit der Kraft, seine

weiten Teilen auf Jungs Studien auf, in denen der Mythos des göttlichen Kindes eine zentrale Stellung einnimmt.¹⁰⁰ So lässt sich auch die zentrale Handlung in *Die Abenteuer von John Blake* gemäß der Dreiteilung des Monomythos in die übergeordneten Phasen von *Trennung, Initiation* und *Rückkehr*¹⁰¹ aufteilen.

Die Trennung, welche auch in Voglers *Heldenreise*, einer zwölfstufigen Modifikation des campbellschen Modells, den ersten Akt bildet, wird im Comic dabei durch den Unfall Johns und seine Herauslösung aus der zeitlichen Kontinuität realisiert, weshalb es hier auch keine *Weigerung* des Protagonisten hinsichtlich seines Verlassens der bekannten Welt geben kann, sondern dieser schlagartig die *erste Schwelle* überschreitet und in den Bereich des scheinbar Übernatürlichen eintritt.¹⁰²

Johns Reisen an Bord der *Mary Alice* durch Raum und Zeit, die den Kern der Initiation darstellen, bestimmen ferner die Charakteristiken jenes Bereichs, sowie auch der Abenteuer, die er dort erlebt. Seine Kämpfe gegen diverse Widersacher wie Piraten oder auch die Handlanger Dahlbergs können dementsprechend als *Prüfungen des Helden* John betrachtet werden, die schließlich zu seiner finalen Konfrontation mit Dahlberg an Bord der *Supremacy* führen,¹⁰³ während sowohl die Crew der *Mary Alice* als auch Danielle, Roger und Serena dessen *Verbündete* darstellt.¹⁰⁴ Angesichts des Symbolgehaltes des Schiffs als solchem¹⁰⁵ scheint jene finale Konfrontation ferner sowohl das *Vordringen in die tiefste Höhle* als auch die *entscheidende Prüfung* des Helden zu umfassen,¹⁰⁶ aus der John erwartungsgemäß siegreich hervorgeht. Das oben bereits erwähnte Maschinenbauteil, welches er daraufhin von seinem Enkel Roger überreicht bekommt und welches ihn befähigt, in seine Kontinuität zurückzukehren, entspricht demgemäß der *Belohnung*, die der Heros erhält.¹⁰⁷

Die Rückkehr Johns wird im Comic jedoch nicht gezeigt, weshalb auf diese nur insofern implizit geschlossen werden kann, als dass diese die logische Voraussetzung für die Existenz von Roger und Danielle darstellt und sich daher notwendigerweise ereignen muss.¹⁰⁸

Mitmenschen mit Segnungen zu versehen, von seiner geheimniserfüllten Fahrt zurück.“ (Campbell: Heros, 2011, S. 42).

¹⁰⁰ Vgl. Segal: *Theorizing*, 1999, S. 96; 119f; Schwarzenau: *Kind*, 1984, S. 10.

¹⁰¹ Vgl. Campbell: *Heros*, 2011, S. 42.

¹⁰² Vgl. Vogler: *Journey*, 2007, S. 6-13.

¹⁰³ Vgl. Pullman: *Abenteuer*, 2017, S. 137-148.

¹⁰⁴ Vgl. Vogler: *Journey*, 2007, S. 13f.

¹⁰⁵ Vgl. Drewermann: *Strukturen*, 1988, S. 390-392.

¹⁰⁶ Vgl. hierzu Vogler: *Journey*, 2007, S. 14f.

¹⁰⁷ Vgl. Vogler: *Journey*, 2007, S. 16.

¹⁰⁸ Vgl. Pullman: *Abenteuer*, 2017, S. 107f.

3 Einzelfalluntersuchung

Wie bereits erwähnt wurde, bildet den zweiten Teil dieser Arbeit eine Einzelfalluntersuchung zum Leseprozess des Schülers Steffen, in deren zentralem Fokus dessen individuelle Lektüre von *Die Abenteuer von John Blake* stehen wird. Das Ziel dieser Untersuchung wird darin bestehen, sowohl das Verhältnis zwischen Steffens literarischer Vorerfahrungen und dem Werk selbst, als auch seinen konkreten Prozess der Rezeption als solchen, und damit gleichzeitig auch das Potenzial jenes Comics hinsichtlich der literarischer Erfahrungen von sog. Kindern und Jugendlichen mit geistiger Behinderung, näher zu ergründen.

3.1 Daten, Methode und Vorgehen

Der Kontakt zu Steffen wurde im Vorfeld der Untersuchung über bereits bestehende Verbindungen zu der von ihm besuchten Förderschule sowie einer seiner Lehrerinnen hergestellt, wobei bzgl. der konkreten Auswahl anzumerken ist, dass hier ein gewisses Maß der Lesekompetenz als zentrales Kriterium vorausgesetzt wurde.

Steffen wurde für den gesamten Kontext der Erhebung versichert, dass seine Daten vertraulich behandelt werden, und sowohl sein eigenes Einverständnis, als auch das seiner Eltern, wurde hinsichtlich der Tonaufnahmen eingeholt.

Die beiden Interviews selbst fanden jeweils nach der ersten großen Pause um ca. 11.00 Uhr, im Nebenraum seiner Klasse statt. Hierzu saß er dem Interviewer gegenüber an einem Doppeltisch, während das Gespräch mittels eines hierauf platzierten Tablet-PCs aufgezeichnet wurde.

Im ersten Interview am 06.12.2017 wurde Steffen, auf Basis eines hierzu erstellten Fragebogens,¹⁰⁹ sowohl zu seiner Freizeitgestaltung als auch seiner individuellen Mediensozialisation und Lesevorerfahrungen befragt. Nach der Befragung selbst erhielt er ein Exemplar von *Die Abenteuer von John Blake* und wurde gebeten, dieses in den nächsten Wochen zu lesen.

Das zweite Interview wurde am 07.02.2018, bereits zwei Wochen nachdem Steffen die Lektüre des Buches beendet hatte, durchgeführt, wobei diese zeitliche Verzögerung diversen Problemen hinsichtlich der Terminfindung seitens der Schule geschuldet war. Auch dieses Interview wurde mittels eines Leitfadens¹¹⁰ vorgenommen, welcher hinsichtlich der Besonderheiten der Comicrezeption modifiziert wurde. Außerdem wurde ein Exemplar des Buchs während des Interviews verwendet, um besser auf

¹⁰⁹ Siehe Anhang 1.

¹¹⁰ Siehe Anhang 3.

einzelne Stellen in diesem eingehen und Fragen zu den einzelnen Figuren stellen zu können. Die aufgezeichneten Gespräche wurden letztlich verschriftlicht und unter Orientierung an der qualitativen Inhaltsanalyse nach Schmidt¹¹¹ ausgewertet.

3.2 Leserbiographie

Der 15-jährige Steffen besucht derzeit die Mittelstufe einer Förderschule mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung in einer Stadt im Umland von Köln. Gemeinsam mit seinem 8-jährigen Bruder teilt er sich ein Zimmer in der Wohnung seiner Eltern, die hinsichtlich ihres sozioökonomischen Status´ eher dem unteren Bevölkerungsdrittel zuzuordnen sind. Steffen verbringt seine Freizeit gerne zusammen mit seinem Bruder im Freien, wo er auf Bäume klettern und Fußball spielen kann. Früher war Steffen wohl auch in einem Fußballverein, diesen hat er aber inzwischen verlassen, da es ihm dort nach eigenen Angaben keinen Spaß mehr gemacht hat. Er trifft sich außerdem regelmäßig mit seinem Klassenkameraden Peter für gemeinsame Aktivitäten und unternimmt längere Fahrradtouren mit seinen Eltern.

3.2.1 Mediennutzung

Im Zimmer der beiden Brüder befindet sich ein Fernseher mit einer Wii-Spielkonsole, einen Computer haben die beiden dort allerdings nicht. Zwar besitzt die Mutter einen solchen, Steffen nutzt diesen nach eigenen Angaben aber so gut wie nie. Ihm selbst gehört außerdem ein Smartphone, dessen Bedienung er sich wohl selbst beigebracht hat und mit dem er Musik hört, Videos schaut und generell auch im Internet surft, in einem sozialen Netzwerk wie Facebook oder Ähnlichem ist er aber wohl nicht angemeldet.

Bzgl. seines individuellen Fernsehkonsums waren Steffens Aussagen im Interview höchst widersprüchlich. So behauptet er zunächst, seit einigen Jahren überhaupt kein Fernsehen geguckt zu haben, im Laufe des Gesprächs gibt er dann jedoch an, sowohl gemeinsam mit seiner Familie Weihnachtsfilme als auch insgesamt beinahe täglich Fernsehen zu schauen. Als präferierte Inhalte bzw. Programme seinerseits nennt er in diesem Kontext, neben besagten Weihnachtsfilmen, ferner die Serie *Die Eisenbahnromantik* und die *Star Wars*-Filme. Des Weiteren besitzt er eine DVD, auf der Spielausschnitte einer Fußballmannschaft gezeigt werden, deren Namen er aber nicht kennt.

Außerdem scheint er, wie bereits erwähnt, sein Smartphone zu Unterhaltungszwecken zu nutzen, wobei er offenbar überwiegend Fußballvideos, eine *Mr. Bean*-Serie und

¹¹¹ Siehe hierzu Schmidt: Analyse, 2013, S. 448-454.

diverse Superheldenfilme guckt, deren genaue Titel er zwar nicht nennen kann, die jedoch angeblich von den Figuren *Batman*, *Spiderman* und *Superman* handeln. Im Kino war er wohl bisher erst ein Mal, als die Schule einen Ausflug gemacht hat und sich alle gemeinsam den Film *Findet Dorie* angesehen haben.

Auf der Wii-Spielkonsole in seinem Zimmer, die laut Steffen von der ganzen Familie genutzt wird, spielt er mit seinem Bruder und den Eltern nur *Mario Kart*, da die Familie sonst kein Spiel für diese besitzt. Steffen hätte gerne noch ein *Star Wars*-Spiel, sowie eines aus der *Rabbids*-Reihe, als eigentliches Lieblingsspiel nennt er hingegen das Fußball-Spiel *Fifa 18*, welches er auf seinem Smartphone spielt. Mit diesem hört er, wie bereits erwähnt, auch Musik, meistens Schlager oder Karnevalsmusik, sowie eine Audioversion des Fontane Gedichts *Herr von Ribbeck auf Ribbeck im Havelland*, um dieses so für die Schule üben zu können.

3.2.2 Leseverhalten

Auch im Kontext des eigenen Leseverhaltens scheinen sich die Antworten von Steffen mitunter zu widersprechen, da er zunächst angibt, aktuell nur gelegentlich in einem Buch über Autos zu lesen, dann wiederum von seiner Teilnahme an einem schulinternen Lesewettbewerb erzählt, für welchen er noch am Vortag des Interviews im Buch *Die Riesenschlange Sansibar* gelesen habe. Beim Wettbewerb im letzten Jahr war Steffen wohl sehr erfolgreich und wurde auch in einer Zeitung erwähnt,¹¹² worauf er und seine Eltern sehr stolz sind. Kongruent hierzu schätzt sich Steffen auch als insgesamt sehr guten Leser ein, würde sich aber trotzdem gerne weiter verbessern. Im Rahmen der Schule hat er offenbar bereits mehrere Bücher gelesen, bei denen es sich allerdings sowohl von der Sprachkomplexität und Schriftgestaltung als auch den Inhalten her primär um sog. Erstleserbücher handelt, woraus sich wiederum eine inhaltliche wie thematische Tendenz der Infantilisierung seiner bisherigen literarischen Erfahrungen ergibt.

Dementsprechend überraschend ist es auch, dass Steffen als Lieblingsbuch die Bücher zur ersten *Star Wars*-Trilogie nennt, wobei es fraglich ist, ob er diese tatsächlich gelesen hat. Es ist m. E. sehr viel wahrscheinlicher, dass er diese angibt, weil er sich generell für den *Star Wars*-Stoff interessiert, von dem er zumindest einige grundlegende Aspekte

¹¹² Obwohl der entsprechende Zeitungsartikel im Internet verfügbar ist, kann an dieser Stelle ein Verweis auf diesen nicht erfolgen, da Steffen hier mit seinem echten Namen sowie einem Foto abgebildet wird und somit gegen die Zusicherung der Anonymität verstoßen werden würde.

nennen kann. Insbesondere die Figur des Helden *Luke Skywalker* scheint er dabei zu mögen, mit der er sich auch gut identifizieren kann.

Obwohl die Eltern von Steffen diesem zufolge froh sind, dass er so gerne liest, lesen sie selbst wohl nur sehr selten in Büchern, auch Zeitschriften oder Zeitungen scheinen bei ihnen keine große Rolle zu spielen. Trotz ihrer offenbar niedrigen Affinität zur Literatur haben seine Eltern ihm, so zumindest Steffens Angabe, dennoch bis zum Alter von ca. sieben Jahren Bilderbücher für Kinder vorgelesen. Sein jüngerer Bruder kann laut Steffen noch nicht wirklich lesen, er geht aber davon aus, dass auch dieser das bald lernen werde.

Im Hinblick auf seine derzeitigen Peer-Beziehungen kann der genaue Stellenwert des Lesens diesbezüglich nur schwer rekonstruiert werden, da Steffen einerseits angibt, dass sein Freund Peter, mit dem er viel unternimmt, eher Videospiele bevorzugt, andererseits aber auch behauptet, mit vielen Mädchen befreundet zu sein, die in einem positiven Sinne ebenso viel lesen würden wie seine männlichen Freunde. Dementsprechend seien auch Bücher oder Comics häufig das Gesprächsthema zwischen ihm und seinen Mitschüler*innen. Auffallend war bei Steffens Erläuterungen hierzu, dass das Lesen selbst für ihn dabei eher eine respektable Fähigkeit als ein weiblich konnotiertes Stigma darzustellen scheint, was m. E. auf die spezifische Lesekultur seiner Schule zurückgeführt werden kann. Dennoch sieht auch er Unterschiede hinsichtlich geschlechtsspezifischer Lektürepräferenzen innerhalb seiner Peer-Group, die zu weiten Teilen eher traditionellen Rollenbildern entsprechen dürften.

3.3 Steffens Lektüre des Buchs

Steffens erster Eindruck von *Die Abenteuer von John Blake* war insgesamt sehr positiv, sowohl der Zeichenstil als auch die Bildinhalte des Covers, insbesondere die Explosion, schienen ihn anzusprechen und er hoffte, dass die Guten in der Geschichte gewinnen werden. Nach eigenen Angaben hat Steffen das Buch im Zeitraum von ca. zwei Wochen, zu eher unterschiedlichen Tageszeiten, gelesen, wobei er hierzu vor allem sein Zimmer als Ort der konkreten Lektüre bevorzugt zu haben scheint, da er in diesem wohl die hierfür nötige Ruhe hatte. Den Prozess des Lesens selbst beschreibt er, auch im Hinblick auf die Zeichnungen, als durchaus positive Erfahrung, wenngleich er dennoch anmerkt, einige Stellen im Comic als schwierig empfunden zu haben.

3.3.1 Wiedergabe des Inhalts

Bezüglich Steffens Wiedergabe des Inhalts ist eingangs anzumerken, dass das Interview, in dem diese gegeben wurde, mehr als zwei Wochen nach Beendigung seiner Lektüre stattfinden musste, woraus sich eine grundsätzliche Problematik dahingehend ergibt, dass sein tatsächliches Verständnis der Inhalte des Comics letztlich nicht vollständig rekonstruiert werden kann, da unklar bleibt, wie viel er in jenen zwei Wochen schlichtweg wieder vergessen hat. So kann Steffen zwar den Prolog in *Die Abenteuer von John Blake* teilweise fast wortgetreu rezitieren, dies ist aber m. E. wahrscheinlich auf ein erneutes Lesen kurz vor dem entsprechenden Interview zurückzuführen, da seine weiteren Beschreibungen der Handlung im Comic hingegen recht oberflächlich und wenig zusammenhängend wirken. Dementsprechend erzählt er im Laufe des Interviews wiederholt das Geschehen auf den gerade aufgeschlagenen Seiten im Buch, wobei er zwar ein hohes Maß der Schrift- und Bildlesekompetenz zeigt, die einzelnen Passagen jedoch nicht in den Gesamtkontext des Werks einordnet und mitunter falsche Angaben zu den dargestellten Figuren gibt. Abgesehen vom Protagonisten John Blake kann er keine Figur aus dem Gedächtnis korrekt benennen, auch die Konstellation der Figuren scheint ihm nicht bzw. nicht mehr bewusst zu sein, weswegen er bspw. den zentralen Antagonisten nicht selbstständig identifizieren kann. Außerdem behauptet er fälschlicherweise, dass jener eine Bombe erfunden habe, um einen Krieg anzuzetteln, was den Schluss nahe legt, dass sich seine Angaben im Interview mitunter eher auf ihm bekannte stereotype Antagonisten als auf den Comic selbst beziehen.

Darüber hinaus weiß Steffen zwar, dass John Blake mit mehreren Männern gemeinsam auf einem Schiff reist, die Thematik der Zeitreisen nennt er jedoch von sich aus nicht, weshalb letztlich davon ausgegangen werden muss, dass ihm diese zumindest zum Zeitpunkt des Interviews nicht bewusst gewesen ist.

Insgesamt hat es daher den Anschein, dass Steffen die mehrsträngig erzählte Handlung in Pullmans Comic nicht wirklich nachvollzogen hat, obwohl er hinsichtlich seiner konkreten Lesekompetenz durchaus in der Lage wäre, diesen sinnentnehmend zu rezipieren, wofür nicht zuletzt auch sein Rückgriff auf verfügbares Weltwissen bei der Identifikation charakteristischer Gebäude zur Ermittlung des konkreten Ortes der Handlung spricht. Es kann demgemäß angenommen werden, dass vor allem die Komplexität der Narration, wie auch der für ihn ungewohnt große Seitenumfang des Buchs, die Lektüre Steffens entscheidend erschwert haben. Vor diesem Hintergrund lässt sich ferner festhalten, dass es retrospektiv sinnvoller gewesen wäre, Steffens

Rezeptionsprozess durch mehrere kürzere Interviews zu begleiten, um diesen so detaillierter verfolgen und rekonstruieren zu können.

3.3.2 Steffens Beurteilung des Buchs

Trotz möglicherweise grundlegender Schwierigkeiten Steffens hinsichtlich der Rezeption des Buchs fällt seine Beurteilung desselben durchweg positiv aus. Zwar ist in diesem Kontext zu fragen, ob das Setting des Interviews im Nebenraum seiner Klasse hier zu einer Verzerrung aufgrund antizipierter Erwartungen hinsichtlich sozialer Akzeptanz der Antworten geführt hat, aufgrund der Tatsache, dass Steffen jedoch nicht von einer Lehrkraft seiner Schule interviewt wurde, scheint eine solche Verzerrung aber recht unwahrscheinlich zu sein. Dementsprechend ist Steffens positiver Eindruck vom Comic wohl primär auf dessen grafische Gestaltung zurückzuführen, bezeichnet er die Zeichnungen doch als *die besten Bilder, die er je gesehen habe*. Steffen hat in diesem Kontext auch die textformalen Aspekte des Buches von sich aus als Comic identifiziert, wobei er ferner angibt, dass die bildliche Ebene der Narration ihm auch bei der Dekodierung der Schriftelemente geholfen habe.

Als Lieblingsstelle im Comic nennt Steffen die Explosion der *Supremacy* gegen Ende der Handlung, offenbar weil diese den entscheidenden Sieg des Guten über das Böse darstellt. Kongruent zu dieser Beurteilung ist schließlich auch seine Lieblingsfigur der Protagonist *John Blake*, welcher im Verlauf der gesamten Narration durchweg positiv konnotiert bleibt und an dem Steffen vor allem dessen Art, gegen den Antagonisten zu kämpfen, gefällt. Interessanterweise ist ihm außerdem auch die Ähnlichkeit der Figur des Roger Blake zu James Bond aufgefallen, allerdings macht er keine Angabe bzgl. seiner eigenen Beurteilung jener Ähnlichkeit.

Schlussendlich lässt sich festhalten, dass Steffen offenbar große Lust am Lesen Buches hatte und dieses auch seinen Freunden weiterempfehlen würde.

3.3.3 Vergleich mit anderen Büchern

Die Lektüre von *Die Abenteuer von John Blake* stellt für Steffen ferner eine literarische Erfahrung dar, die für ihn zu weiten Teilen vollkommen ungewohnt war.

So unterscheidet sich beispielsweise der Zeichenstil Fordhams laut Steffen von den meisten ihm bekannten Comics, wobei er hier auch die Detailfülle der Figuren betont und vom Stil der *Asterix*-Comics abgrenzt.

Weitaus größere Unterschiede bestehen außerdem im Hinblick auf die bisher von Steffen im schulischen Kontext gelesenen Bücher, die, wie bereits angemerkt, eine stark

infantile Charakteristik aufweisen. Steffen erkennt dabei selbst, dass *Die Abenteuer von John Blake* sich auf verschiedene Weise stark von seinen bisherigen Lektüren unterscheiden und erwähnt hier bspw., dass die Geschichten in den Büchern, die er bisher gelesen hatte, weitaus weniger actionreich gewesen seien als die Handlung in Pullmans Comic, was wiederum insofern von großer Bedeutung ist, als dass Steffen angibt, entsprechend actionreiche Werke zu präferieren. Darüber hinaus war der Comic von seiner Seitenanzahl her ungleich umfangreicher als die Bücher, die er in der Schule liest, woraus sich laut Steffen, auch aufgrund *vieler schwieriger Wörter*, insgesamt eine *richtige Herausforderung* ergeben hat, auf deren Bewältigung er stolz zu sein scheint. Insgesamt empfindet Steffen *Die Abenteuer von John Blake* offenbar als sehr viel weniger infantil konnotiert, nicht zuletzt da jener Comic auch von *Waffen, Kämpfen und Explosionen* handelt, was für ihn wiederum eine willkommene Abwechslung zu den eher kindlich gestalteten Büchern, die er aus der Schule kennt, darstellt. Steffen konnte sich so letztlich mit altersgerechteren Texten und Inhalten auseinandersetzen und sich dabei selbst nicht mehr nur bloß als Leser von Kinderbüchern, sondern auch zunehmend als Leser erwachsenerer Literatur erleben.

4 Fazit

Der im Rahmen des boys&books-Projekts empfohlene Comic *Die Abenteuer von John Blake. Das Geheimnis des Geisterschiffs* eignet sich m. E. sowohl hinsichtlich einer allgemeinen, gendersensiblen Leseförderung, als auch der Realisierung literarischer Teilhabemöglichkeiten für sog. Menschen mit geistiger Behinderung. So werden in diesem durch die Kombination charakteristischer Elemente der Science-Fiction und des Spionageromans bzw. –films sowie dem strukturellen Grundmuster des Monomythos bzw. der Heldenreise primär die Lektürepräferenzen männlicher Leser angesprochen,¹¹³ während gleichzeitig dessen textformale Gestaltung in Verbindung mit den erzähltechnischen Parallelen zum Film hohe Kongruenz zur Mediensozialisation jener Lesergruppe aufweisen dürfte.¹¹⁴ Darüber hinaus ergeben sich durch das korrelative Schrift-Bild-Verhältnis insbesondere auch für ungeübte Leser*innen, die sich auf den konkreten Prozess der Decodierung konzentrieren müssen, grundsätzlich erhebliche Vorteile, da die Dominanz der ikonischen Zeichen im Comic diese kognitiv entlasten kann, gleichzeitig setzt jedoch die komplexe Struktur der Narration, die wiederum hohe kognitive Ansprüche an die Rezipient*innen stellt, entsprechend ausgeprägte rezeptiv-

¹¹³ Vgl. Garbe: Kerle, 2008, S. 311.

¹¹⁴ Vgl. Garbe: Kerle, 2008, S. 304f.

narrative Fähigkeiten¹¹⁵ voraus. Die recht eindimensionalen Figuren im Comic könnten ferner für ältere Leser*innen möglicherweise etwas oberflächlich wirken, die hiermit einhergehend klare Trennung zwischen Gut und Böse wurde jedoch von Steffen als äußerst ansprechend empfunden, weswegen hier eine Generalisierung vermieden werden sollte. Hinsichtlich der Figuren ist außerdem anzumerken, dass der Comic durch die Präsenz zweier starker weiblicher Charaktere auch für Leserinnen attraktive Identifikationsmöglichkeiten bietet. Der eher naturalistische Zeichenstil Fordhams, der das Geschehen zwar sehr viel realistischer anmuten lässt als bspw. die cartoonhaften Zeichnungen eines Barks,¹¹⁶ könnte allerdings für Rezipient*innen, die hauptsächlich an den Stil der amerikanischen Mainstream-Superheldencomics und damit an überproportional muskulöse Körper in athletischen Posen gewöhnt sind,¹¹⁷ etwas unspektakulär und starr wirken.

In der Einzelfallstudie mit Steffen hat sich ferner gezeigt, dass dieser den Comic als solchen zwar prinzipiell sinnentnehmend lesen konnte, die Komplexität der mehrsträngigen Narration und der Umfang des Textes waren für seine Lektüre hingegen offenbar problematisch. Dennoch scheint *Die Abenteuer von John Blake* Steffen insgesamt sehr gut gefallen zu haben, vor allem wohl weil es eine altersadäquate Alternative zu den bisher von ihm gelesenen Büchern darstellt. Nicht zuletzt vor dem Hintergrund der formalen Reflektion über den Zeichenstil im Comic sowie der Herstellung intertextueller Verweise seitens Steffens kann demgemäß insgesamt festgehalten werden, dass *Die Abenteuer von John Blake* grundsätzlich eine geeignete Basis für literarische Erfahrungen und Lernprozesse¹¹⁸ auch für sog. Menschen mit geistiger Behinderung bildet und somit großes Potenzial dahingehend aufweist, einer infantilisierenden Lesekultur derselben entgegenzuwirken. Gleichzeitig scheint der Comic aber auch generell die Lektürepräferenzen männlicher Jugendlicher anzusprechen, weswegen dieser schließlich insgesamt ein enormes Potenzial hinsichtlich der Leseförderung im Allgemeinen aufweist.

¹¹⁵ Vgl. hierzu Wolf: Problem, 2002, S. 37f.

¹¹⁶ Vgl. hierzu Cohn: Language, 2013, S. 141-143.

¹¹⁷ Vgl. hierzu Cohn: Language, 2013, S. 139f.

¹¹⁸ Vgl. hierzu bspw. Spinner: Lernen, 2006, S. 9; 13.

Literaturverzeichnis

Quellen

Homer (2013): *Odyssee*. Griechisch-deutsch. Übertragen von Anton Weiher. Mit Urtext, Anhang und Registern. Einführung von A. Heubeck. 14. Auflage. Berlin: Akademie Verlag.

Jockel, Rudolf (1990): *Die großen Mythen der Menschheit. Götter und Dämonen*. Augsburg: Pattloch.

Pullman, Philip (2017): *Die Abenteuer von John Blake. Das Geheimnis des Geisterschiffs*. Illustriert von Fred Forham. Hamburg: Carlsen Verlag. (Originaltitel: *The Adventures of John Blake*)

Schwab, Gustav (2011): *Sagen des klassischen Altertums. Vollständige Ausgabe*. Mit 96 Zeichnungen von John Flaxman. Anaconda: Köln.

Darstellungen

Abel, Julia; Klein, Christian (2016): *Leitfaden zur Comicanalyse*. In: Dies. (Hg.): *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 77-106.

Al-Khalili, Jim (2003): *Time travel: separating science fact from science fiction*. In: *Physics Education*, 38/1, S. 14-19.

boys & books e. V. (2017): *Buchempfehlungen. Top-Titel für Jungen (03/2017 - 08/2017)*. Online verfügbar unter: <http://relaunch.boysandbooks.de/buchempfehlungen/032017-082017/>. Zuletzt geprüft am 20.03.2018.

Burris, Silas E.; Brown, Danielle D. (2016). *When all children comprehend: Increasing the external validity of narrative comprehension development research*. In: Houston-Price, Carmel; Horst, Jessica S. (Hg.): *An Open Book: What and How Young Children Learn From Picture and Story Books*. o. O.: Frontiers Media S, 58–73.

Busch, Elizabeth (2017): *The Adventures of John Blake: Mystery of the Ghost Ship* by Phillip Pullman (review). In: *Bulletin of the Center for Children's Books*, 70/10, S. 466.

Carlsen Verlag (2017): *Die Abenteuer von John Blake - Das Geheimnis des Geisterschiffs (Hardcover)*. Online verfügbar unter: <https://www.carlsen.de/hardcover/die-abenteuer-von-john-blake-das-geheimnis-des-geisterschiffs/83040>. Zuletzt geprüft am 20.03.2018.

Campbell, Joseph (2011): *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt a. M. & Leipzig: Insel Verlag.

Chapman, James (2013): Funerals in Berlin: The geopolitical and cultural spaces of the Cold War. In: Hochscherf, Tobias; Laucht, Christoph; Plowman, Andrew (Hg.): Divided, But Not Disconnected: German Experiences of the Cold War. New York & Oxford: Berghahn Books, S. 220-232.

Cohn, Neil (2013): The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. London: Bloomsbury Academic.

Cooke, Rachel (2017): The Adventures of John Blake by Philip Pullman review – wonderfully nostalgic. Online verfügbar unter:
<https://www.theguardian.com/books/2017/may/23/adventures-of-john-blake-philip-pullman-graphic-novel-review>. Zuletzt aufgerufen am 23.01.2018.

Dedy, Konrad (2017): Schriftliche Ausarbeitung zum Studienprojekt. Angefertigt im Rahmen des Praxissemesters an der Königin-Juliana-Schule in Bonn. Unveröffentlichte Hochschulschrift.

Ditschke, Stephan (2009) Comics als Literatur. Zur Etablierung des Comics im deutschsprachigen Feuilleton seit 2003. In: Stein, Daniel; Ditschke, Stephan; Kroucheva, Katerina (Hg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld: transcript, S. 265-280.

Drewermann, Eugen (1988): Strukturen des Bösen. 3 Bände. Band II: Die jahwistische Urgeschichte in psychoanalytischer Sicht. Sonderausgabe. Paderborn: Schöningh.

Drügh, Heinz J.; Mergenthaler, Volker (2005): Ästhetik des Spionagefilms. Überlegungen zu einem Genre. In: Dies. (Hg.): Ich ist ein Agent. Ästhetische und politische Aspekte des Spionagefilms, Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 7-50.

Eco, Umberto (1992): Narrative Structures in Fleming. In: Irons, Glenwood (Hg.): Gender, language and Myth. Essays on popular narrative. Toronto: University Press, S. 157-182.

Eisner, Will (2000): Comics & Sequential Art. 19. Auflage. Tamarac: Poorhouse Press.

Figatowski, Bartholomäus (o. J.): Blaupausen der Zukunft – Die spannenden Welten der Science Fiction (Erzählmuster). Online verfügbar unter:
http://www.boysandbooks.de/fileadmin/templates/images/PDF/Erzaehlmuster_Science_Fiction.pdf. Zuletzt geprüft am 16.03.2018.

Flatscher, Maurice (2017): Rezension (Die Abenteuer von John Blake. Das Geheimnis des Geisterschiffs). Online verfügbar unter:
http://relaunch.boysandbooks.de/buchempfehlungen/genres/detail/?tx_bnbsuggestion_list%5Bsuggest%5D=301&tx_bnbsuggestion_list%5Baction%5D=show&tx_bnbsuggestion_list%5Bcontroller%5D=Suggest&cHash=98cb98860ccfe77fb320138127f125cc.
Zuletzt geprüft am 16.03.2018.

Fornefeld, Barbara (2013): Grundwissen Geistigbehindertenpädagogik 5. Auflage. München: Ernst Reinhardt Verlag.

Garbe, Christine (2008): „Echte Kerle lesen nicht!?“ - Was eine erfolgreiche Leseförderung für Jungen beachten muss. In: Matzner, Michael; Tischner, Wolfgang (Hg.): Handbuch Jungen-Pädagogik. Weinheim u. Basel: Beltz, S. 301-315.

Genette, Gérard (2010): Die Erzählung. 3. Auflage. Übersetzt von Andreas Knop. Mit einem Nachwort von Jochen Vogt. Überprüft und berichtigt von Isabel Kranz. Paderborn: Wilhelm Fink.

Götz, Maya (2014): Die Konstruktion von Geschlecht. In: Tillmann, Angela; Fleischer, Sandra; Hugger, Kai-Uwe (Hg.): Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden: Springer VS, S. 89-99.

Knieja, Jolante (2013): Die Cluster-Struktur des Comics - Ein Weg zur Bestimmung des Textmusters. In: Brunken, Otto; Giesa, Felix (Hg.): Erzählen im Comic. Beiträge zur Comicforschung. 4. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung (ComFor). Essen: Bachmann, S. 131-144.

Lange, Günter (1994): Science-fiction-Literatur (Sf) im Unterricht. In: Lange, Günter; Neumann, Karl; Ziesenis, Werner (Hg.): Taschenbuch des Deutschunterrichts. Band 2: Literaturdidaktik. Klassische Form, Trivilliteratur, Gebrauchstexte. Baltmannsweiler: Scheider Hohengehren, S. 764-783.

Leubner, Martin; Saupe, Anja (2012): Erzählungen in Literatur und Medien und ihre Didaktik. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.

McCloud, Scott (2001): Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Aus dem Amerikanischen von Heinrich Anders. Hamburg: Carlsen Comics.

Meteling, Arno (o. J.): Splash Pages. Zum graphischen Erzählen im Superhelden-Comic. Online verfügbar unter:
http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/comics/comics_pdf/meteling_comfor.pdf. Zuletzt geprüft am 28.07.2016.

Moeninghoff, Burkhard (2010): Paratext. In: Weimar, Klaus; Fricke, Harald; Müller, Jan-Dirk; Grubmüller, Klaus (Hg.): Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. 3. Band. 3. Auflage. Berlin und New York: Walter de Gruyter, S. 22-23.

Müller, Andreas (2016): Zeitreisen und Zeitmaschinen. Heute Morgen war ich noch gestern. Berlin Heidelberg: Springer Spektrum.

Nagl, Manfred (1981): Science-Fiction. Ein Segment populärer Kultur im Medien- und Produktverbund. Tübingen: Günther Narr Verlag.

Nöth, Winfried (2000). Der Zusammenhang von Text und Bild. In: Brinker, Klaus; Antos, Gerd; Heinemann, Wolfgang; Sager, Sven F. (Hg.): Text- und Gesprächslinguistik. Ein internationales Handbuch zeitgenössischer Forschung. Berlin: de Gruyter, 489– 496.

O'Connor, George (2017): In Philip Pullman's First Graphic Novel, a Ghost Ship Travels Through Time. Online verfügbar unter: <https://www.nytimes.com/2017/06/16/books/review/the-adventures-of-john-blake-philip-pullman.html>. Zuletzt geprüft am 23.01.2018.

Packard, Stephen (2016): Medium, Form, Erzählung? Zur problematischen Frage: "Was ist ein Comic?". In: Abel, Julia; Klein, Christian (Hg.): Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 56–73.

Potsch, Sandra (2014): Fragmentierte Welten und verknüpfte Schicksale. Formen episodischen und mehrsträngigen Erzählens in Literatur und Film. Bamberg: University Press of Bamberg.

Powell, Justin J. W.; Wagner, Sandra J. (2014): An der Schnittstelle Ethnie und Behinderung benachteiligt. Jugendliche mit Migrationshintergrund an deutschen Sonderschulen weiterhin überrepräsentiert. In: Wansing, Gudrun; Westphal, Manuela (Hg.): Behinderung und Migration. Wiesbaden: Springer VS, S. 177-199.

Ranke-Graves, Robert von (1992): Griechische Mythologie. Quellen und Deutung. Autorisierte deutsche Übersetzung von Hugo Seinfeld. Unter Mitarbeit von Boris von Borresholm. Neuauflage in einem Band. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Ratz, Christoph (2013): Zur aktuellen Diskussion und Relevanz des erweiterten Lesebegriffs. In: Empirische Sonderpädagogik 4/2013, S. 343-360.

Ricke, Gert; Weiss, Sabine; Eikmeyer, Hans-Jürgen (2010): Kognitive Linguistik. Theorien, Modelle, Methoden. Tübingen: Francke.

Rowe, Christopher (2016): Dynamic drawings and dilates time: framing in Comics and film. In: Journal of Graphic Novels and Comics, 7/4, S. 348-368.

Schmidt, Christiane (2013): Analyse von Leitfadeninterviews. In: Flick, Uwe; von Kardoff, Ernst; Steinke, Ines (Hg.): Qualitative Forschung. Ein Handbuch. 10. Auflage. Reinbek bei Hamburg : Rowohlt-Taschenbuch-Verlag, S. 447-456.

Schwarzenau, Paul (1984): Das göttliche Kind. Der Mythos vom Neubeginn. Stuttgart: Kreuz-Verlag.

Segal, Robert A. (1999): Theorizing About Myth. Amherst: University of Massachusetts.

Spinner, Kaspar H. (2006): Literarisches Lernen. In: Praxis Deutsch, Heft 200, S. 6-16.

Stein, Daniel; Ditschke, Stephan; Kroucheva, Katerina (2009): Birth of a Notion. Comics als populärkulturelles Medium. In: Dies. (Hg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld: transcript, S. 7–28.

Todorov, Tzvetan (2013): Einführung in die fantastische Literatur. Aus dem Französischen von Karin Kersten, Senta Metz und Carolin Neubaur. Berlin: Wagenbach.

Trommer, Ralph (2016): Phantastische Comics – Science Fiction, Fantasy, Horror. In: Abel, Julia; Klein, Christian (Hg.): Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 212-232.

Tripp, Ronja (2011). Konstellation, Diagrammatologie, Dialektisches Bild. Lehren narrativer Visualisierungen. In: Hartung, Olaf (Hg.): Lernen und Erzählen interdisziplinär. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 83–100.

Vogler, Christopher (2007): The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers. 3. Edition. Studio City: Michael Wiese Productions.

Wilke, Julia (2016): Literacy und geistige Behinderung. Eine Grounded-Theory-Studie. Wiesbaden: Springer VS.

Wolf, Werner (2002). Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik: Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie. In: Nünning, Vera; Nünning, Ansgar (Hg.): Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, 23–104.

Woods, Brett. F. (2008): Neutral Ground: A Political History of Espionage Fiction. New York: Algora Publishing.

Anhang 1: Leitfaden für das erste Interview

Fragedimensionen	Mögliche Interviewfragen
A. Lebenswelt, Freizeitinteressen	
Freizeitverhalten	<ul style="list-style-type: none"> • Was hast du gestern in deiner Freizeit gemacht? • War das einer normaler/typischer Tag für dich? • Was hast du am letzten Wochenende gemacht? • War das ein normales/typisches Wochenende für dich? • Was machst du gerne mit deinen Freunden bzw. Geschwistern? • Was machst du, wenn du alleine bist? • Bist du nachmittags lieber drinnen oder draußen? • Machst du manchmal auch etwas mit deinen Eltern?
B. Mediennutzung	
Medienausstattung	<ul style="list-style-type: none"> • Wie sieht dein Zimmer (hast du ein eigenes Zimmer?) aus – welche Medien besitzt du selbst?
Fernsehen	<ul style="list-style-type: none"> • Wann hast du das letzte Mal etwas im Fernsehen angeschaut? • Welche Sendung(en) war(en) das? • Mit wem hast du sie angeschaut? Habt ihr hinterher darüber gesprochen? • Wie ist es mit dem Fernsehen bei dir allgemein: wie oft und wie lange siehst du fern? • Welche Sendungen siehst du am liebsten? Worum geht es dabei? Was gefällt dir daran besonders?
Videos / Filme (Youtube usw.)	<ul style="list-style-type: none"> • Wann hast du dir zuletzt einen Film angeschaut, der nicht im Fernsehen lief, sondern auf DVD, im Internet

Fragedimensionen	Mögliche Interviewfragen
	<ul style="list-style-type: none"> • Welcher Film war das? • Wie oft schaust du dir Filme oder Videoclips an? • Hast du besondere Vorlieben, nach denen du auswählst? Welche sind das? • Gehst du manchmal ins Kino? • Besitzt du eigene DVDs? Wenn ja: wieviele....
Computer / Notebook / Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Besitzt du einen eigenen Computer, ein Notebook oder ein Tablet? Besitzt du ein Handy oder Smartphone? • Wenn ja: Hat dein Gerät einen Zugang zum Internet? (Flatrate...) • Wenn nicht: Hast du regelmäßig oder eingeschränkt Zugang zu einem Computer oder anderen Gerät bei dir zu Hause? Wem gehört er? Wie und wann genau darfst du ihn nutzen? • Wie oft und wie lange bist du an diesem Gerät (Computer...)? (An einem normalen Wochentag / am Wochenende?) • Was genau machst du am Computer (resp. Notebook, Tablet...)? Wie gern (oder auch: wie gut) nutzt du den Computer? • [Wie hast du die Computernutzung gelernt? Wer hat dir bestimmte Dinge (konkretisieren!) gezeigt?] • Wie nutzt du das Internet? Gibt es Seiten, die du regelmäßig besuchst?
Computer- / Videospiele	<ul style="list-style-type: none"> • Besitzt du (oder deine Geschwister) eine Spielekonsole? • Welche Spiele spielst du dort oder am Computer? • Spielst du allein oder mit Freunden /

Fragedimensionen	Mögliche Interviewfragen
	<p>Geschwistern / Eltern? Mit wem genau?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielst du online oder offline? • Hast du aktuell ein Lieblingsspiel? Worum geht es dabei? • Was gefällt dir daran besonders gut?
Hörmedien	<ul style="list-style-type: none"> • Welche Hörmedien nutzt du: Radio, CDs, MP 3-Player, Streamingdienste wie Spotify....? • Hörst du nur Musik oder auch Wortsendungen oder Geschichten, z.B. Hörbücher oder Hörspiele? • Wenn ja: welche Geschichten oder Sendungen hörst du am liebsten? • Worum geht es da?
C. Lesen	
Lesen in der Freizeit	<ul style="list-style-type: none"> • Liest Du in Deiner Freizeit manchmal Bücher, Comics, Zeitschriften oder anderes? • Wenn ja: was liest Du gerade? • In / mit welchem Medium? (Buch, E-Book, online....) • Worum geht es da? • Wann hast du das letzte Mal darin gelesen? • Wie kommst du zu deinem Lesestoff? (wer macht ihn zugänglich: Eltern, Freunde, Bibliotheken....?) • Wie schätzt du dich selbst ein: bist du ein guter oder nicht so guter Leser? • Möchtest Du dich selbst im Lesen verbessern?
Lieblingsbuch	<ul style="list-style-type: none"> • Hast du ein Lieblingsbuch (einen Lieblingsautor / eine Lieblingsserie)? • Wenn ja: Welches ist das? (ggf.: Worum geht es da?)

Fragedimensionen	Mögliche Interviewfragen
	<ul style="list-style-type: none"> • [Gibt es eine Figur in deinem Lieblingsbuch / Comic, die du besonders gern magst? Wie ist die/der so?] • [Wärst du gerne wie er/sie? Oder hättest du sie/ihn gern zur Freundin/zum Freund?] • [Stellst du dir manchmal vor, was du an seiner Stelle gemacht hättest? Oder fieberst richtig mit ihm mit?] • [Gibt es eine Figur, die du richtig blöd findest? Ärgerst du dich manchmal auch über sie/ihn?]
Leseklima in der Familie	<ul style="list-style-type: none"> • Lesen deine Eltern (Mutter / Vater) oder Geschwister gern? Was lesen sie? • Finden deine Eltern es toll, wenn du zuhause liest? • Haben deine Eltern (Vater, Mutter, andere Familienmitglieder) dir früher vorgelesen? Wie war das, wann und was habt ihr gelesen? • Redest du mit deinen Eltern (Geschwistern, anderen Familienmitgliedern) darüber, was du gerade liest?
Leseverhalten der Freunde / Peers	<ul style="list-style-type: none"> • Lesen Deine Freunde? wenn ja: was lesen sie? • Sprecht ihr über das was ihr gerade lest? • Lesen in deinem Freundeskreis eher die Jungen oder eher die Mädchen? Warum glaubst du, ist das so?
Lesen in der Schule	<ul style="list-style-type: none"> • Liest du gerade in der Schule / im Deutschunterricht ein Buch? • Wenn nein: Wann habt ihr zuletzt ein Buch gelesen? Welches.... • Wenn ja: Welches? Wie gefällt es dir? Wie behandelt ihr es im Unterricht?

Fragedimensionen	Mögliche Interviewfragen
	<ul style="list-style-type: none"> • Findest du die Bücher, die in der Schule gelesen werden, eher langweilig oder interessant?
Abschluss	<ul style="list-style-type: none"> • Gibt es noch etwas was wir vergessen haben und was Du mir noch gerne erzählen möchtest? • Ich danke dir für dieses Gespräch!

Anhang 2: Protokoll zum ersten Interview

Zeitpunkt der Durchführung: 06. 12. 2017, ca. 11 Uhr, nach der ersten großen Pause

Was hast du denn gestern so in deiner Freizeit gemacht?

Am Tag vor dem Interview hatte seine Oma Geburtstag, weshalb er diese besuchte.

Und was machst du an normalen Tagen, wenn keine Geburtstage sind?

Er beschreibt zunächst seinen Heimweg von der Schule und dass er seine Tasche zu Hause wegräumt. Außerdem gibt er an, oft im Freien zu spielen, auf Bäume zu klettern und Fußball zu spielen. Früher war er wohl auch in einem Fußballverein, diesen hat er aber inzwischen verlassen, da es ihm dort nach eigenen Angaben keinen Spaß mehr gemacht hat.

Triffst du dich denn auch oft mit anderen Jungs oder gehst du eher alleine raus?

Steffen sagt, dass er oft mit seinem kleinen Bruder zusammen rausgeht.

Und was machst du an den Wochenenden?

Offenbar trifft er sich an den Wochenenden mit seinem Klassenkameraden Peter, mit dem er dann gemeinsam etwas unternimmt.

Machst du denn mit deinen Eltern auch mal was?

Als gemeinsame Aktivitäten mit seinen Eltern nennt Steffen längere Fahrradtouren.

Kannst du mir dein Zimmer mal beschreiben, wie das so aussieht?

Sein Zimmer ist groß, zur Hauptstraße hin und hat vier pinke Wände. Er eilt es mit seinem Bruder.

Habt ihr einen Fernseher oder einen Computer?

Im Zimmer selbst steht ein Fernseher aber kein Computer.

Gibt es denn eine Spielkonsole beim Fernseher?

„Da hängt ´ne Wii dran.“

Besitzt du sonst ein Tablet oder eine MP3-Player?

Ihm gehört ein eigenes Smartphone, mit dem er auch Musik hört, Videos schaut und im Internet surft.

Du hast ja einen Fernseher hast du gesagt, ne? Wann hast du denn das letzte Mal geguckt?

Steffen behauptet, zuletzt vor mehreren Jahren eine Eisenbahnsendung namens *Die Eisenbahnromantik* gesehen zu haben. Er spricht hier offenbar von einem Format im SWR. Kurz darauf merkt er jedoch auch, auch „ab und zu, wenn Weihnachtsfilme laufen“, gemeinsam mit der Familie im Wohnzimmer Fernsehen zu gucken. Hierbei mag er wohl „die witzigen Sachen“ in den Filmen wie auch das gemeinsame Schauen mit seiner Familie.

Guckst du denn auf deinem Handy auch manchmal Videos?

Er schaut nach eigener Angabe ein bis zweimal die Woche, für unterschiedlich lange Zeiten, Videos auf seinem Handy. Hier bevorzugt er offenbar überwiegend Fußball, aber auch Batman-Spielfilme, deren Namen er allerdings nicht nennen kann, sowie eine *Mr. Bean*-Serie.

Magst du denn auch andere Superhelden?

Außer Batman mag er noch Spiderman und Superman, zu denen er wohl auch Videos auf seinem Handy guckt.

Gehst du manchmal auch ins Kino?

Einmal ist er mit der Schule im Kino gewesen, dort haben alle gemeinsam den Animations-Film *Findet Dorie* geguckt. Steffen scheint dieser Film gefallen zu haben, er kann sowohl dessen Grundkonflikt als auch die Auflösung am Ende wiedergeben.

Hast du eigene DVDs zuhause oder besitzen deine Eltern welche?

Ihm gehört eine Fußball DVD, auf der Spielausschnitte von einer ihm nicht bekannten Mannschaft zu sehen sind.

Einen eigenen Computer besitzt du nicht, oder?

Seine Mutter hat einen PC, Steffen benutzt aber eher sein Handy als diesen, hauptsächlich zum Videos gucken.

Benutzt du das Handy auch für andere Sachen als Videos gucken?

Das Handy nutzt er sonst nur zum Nachrichtenschreiben und um die Uhrzeit zu erfahren, bei sozialen Netzwerkmedien wie Facebook ist er nicht angemeldet.

Hast du dir selber beigebracht wie man das Handy benutzt oder hat dir das jemand gezeigt?

Er gibt an, die Möglichkeiten seines Handys „selber durchgeguckt und probiert“ zu haben, jetzt kenne er es „in und auswendig“.

Du hast ja noch eine Wii hast du gesagt, was für Spiele spielt ihr auf der Wii?

Die Familie besitzt wohl nur das Spiel *Mario Kart*, dieses spielen entweder die Brüder miteinander oder die ganze Familie zusammen, wobei Steffens Eltern diesem zufolge nicht gut in dem Spiel sind. Sein eigentliches Lieblingsspiel ist jedoch das Fußballspiel *Fifa 18*, von dem er sagt, es auf dem Handy zu spielen.

Spielst du viele Spiele auf dem Handy?

Er selbst schätzt, dass er viele Spiele spielt, nennen kann er jedoch außer *Fifa 18* nur einen Bussimulator und ein Basketballspiel.

Hättest du gerne noch andere Spiele?

Er hätte gerne noch *Star Wars*, welches Spiel genau sagt er jedoch nicht, und ein Spiel aus der *Rabbids*-Reihe für die Wii.

Kennst du denn auch die Star Wars-Filme? Magst du die auch?

„Ja, die guck ich fast teilweise alle.“ Er gibt an, die Filme im Fernsehen gesehen zu haben. Auf Nachfrage bzgl. seines sonstigen Fernsehkonsums antwortet er außerdem, aus Interesse öfter mal andere Filme zu sehen. Außerdem guckt er wohl jeden Freitag

Die Eisenbahnromantik. Auf erneute Nachfrage, wie oft er Fernsehen gucke, behauptet er schließlich, „fast jeden Abend“ zu gucken.

Und was schaust du dann so abends im Fernsehen?

Hier nennt er Weihnachtsfilme, Star Wars, *Die Eisenbahnromantik*, Nachrichtensendungen und den Wetterbericht sowie Fußballberichte. Außerdem hört er im Radio oder auf dem Handy die wöchentlichen Fußballübertragungen.

Hörst du viel Radio oder eher Musik und so übers Handy?

Musik hört eher mit dem Handy, auf diesem allerdings sowohl über Internetradio als auch bereits heruntergeladene Titel, wobei er angibt, vor allem Karnevalsmusik und Schlager zu mögen. Darüber hinaus nutzt er das Handy um, eine Audio-Version der Fontane-Ballade *Herr von Ribbeck auf Ribbeck im Havelland* für die Schule auswendig zu lernen. Er rezitiert von sich aus die ersten beiden Verse aus dem Gedächtnis: „Herr von Ribbeck auf Ribbeck im Havelland, ein Birnbaum in seinem Garten stand“.

Liest du in deiner Freizeit Bücher, oder Comics, oder Zeitschriften oder so was?

„Ab und zu les ich was“, „über Autos manchmal“. „Ich les mir nen Buch über Autos, wo dann die PS-Zahlen drin stehen“, oder „wie die Marken heißen“. An dem Buch gefallen ihm hier offenbar die Fakten zu den einzelnen Modellen.

Liest du denn grade ein Buch, also wenn du nach Hause kommst, gibt's da eins das du dann liest?

„Aktuell habe ich ein Buch für Lesewettbewerb“, „Die Schlange Sansibar.“ „Die hat Hunger und Hunger und Hunger“, „die isst Büffel, alles“, „zentnerschwer sogar noch.“ Steffen liest derzeit das Buch *Die Riesenschlange Sansibar*, um für den schulinternen Wettbewerb zu üben. „Letztes Jahr hab ich dadurch auch den ersten Platz erreicht“. Er gibt an, „gestern zuhause“ zuletzt darin gelesen zu haben, sein Exemplar des Buches hat er hierfür von einer Lehrerin bekommen. Steffen bezeichnet sich insgesamt als sehr guten Leser, würde aber trotzdem gerne „noch besser werden“.

Hast du ein bestimmtes Lieblingsbuch?

Zwar nennt er hier die Bücher zu den ersten *Star Wars*-Filmen, m. E. ist es jedoch, fraglich ob er diese wirklich gelesen hat. Auf die Frage, warum er diese Bücher nennt, entgegnet er: „Ich bin einfach ein purer Star Wars-Fan“.

Willst du mir mal erzählen worum es in Star Wars eigentlich geht?

„Dieser Rebellenkrieg da.“ Auf weitere Nachfragen hin nennt Steffen noch die Figur „Luke Skywalker“, einen konkreten Überblick über die Filme gibt er jedoch nicht.

Welche Figur von Star Wars findest du am besten?

„Luke Skywalker“, „weil er einfach so ´ne gute Position einhält,“ also weil „er für das Gute ist.“ Steffen scheint die Figur also vor allem aufgrund ihrer Funktion innerhalb der Filme zu gefallen, andere Merkmale derselben nennt er nicht. An den Filmen selbst mag er außerdem, dass diese im Weltall spielen. Er kann sich ferner gut mit Luke identifizieren und gibt an, gerne wie dieser die *Macht*, eine quasi-mystische Zauberkraft in den Star Wars-Filmen, zu haben. Im Kontext der Filme nennt er außerdem die Figur Yoda, bzgl. derer er auch um ihre Funktion als Jedi-Meister weiß.

Wen magst du in Star Wars so gar nicht?

„Darth Vader, der ist mir so richtig böse.“ Analog zu seiner Vorliebe für Luke Skywalker scheint Steffen sich auch hier weniger an Figurenmerkmalen als an deren Bedeutung für die Handlung zu orientieren, weswegen er demgemäß den Antagonisten nicht zu mögen scheint.

Gibt's auch eine Figur mit der du gerne befreundet wärst?

„Luke Skywalker und ich, wir würden gut passen.“

Nochmal zum Lesen, lesen deine Eltern viel?

„Wenig, ganz wenig.“ Die Eltern lesen laut Steffen „so Erwachsenen-Geschichten“ in „Büchern“, Zeitschriften oder Zeitungen nennt er nicht. Sein achtjähriger Bruder kann wohl noch nicht so gut Lesen, „aber das wird auch noch.“

Finden deine Eltern es gut, wenn du liest?

Die Eltern sind laut Steffen sehr erfreut, dass er so viel lese, und haben ihn auch für seinen Sieg beim letzten Lesewettbewerb gelobt, auf den Steffen besonders stolz zu sein scheint.

Haben deine Eltern dir auch vorgelesen als du noch kleiner warst?

„Ja, das weiß ich noch ganz genau.“ Steffen erinnert sich, dass seine Eltern ihm wohl bis zum Alter von ca. 7 Jahren Bilderbücher für Kinder vorgelesen haben.

Und, lesen deine Freunde auch viel? Peter zum Beispiel?

Steffen glaubt, dass Peter in seiner Freizeit eher Playstation spielt statt zu lesen. Aktuell scheint er keine Freunde zu haben, die viel lesen. Ein ehemaliger Nachbarsjunge war jedoch laut Steffen sehr an Büchern interessiert, mit diesem hat er wohl auf viel über diese geredet. Außerdem gibt Steffen an, mit diesem oft auch Comics, insbesondere Spiderman-Comichefte, gelesen zu haben.

Bist du denn auch mit Mädchen befreundet?

Er ist offenbar mit vielen Mädchen befreundet und hat den Eindruck, dass diese genauso viel lesen wie Jungen, „weil die auch so gut sind.“ Auf die Frage, was die Mädchen gerne lesen, antwortet er, dass diese „so mehr Mädchen-Sachen“ wie bspw. Geschichten mit „Meerjungfrauen“ bevorzugen, und sich eher weniger für *Star Wars* interessieren. Mit einer Klassenkameradin, die wohl auch *Star Wars*-Fan ist, redet er jedoch auch hierüber. Überhaupt spricht er viel mit Mitschüler*innen über Bücher, Filme, Fußball und Comics. In diesem Kontext berichtet Steffen auch vom Tattoo eines Mitarbeiters, welches den Joker aus den *Batman*-Comics zeigt.

Hast du in der Schule ein Lieblingsfach?

Am liebsten mag er den Schwimmunterricht, hier macht er angeblich auch bald das Gold-Abzeichen.

Lest ihr denn im Deutschunterricht ein Buch?

„Wir lesen gerade die Vorlesewettbewerbsbücher, und Grammatik machen wir.“ Steffen erzählt in diesem Zusammenhang weiter über die Schlange Sansibar und merkt an, dass „Stachelschwein essen [...] weh tun muss.“

Habt ihr vorher auch schon Bücher in der Schule gelesen?

Laut Steffen wurden „schon öfter“ Bücher gelesen, die ihm alle gefielen. Besonders mochte er das Buch „Hexe Lilli und der Vampir mit dem Wackelzahn“, in dem der Vampir den Zahn „irgendwann bei ´ner Suppe verloren“ hat, woraufhin die „die Mutter [...] gesagt (hat), dass ein neuer kommt.“ Es stellt sich heraus, dass jenes Buch Gegenstand des letzten Lesewettbewerbs war, hinsichtlich dessen Steffen nochmals sein „gutes Lesetalent“ betont.

Anhang 3: Leitfaden für das zweite Interview

Untersuchungsinteresse	Interviewfragen
Äußere Umstände / erste Eindrücke	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wie war dein erster Eindruck, als du das Buch bekommen hast: Wie haben dir das Cover und der Titel (und ggf. die Illustrationen im Buch) gefallen? Welche Erwartungen haben sie bei dir geweckt? ➤ Wie lange hast du gebraucht um das Buch zu lesen? ➤ Wann und wo hast du es gelesen? ➤ Hast du es gern gelesen oder ist dir das Lesen schwergefallen? (Welche Schwierigkeiten hattest du genau?) ➤ Detailliertere Nachfragen zum Leseprozess: s.u., S. 3ff.
Inhaltliche Aneignung (narrativer, offener Teil des Interviews!)	<p>Worum geht es in dem Buch? Kannst du mir die Geschichte erzählen?</p> <p>(Mögliche Nachfragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Welche Situationen bzw. Personen sind dir besonders im Gedächtnis geblieben? ➤ Was hat dich besonders berührt, im positiven oder negativen Sinn? ➤ Was hat dich im Nachhinein noch beschäftigt? ➤ Gibt es ein Thema, das dich besonders angesprochen hat, dem du besondere Beachtung geschenkt hast?) ➤ Hat dich das Buch an andere Bücher oder Filme erinnert? ➤ War das Buch anders als die Bücher die du in der Schule liest?
Bild-Wort-Verhältnis	<p>Wie war das Lesen für dich?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gab es viele schwere Wörter?

Untersuchungsinteresse	Interviewfragen
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Konntest du auf den Bildern alles erkennen? Gab es Sachen die du nicht kanntest? ➤ Haben dir die Bilder beim Lesen geholfen? ➤ Wie haben dir die Bilder gefallen?
Gefühle beim Lesen / Spannung	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Welche Stellen in der Geschichte fandest du besonders spannend? ➤ Mit wem hast du besonders mitgefiebert? ➤ Gab es beim Lesen Stellen, in denen du dich geängstigt oder gegruselt hast? Wenn ja, welche?
Identifikation mit Figuren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wer war deine Lieblingsfigur? Möchtest du auch gerne sein wie.....? ➤ Was gefällt dir an der Figur? Hat sie Eigenschaften, die du auch gerne hättest? ➤ Welche Figuren mochtest du überhaupt nicht? Warum...? ➤ (Wenn einige Personen gar nicht auftauchen, nachfragen...)
Gut / Böse (Moralische Aspekte)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wer kämpft denn in der Geschichte gegeneinander? ➤ Wer war der Gute und wer der Böse? Warum? ➤ Hat die Geschichte auch was mit deinem Leben zu tun?
Verknüpfung von realer und phantastischer Welt	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wie hat dir das Thema Zeitreisen gefallen? ➤ Würdest du auch gerne mal durch die Zeit reisen? ➤ Oder auf einem Schiff leben?
Komik, Humor / Ironie	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kannst du dich an bestimmte Stellen erinnern, in denen du sehr gelacht hast? Welche? ➤ Fandest du irgendeine Figur oder

Untersuchungsinteresse	Interviewfragen
	<p>Stelle besonders komisch?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ (...)
<p>Falls zutreffend: Erwartungen an das folgende Buch (einer Serie...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenn es noch ein Buch über John Blake gäbe, würdest du es lesen? ➤ Hast du Ideen, was in dem Buch passieren könnte?
<p>Abschließende Bewertung</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenn du diesem Buch eine Schulnote geben würdest, welche Note wäre das (auf der Skala 1 – 6)? ➤ Würdest du dieses Buch deinem besten Freund (deinen Brüdern...) zum Lesen empfehlen?
<p>Textschwierigkeit - Verständnisprobleme und Bewältigungsstrategien</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ich hab ja schon nach schwierigen Wörtern gefragt, kannst du mir noch beschreiben, wie sich das Lesen insgesamt war? War das eher anstrengend oder eher einfach? ➤ Gab es Stellen die du nicht verstanden hast? Was hast du dann gemacht? ➤ Hattest du dann Hilfe? ➤ Warum war das wohl schwierig/leicht?
<p>Erfolgreiche Durchführung des Leseprozesses</p> <p>Störungen o. Abbruch der Lektüre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kam es mal vor, dass du keine Lust zum Lesen hattest? ➤ Gab es langweilige oder doofe Stellen im Buch?
<p>Gefühle nach Beendigung der Lektüre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wie hast du dich gefühlt, als du das Buch ganz bis zum Ende durchgelesen hast? ➤ (Bist du jetzt stolz auf dich, dass du das ganze Buch (alleine) gelesen hast?)
<p>Anschlusskommunikation</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hast du auch anderen Menschen - z.B. einem Freund, Kindern aus deiner Klasse o. jemandem aus deiner Familie - etwas über das Buch erzählt? ➤ Hat es dir Spaß gemacht, dich mit anderen über die Geschichte zu

Untersuchungsinteresse	Interviewfragen
	unterhalten, die du gelesen hast? ➤ Würdest du das Buch auch deinem Freund empfehlen? ➤ Warum, meinst du, könnte genau dieses Buch auch für deinen Freund interessant sein?
Textpräferenzen	➤ Hast du dir schon überlegt, wie das nächste Buch sein sollte, das du gerne lesen möchtest?

Anhang 4: Protokoll zum zweiten Interview

Zeitpunkt der Durchführung: 07.02.2018, Mittwoch, 11. Uhr, nach der großen Pause

Wie hat dir das Buch insgesamt gefallen?

„Ganz gut, ganz spannende Szenen.“

Wie fandest du das Cover vom Buch?

Auch das Cover gefällt ihm „ganz gut“, besonders die „Explosion“ darauf scheint er mögen. Er benennt außerdem hierbei John Blake als Figur auf dem Cover.

Wie findest du den Titel?

Steffen geht in seiner Antwort nicht auf den Titel selbst ein, sondern betont stattdessen erneut, dass er das Buch insgesamt sehr spannend fand.

Wie lange hast du gebraucht um das Buch zu lesen?

„Gute zwei Wochen.“

Und kannst du mir auch sagen wann, also zu welcher Uhrzeit, du das gelesen hast?

„Meistens morgens, mittags, abends.“ Da Steffen das Buch während der Ferien gelesen hat, gab es offenbar keine bestimmte Tageszeit, die er hierfür bevorzugt hat.

Und wo hast du das dann meistens gelesen?

Steffen gibt an, vor allem auf seinem Bett in seinem Zimmer zu lesen, weil der seine „Ruhe hatte.“

Hat dir das Spaß gemacht, das zu lesen?

„Ja.“

Gab es auch Stellen, die ein bisschen schwieriger waren?

„Ja, ein paar Stellen.“

Kannst du mir mal in deine eigenen Worten erzählen, was so in der Geschichte passiert?

„Auf jeden Fall kam ein seltsamer Nebel, auf einem Schiff, da hat ein Mann gesagt, guckt nicht in den ihren Augen. Es hieß, man ist in einem Monat tot.“

Achso, ja, das war die kurze Geschichte am Anfang. Kannst du mir noch mehr zu dem sagen, was danach passiert ist?

„Die haben oft viele Telefonate geführt.“ „Und, auf jeden Fall ist der John Blake oft da gewesen, dann ist er wieder weg, und dann hat er nen Geldtransporter aufgehalten.“ Auf Nachfrage hin zeigt Steffen auf eine Stelle im Buch, dort ist ein schwarzes Auto zu sehen, dessen Fahrer John Blake auf Fidschi verfolgen. Bei dem Wagen selbst handelt es sich jedoch nicht um einen Geldtransporter.

Ah, du meinst die Stelle mit der Verfolgungsjagd?

„Ja, Verfolgungsjagd. Das war die spannendste Stelle von allen.“

Warum fandest du das spannend?

„Die ganze Verfolgungsjagd mit der Polizei, Verletzte gab’s auch.“

Wie fandest du die Bilder bei der Verfolgungsjagd?

„Auch ganz gut.“

Waren denn die Bilder auch spannend oder nur das was passiert ist?

„Die Bilder, und die Geschehen die da drin passiert sind.“

Okay, das versteh ich. Und, kannst du mir noch mehr zur Geschichte sagen?

„Die sind noch einmal untergegangen.“

Wer ist einmal untergegangen?

„John Blake und das Schiff“

Wo das denn?

„Das war, glaub ich, mehr in der Mitte.“

Da ist John Blake untergegangen?

„Die haben, irgendwie, hochgeholt, weil da.“ (Bezieht sich auf die Rettung von Serena)

Weißt du noch wie das Mädchen heißt?

„Ich, äh, weiß das noch, warte, irgendwo muss der Name doch mal gewesen sein. Ich hab den Namen auf jeden Fall gelesen. Ich glaub Sophia oder so. Also John Blake ist auf jeden Fall der Junge, ich glaube, das ist auch seine Schwester, wenn ich mich nicht irre.“

Na, seine Schwester ist die nicht. Ich sag´s dir mal, die heißt Serena. Und du hast ja schon gesagt, die ist ins Wasser gefallen, und was passiert dann mit der?

„Erst mal wurd´s dunkel, und dann ist der John Blake ins Wasser gesprungen und hat die hochgeholt.“

Genau, und die sind ja jetzt auf einem Schiff.

„Auf einem Piratenschiff.“

Auf einem Piratenschiff meinst du?

„Ja.“

Ah, ich glaube das ist kein Piratenschiff, aber das sieht ein bisschen so aus, das stimmt. Aber, kannst du mir vielleicht noch sagen was das besondere an dem Schiff ist?

„Das sind seine Männer auf jeden Fall, vom John Blake.“

Genau, das ist die Crew, aber was ist mit dem Schiff selber?

„Das war das Schiff im Nebel.“ Auch auf weitere Fragen hin nennt Steffen die Zeitreisen nicht, auf einen Tipp hin, dass es etwas mit Zeit zu tun hat, sagt er fragend „Zeitreise“.

Genau, und wie kam es zu den Zeitreisen?

Steffen kann den Grund für die Zeitreisen nicht nennen, er behauptet, diese fänden statt damit „John Blake seine Missionen erledigen“ kann.

Ähm, es gibt ja noch einige Bösewichte in dem Buch.

„Bösewichte hab´ ich schon gesehen, das waren die Männer in den schwarzen Anzügen.“

Ja, das waren auch ein paar von den Bösewichten, aber es gibt eine Figur, der ist so der Chef von den ganzen.

„Den Namen hab´ ich schon gelesen.“

Kannst du mir den im Buch mal zeigen?

Steffen blättert, zeigt jedoch zunächst auf die Figur Roger Blake, weiß offenbar nicht wer der zentrale Antagonist ist, ich zeige ihm daher die gemeinte Figur im Comic.

Weißt du noch wie der heißt?

„Ja, der Name war schon schwer. Ich weiß den Anfangsbuchstaben nicht mehr.“ Auch mit Unterstützung fällt ihm der Name nicht ein, weshalb ich ihm diesen nenne.

Und, weißt du wer am Ende gewinnt in dem Buch?

„John Blake.“

Kannst du mir die Stelle zeigen, wo das passiert?

„Die Stelle ist sehr weit hinten.“ Steffen blättert im Buch: „Hier ist der Transporter.“

Genau, weißt du was der transportiert hat?

„Geld.“

Na, Geld nicht, am Ende kannst du das nochmal sehen, wenn der Bösewicht besiegt wird, da sieht man auch was im Transporter war.

Blättert weiter „Oh je, hier ist ein Kampf. Irgendwelche Kisten, könnte Sprengstoff drin sein.“ Steffen weiß anscheinend nicht, was der Transporter geladen hat, kann jedoch mit Verweis auf das entsprechende Panel im Comic schließlich erkennen, dass es sich um Waffen handelt. Steffen blättert weiter im Comic und zeigt erst auf den Kampf zwischen John und Dahlberg, dann auf die Explosion des Schiffes von Dahlberg und sagt „Das Schiff geht unter.“

Genau, und warum?

„Wegen der Rakete.“

Genau, und, wem hat das Schiff gehört, weißt du das noch?

„Dem Bösewicht.“

Genau, dem Bösewicht. So, das war ja jetzt echt viel, was in der Geschichte passiert ist.

„Viel auch was ich mir gemerkt hab.“

Ja, genau. So, ich frag dich jetzt nochmal ein paar andere Sachen. Kannst du mir sagen, wer die Frau hier ist? Weißt du was die macht?

„Hm, auf jeden Fall die Telefonate, markiert auch an der Karte Stellen.“ Steffen beschreibt hier die Bildinhalte auf der aufgeschlagenen Seite im Comic, kann die Figur jedoch nicht benennen. Er behauptet auch, dass die Frau sonst nicht mehr in der Geschichte vorkommt.

Interviewer zeigt auf die Figur Roger Blake: *Ok, und, weißt du noch wer das ist?*

„Einer von den Guten.“ Steffen kann den Namen der Figur jedoch nicht nennen. „Das könnte der Gehilfe von John Blake sein.“ Auf die Anmerkung hin, dass es sich um Johns Enkel handelt ist er nicht überrascht, im Gespräch hierüber wird deutlich, dass er die Generationenfolge anscheinend nicht nachvollziehen kann und daher auch nicht in Beziehung zu den Zeitreisen setzt.

Erinnert dich die Figur denn an eine Figur aus anderen Büchern oder Filmen? So von der Art her, was der so macht, und die Kleidung und so?

„Agent, 007.“

Ja, das fand ich auch. Gab es denn noch eine Figur, die dir besonders aufgefallen ist?

Steffen tippt auf Roger Blake: „Der ist fast auf jeder Seite.“ Er nennt außerdem John Blake als Figur, die er spannend fand.

Gab es eine Stelle im Comic, die du besonders toll fandest?

„Wo das Schiff in der Luft gegangen ist.“

Warum fandest du die Stelle gut?

„Weil, das Gute wieder gesiegt hat.“

Und, wie fandest du die Bilder da?

„Auch ganz gut.“

Wenn du mal überlegst, war das Buch denn so ähnlich wie die Bücher, die du in der Schule liest?

„Das war mehr anders.“ Die Geschichten der Bücher die er bisher gelesen hatte, bezeichnet Steffen als „ruhig“, wohingegen in *Die Abenteuer von John Blake* „mehr Action“ sei.

Was findest du besser?

„Richtig Action.“

Und wie war das insgesamt für dich, dieses Buch zu lesen? Eher schwer oder eher leicht?

„Ging schon in die Mittelzone.“

Hattest du denn den Eindruck, dass es viele schwierige Wörter gab?

„Die meisten Wörter waren schwer, aber dann habe ich die öfter gelesen, dann gingen die auch.“

Ok, und bei den Bildern, konntest du auf den Bildern immer alles erkennen?

„Ja.“ Er zeigt auf ein Panel, in dem London abgebildet ist: „Da hab ich mir gedacht, das kann in England sein.“ Steffen merkt außerdem an, dass er es jedoch schwierig fand, bei den Szenen, die auf dem offenen Meer spielen, zu bestimmen, wo diese genau verortet

sind, denn „man sieht ja kaum Land.“ Steffen scheint aber insgesamt die Bildinhalte problemlos lesen zu können.

Hattest du denn das Gefühl, dass dir die Bilder geholfen haben beim Lesen?

„Die haben mir richtig gut geholfen die Bilder.“ Steffen gibt auch Nachfragen hin an, dass die Bilder ihm auch geholfen hätten, wenn er ein Wort zunächst schwierig fand. Darüber hinaus habe er seine Mutter bei schwierigen Worten gefragt.

Und, insgesamt, fandest du, dass die Bilder gut gezeichnet waren oder eher nicht?

„Das waren gut gezeichnete Bilder.“

Fandest du, dass die Bilder ähnlich gemalt waren wie in anderen Comics?

„Das waren die besten Bilder die ich je gesehen habe, jedes andere Comic hab ich schlechtere Bilder gesehen.“

Gibt es denn Ähnlichkeit zu anderen Comics die du kennst?

Steffen nennt hier zwar Batman, m. E. sind die Zeichenstile bzw. Figurengestaltungen in den Batman-Comics jedoch generell anders als in *Die Abenteuer von John Blake*.

Wenn du mal an Comics wie Asterix denkst, sind die in einem ähnlichen Stil gezeichnet wie hier?

„Der Stil ist anders.“ Er tippt auf eine Seite im Comic: „Da gehen die richtig ins Gesicht, da gehen die richtig ins Detail rein.“ Steffen kann also offensichtlich den Zeichenstil des Comics erkennen und mit anderen vergleichen.

Ok, ich hab dich ja schon gefragt, welche Stellen du besonders spannend fandest, gab es denn Stellen, die du besonders gruselig fandest?

„Da gab es von keine Stellen, es gab mehr spannende Stellen.“

Ok, und deine Lieblingsfigur, wer war das?

„John Blake.“

Und fändest du das cool, auch mal so zu sein wie der?

„Ja, ich hab mir mal im Traum vorgestellt, wie das sein könnte.“

Und wie war das?

„Richtig cool.“

Und was hast du im Traum gemacht?

Steffen erzählt, als John Blake den Bösewicht besiegt zu haben.

Ähm, was gefällt dir so an John Blake?

„Die Art zu kämpfen, gegen den Bösewicht.“

Gab es auch eine Figur, die du gar nicht mochtest?

„Den Bösewicht.“

Weißt du denn noch, was der Bösewicht vor hatte zu machen?

„Die Welt beherrschen.“ Steffen behauptet dabei ferner, dass Bösewicht hierzu einen Krieg anzetteln will, für den er eine Bombe erfunden hat. Er weiß offenbar nicht um die Bedeutung des Apparators innerhalb der Handlung.

Okay, ich habe ja eben schon mal erwähnt, dass es im Comic auch um Zeitreisen ging, hast du das selber beim Lesen gemerkt?

Steffen behauptet, dass er dies bemerkt habe, da ihm die wechselnden Jahreszahlen im Comic aufgefallen seien.

Und wie gefällt dir das Thema Zeitreisen?

„Ganz cool, ich will auch mal durch die Zeit reisen, zu den Dinosauriern.“

Okay, und, könntest du dir vorstellen auch mal auf einem Schiff zu leben?

„Ja, das könnte ich mir auch vorstellen, schön ruhiges Wasser.“

Und, wenn es noch ein Buch geben würde, über John Blake, mit neuen Abenteuern...

„Wär ich direkt dabei.“

Und wenn du einen Vorschlag machen könntest, was sollte in dem Buch passieren?

„Auf jeden Fall mehr Explosionen.“

Und in der Geschichte selber?

„Auf jeden Fall das Gute gegen das Böse.“

Und wenn du überlegst, dass da ja auch Zeitreisen möglich sind, hättest du da einen Vorschlag?

Wenn es nach Steffen ginge, würde die Geschichte „in der Zeit der Dinosaurier“ spielen, und die Dinosaurier würden gegen die Menschen kämpfen. Auf eine Nachfrage hin stellt sich heraus, dass er sich hierbei wohl an den *Jurassic Park*-Filmen orientiert.

Ok, und wenn du dem Buch eine Note geben würdest, von Eins bis Sechs...

Steffen gäbe dem Buch eine „Eins“, da es für ihn richtig spannend“ war.

Würdest du das Buch deinen Freunden empfehlen?

„Ja, das würde ich empfehlen.“

Kam es auch mal vor, dass du keine Lust hattest, das Buch zu lesen?

Steffen hatte scheinbar grundsätzlich Lust am Lesen des Buches, er berichtet auch, dass es ihm schwer fiel, sich zwischen dem Buch und dem Spielen im Freien zu entscheiden, weil er beides so gut fände.

Gab es denn auch langweilige Stellen im Buch?

Steffen tippt auf das offenliegende Buch: „Das Radar war langweilig, das ist nur so ein grüner Pfeil, der sich immer dreht.“ Sonst nennt er keine Stellen im Buch, die er langweilig fand.

Okay, das Buch ist ja eigentlich schon ziemlich dick und hat viele Seiten, ne? Sind die anderen Bücher, die du in der Schule liest, auch so dick?

„Nein, das sind dünnere.“

Und wie war das für dich, mal so ein dickes Buch zu lesen?

„War ´ne richtige Herausforderung.“

Und wie war das dann, als du das Buch zu Ende gelesen hattest, was war das für ein Gefühl?

„Richtig schön, da sieht man, dass ich das richtig kann.“ Steffen merkt an, stolz auf sich gewesen zu sein und vergleicht es außerdem mit einem Sieg seiner Lieblingsfußballmannschaft.

Hast du denn mit anderen Leuten auch über das Buch gesprochen?

Er hat wohl seiner Mutter gebeten, ihm ab und an Fragen zum Buch zu stellen. Außerdem sagt er, dass er einem Mitschüler von dem Buch erzählt hat, von dem er denkt, dass dieser viel liest.

Wenn du mal überlegst, wie sollten die nächsten Bücher, die du liest, seien?

„So richtige Action.“ „Es muss spannend sein, das auf jeden Fall.“ „Und ein paar Explosionen müssen darin vorkommen.“

Ist dir aufgefallen, was für eine Art Buch das ist, mit den Bildern mein, wie nennt man das?

„Comic.“

Richtig, genau. Und wie hat dir das gefallen, dass das Buch ein Comic war?

„Ganz gut.“

Fandest du, dass das deswegen eher was für Kinder war oder auch für Erwachsene?

„Das Buch ist auch was für Erwachsene, würde ich auch direkt sagen.“ „Weil da passieren auch sehr viele Erwachsenenachen da drin, mit den Waffen, den Kämpfen, den Explosionen.“

Und wenn du das vergleichst mit den anderen Büchern, die du sonst liest, sind die eher was für Kinder oder eher was für Erwachsene?

„Eher was für Kinder.“

Ok, und wie fandest du, dass das jetzt mehr auch ein Buch für Erwachsene war?

„Das fand ich gut, das war mal ´ne Abwechslung.“ Steffen merkt ferner an, dass er sowohl dieses als auch die eher kindlichen Bücher in der Schule gerne liest.