

GABRIELE LIEBER

Künstlerische Variationen bildlicher Gestaltung einer Liaison von Imagination und Realität in Bildnarrationen ausgewählter (fast) wortloser Bilderbücher

Abstract

In this article, exemplary artistic approaches and ways of shaping reality and imagination in (almost) wordless picture books will be presented. Possible pictorial and pictorial-literary artistic strategies are documented in the selected picture books.

Key words

Textfreies Bilderbuch, Silent Book, Realität, Imagination, Darstellungsformen

Bildliche Gestaltung von Realität und Imagination¹ in ausgewählten (fast) wortlosen Bilderbüchern

Eine Vielzahl (fast) wortloser Bilderbücher nimmt – wie sich bei der Betrachtung der Bilderbücher in Vorbereitung auf die Tagung „Vielfalt (im) Bilderbuch“ herausstellte – innerhalb der Bildnarration einen Wechsel zwischen erzählter Realität und Imagination vor. D. h. sie wechseln zwischen Ereignissen innerhalb der Diegese und von Ereignissen, die nur in der Vorstellung der Protagonist*innen existieren. Dies ist v. a. vor dem Hintergrund interessant, als eine Vielzahl von Autor*innen, die sich mit wortlosen Bilderbüchern beschäftigen, davon ausgehen, dass es

in sequenzierten Bildtexten (sequenced picture texts) Erzähler gibt, die Künstler, die das Erzählen lenken und die ‚wissentlich oder unwissentlich‘ bestimmte Standpunkte in Bezug zu den dargestellten Charakteren und Ereignissen einnehmen. Weil die Geschichte jedoch in Bildern erzählt wird, bleibt der Erzähler unsichtbar und wird durch den Leser/Erzähler ersetzt, der die Off-Stimmen übernimmt. [...] (vgl. Rowe, 1996, S. 221; Übersetzung GL).

Der vorliegende Beitrag möchte Beispiele aufzeigen, die erstens dokumentieren, dass Erzähler*innen und Erzählinstanzen auch in Bildnarrationen sichtbar werden können, zweitens ein Wechsel der Erzählperspektive auch im wortlosen Bilderbuch

¹ *Imagination* wird verstanden als Einheit von Wahrnehmung, Imaginieren und Darstellung (vgl. Lieber, 2014, S. 374, bezugnehmend auf Sowa 2012, S. 33). Bezogen auf die didaktische Imaginationsförderung geht es um das vorstellende Wahrnehmen, das Entwerfen von Sinngefügen, das Erzählen, das Fantasieren und Konstruieren (ebd.).

vorkommen kann und drittens dazu eine große Vielfalt unterschiedlicher gestalterischer Möglichkeiten zur Verfügung stehen, die von verschiedenen Illustrator*innen eingesetzt werden. Um dies zu belegen und zu veranschaulichen, werden im Folgenden künstlerische Strategien² und Gestaltungsweisen³ ausgewählter textfreier Bilderbücher analysiert sowie der Versuch einer Kategorisierung unternommen. Wohlwissend, dass künstlerische Strategien und Gestaltungsweisen i. d. R. nicht isoliert, sondern in Kombination eingesetzt werden, fokussieren die Ausführungen, die jeweils sehr konkret an den ausgewählten Bilderbüchern arbeiten, stets eine Strategie, die ggf. durch weitere im konkreten Bilderbuch eingesetzte Gestaltungsmittel flankiert wird; die Erkundungen und Erkenntnisse werden exemplarisch beschreibend vorgestellt. Beginnend mit den gestalterischen Zugangsweisen werden künstlerische Gestaltungsmittel (wie Farbe und grafische Mittel) vorgestellt, die es ermöglichen, mehrere Handlungsebenen (intra- und extradiegetisch) innerhalb einer Narration zu zeigen.

Gestalterische Zugangsweisen

(Fast) Wortlose Bilderbücher arbeiten ausschließlich mit bildnerischen Mitteln. Bilder sind in der Regel polyvalent. In seiner Bild-Anthropologie geht Hans Belting davon aus, dass ein Bild „mehr als ein Produkt von Wahrnehmung ist. Es entsteht als das Resultat einer persönlichen oder kollektiven Symbolisierung“ (2002, S. 11). Bilder sehen ist immer zugleich Bilder deuten und verstehen (vgl. Uhlig, 2014, S. 17). Im Gehirn werden im Prozess der Wahrnehmung Bilder und ihre Bedeutungen neu komponiert und mit bereits vorhandenen Vorstellungen, Erinnerungen, Erfahrungen und Gefühlen verwoben. „Bilder müssen erinnert werden, um als Bilder sein zu können.“ (Asmuth, 2011, S. 144) Aus diesen kognitiven Vorgängen entstehen Deutungen und Interpretationen. Wir sehen jedes etwas *als* etwas. Damit wird das Sehen zum verstehenden Sehen und das Gesehene erhält eine Bedeutung. Das Besondere beim Schaffen von Bedeutungen aus Bildern ist, dass sich weiterhin Leerstellen ergeben, die vom Betrachter selbst gefüllt werden müssen. Dabei gilt: je häufiger und intensiver wir uns mit Bildern beschäftigen, desto mehr wird unsere Fähigkeit, Bilder zu deuten, zu verstehen und zu interpretieren gefördert (vgl. Lieber, 2017, S. 45). Bilder sind nicht nur in Kontexte eingebunden, sondern sie sind darauf angewiesen:

Bilder bedürfen eines Zusammenhangs, sei dieser kulturell, sprachlich oder geschichtlich, und dies nicht nur, um als Bild erkannt zu werden, sondern vor allem, um inhaltlich verstanden zu werden. Bilder sind relationale Gebilde. Sie hängen an unsichtbaren Fäden,

² *Künstlerische Strategie*: In der Unübersichtlichkeit der Gegenwart gilt es, eine neue Ordnung für aktuelle Kunst zu stiften. Diese wird an den Methoden, den Strategien und Konzepten festgemacht, die Kunstschaffende in ihren Arbeiten anwenden. Dazu gehören Strategien wie bspw. Narration, Partizipation, Irritation, Transformation und Inszenierung.

³ *Gestaltung*: Werke der Kunst beschäftigen sich damit, Realität zu schaffen, abzubilden, auszudrücken oder zu verfremden. Sie irritieren, stellen infrage oder intervenieren. Dazu verwenden sie künstlerische Gestaltungsmittel, wie Dimensionen und Proportionen, Ähnlichkeit und Differenz, Kontraste, Farbe etc.

die sie auf vielfältige Weise mit der kulturellen Welt der Sprachwelt und der wahrnehmbaren Welt verbinden. (Asmuth, 2011, S. 137)

Bilderbuchbilder ermöglichen ein Erlernen, Üben und Fördern der dazu notwendigen Fähigkeiten, auch wenn es sich dabei zunächst um implizites Wissen handelt. Beim Betrachten, Deuten und Verstehen entsteht ein Dialog zwischen dem Bildmacher hinter dem Bildnarrativ und dem Betrachter.

Für Künstler*innen, Illustrator*innen und Bilder-/Buchautor*innen stellt die Gestaltung eines wortlosen Bilderbuchs auch insofern eine Herausforderung dar, als sie allein durch ihre Zeichen- bzw. Malkunst Sinn erzeugen und vermitteln und bei den Betrachter*innen Emotionen hervorrufen⁴ (vgl. Lieber, 2017, S. 44). Künstler*innen und Illustrator*innen nutzen hierfür eine Vielfalt von Werkzeugen, Gestaltungsmitteln und künstlerischen Strategien, die sie frei und bezogen auf ihre Inhalte und Absichten kombinieren können. Eines dieser Gestaltungswerkzeuge ist der Einsatz und das Spiel mit Farbe.

Farbe

Gestaltungsmittel aus dem Bereich der Farbe werden von Illustrator*innen häufig verwendet, um auf bestimmte Wechsel oder Sprünge innerhalb der Erzählung hinzuweisen. Dies ist im Übrigen eine Methode, die auch im filmischen Erzählen Anwendung findet, bspw. zur Unterscheidung von unterschiedlichen Erzählzeiten, wenn nicht linear/chronologisch erzählt wird.

Im Bilderbuch *At the Pond* symbolisiert Farbe Freundschaft, Glück und Freiheit. Farbe ist das künstlerische Gestaltungsmittel, um die Befindlichkeiten der Protagonisten darstellen zu können. Gestalterisch werden Grauwerte einer farbigen Gestaltung gegenübergestellt. Geraldo Valérios textfreies Bilderbuch erzählt von einem Jungen, der mit seinem Hund spazieren geht. Wir sehen den Hund mit dem gelben Halsband vor dem Haus des Jungen im Wald. Mit Ausnahme des gelben Halsbands ist die Seite nur in Grautönen gestaltet. Auf ihrem Spaziergang wird Farbe nur für die Haare des Jungen (Blau) und das Halsband des Hundes (Gelb) eingesetzt (siehe Abbildung 1). Als der Junge und der Hund beim Teich mit den weißen Schwänen ankommen, zeigt das Bild das Blau des Teichs und weiße Schwäne mit gelben Schnäbeln. Durch die Farbgebung entsteht eine Grenze zwischen dem farbigen Teich und dem in Grautönen gestalteten Ufer mit dem Jungen und dem Hund, des-

⁴ Wichtig ist dabei immer zu beachten, dass das Narrativ der Bildautor*in und der Betrachter*in nicht deckungsgleich sein muss. So zeigt bspw. Todorov (1990, S. 42) bezogen auf Texte einen Zyklus des Bedeutungsschaffens zwischen Autor*in und Leser*in auf und kontextualisiert diesen Prozess hinsichtlich seiner Einbindung in kulturelle Bedingungen (vgl. ebd., S. 45). Er gibt zu bedenken, dass wir lernen müssen, wie man Lesen „konstruiert“ (vgl. ebd., S. 49), oder eben wie man Bedeutungen aus einem Text schafft. Dies kann auf konstruktive oder dekonstruktive Weise geschehen.

sen gelbes Halsband zwischen diesen Welten vermittelt (siehe Abbildung 2). Als einer der Schwäne den Jungen zu einem gemeinsamen Ausflug einlädt, segeln sie gemeinsam durch eine sonnendurchflutete, farbenfrohe, artenreiche Landschaft.



Abbildungen 1 und 2: Farbe symbolisiert Freundschaft und Glück
(Bildquelle: Geraldo Valério: *At the Pond*. Groundwood Books Limited 2020).

Einen harschen Bruch gibt es, als der Junge seinem Hund das Halsband abnimmt und es um den Hals des Schwanes legt. Aus der bis dahin farbenfrohen Welt des Teiches wird eine Welt in Grautönen. Junge und Schwan sind unglücklich, wie man an ihren Tränen erkennen kann. Schließlich entfernt der Junge Halsband und Kette und wirft sie in den Teich, der unmittelbar wieder seine blaue Farbe annimmt. Junge und Schwan sind wieder glücklich und die gezeigte Welt ist wieder farbig.

Grafische Mittel kombiniert mit einer Farbe

Suzy Lee setzt im Bilderbuch *Shadow* grafische (Linie und Fläche) und farbige Gestaltungsmittel zur Unterscheidung von ‚realer‘ und der von der kindlichen Protagonistin imaginierten Welt ein: Die gelbe, flächige Welt ist die Vorstellungswelt der literarischen Figur. Abgesehen von der Schmuckfarbe Gelb sind die Bilder, die (fast) wortlos vom Spiel eines Mädchens erzählen, in Schwarz-Weiß und in Grauwerten gestaltet. Das Besondere des Bilderbuches ist neben dem Handlungsort – einer Abstellkammer oder Garage –, dass es um 90° gedreht zu lesen/betrachten ist. Auf diese Weise wird der Buchfalz/Bund, dort wo die beiden Buchseiten zusammentreffen, zur Spiegelachse (Spiegelsymmetrie), sodass die obere Hälfte der Doppelseite jeweils als reale Welt verstanden werden kann, während die untere Seite diese Welt im Schatten darstellt (siehe Abbildung 3). Die obere Bildhälfte zeigt eine stilisiert gezeichnete Welt einer Abstellkammer (Leiter, Schlauch, Staubsauger, Besen, Hammer, Stiefel, Fahrrad, Skateboard etc.) und ein Mädchen (das Mädchen scheint wie

auf dem Eis zu gleiten); die untere Bildhälfte präsentiert gespiegelt den Schattenwurf der Szene. Die Linien werden dort zu flächigen Schatten, sodass in diesem Bilderbuch neben dem Unterscheidungsmerkmal Farbe zusätzlich auch das Lineare und Flächige als Gestaltungsmittel beobachtbar sind: Durch die Übersetzung von Linien in Flächen verändern sich Gestalt und Wahrnehmung einiger Objekte.

Als im weiteren Verlauf der Bildnarration die Farbe (unten, gelb) auftaucht, beginnen die Schatten ihr Eigenleben: Das Mädchen hockt auf dem Boden und hält die Hände, als ob es sich an einem Feuer wärmt. Im Schattenbild wird daraus ein kleiner Vogel, der von gesprühter gelber Farbe (eine weitere Form des Farbauftrags) umgeben ist; aus dem Besen, der Hacke und dem Eimer, die in der Ecke der Abstellkammer stehen, wird eine Topfpflanze, die ebenfalls mit gesprühter gelber Farbe umrandet ist.



Abbildung 3: ‚Reale‘ Welt und kindliche Fantasie
(Bildquelle: Suzy Lee: Shadow. Chronicle Books, LLC 2010).

Im Lauf der Narration befreien sich die Schatten immer weiter von ihrer ursprünglichen Gestalt. Der Fokus der Handlung verschiebt sich immer mehr von der oberen Doppelseitenhälfte auf die untere und somit von der als real gekennzeichneten Ebene der Narration auf die der Fantasie. In Verbindung mit dieser Entwicklung

nimmt der Gelbanteil auf der unteren Seite zu. Auf einer Doppelseite etwa spielt das Mädchen mit dem Schatten: Auf der oberen Zeichnung ist es im freien Sprung in der Luft zu sehen, in den Händen über dem Kopf einen alten, kaputten Schuh haltend. Es scheint zu brüllen oder zu fauchen. Im unteren Schattenbild wird es zu einem springenden Monster/Wolf mit geöffnetem Maul, Zähnen und Krallen an den Pfoten. Die Leiter wird zu einer tropischen Pflanze, um die sich Tiere des Dschungels bewegen (Krokodil, Schlange, Vogel). Immer weiter gehen die gezeichneten Figuren der ‚realistisch‘ gezeichneten Welt in die Vorstellungswelt über, bis Erstere schließlich ganz verschwindet und von einem gelben Hintergrund „eingesogen“ wird. Die kindliche Fantasie siegt, wenn man so möchte, über Langeweile und den Alltag, der durch die Gebrauchsgegenstände repräsentiert wird.

Gestaltung des Hintergrundes, Verfremdung der Proportionen und Mehrfachdarstellungen

Im (fast) wortlosen Bilderbuch *I got it!*⁵ erzählt David Wiesner von wenigen, Nerven aufreibenden Augenblicken eines Baseball-Spiels, in denen der Protagonist an sich zweifelt und es nicht für möglich hält, dass er den Ball fangen kann. Um zwischen der äußeren Ebene des Baseball-Spiels und der inneren Ebene der Gedanken, Zweifel und Versagensängste im Kopf des Protagonisten zu unterscheiden, stellt Wiesner Figuren und Vorgänge in der Gedankenwelt auf weißem Hintergrund frei (siehe Abbildung 4); auf Ebene der äußeren Handlung, des Baseball-Spiels, werden die Bildhintergründe hingegen naturalistisch und doppelseitenfüllend gestaltet.



Abbildung 4: Ängste und Zweifel rücken vor weißem Hintergrund ins Zentrum (Bildquelle: David Wiesner: *I got it!* Andersen Press Ltd. 2018).

⁵ „I got it!“ sind die einzigen Worte in der Bildnarration, die anzeigen, dass es in diesem Bilderbuch darum geht, dass der Protagonist den Baseball fängt/zu fangen versucht. Auf Youtube gibt es einige Videos, in denen das Bilderbuch „vorgelesen“ wird; bspw: <https://www.youtube.com/watch?v=LY511JxBZik> [10.08.2023].

Die Abbildungen zeigen, wie Wiesner die freigestellten Bilder mit verschiedenen Gestaltungsmitteln kombiniert, um die Versagensängste des Protagonisten, aber auch seine Gelingensvorstellungen zu visualisieren. So verändert er beispielsweise Proportionen und setzt Bewegungsstudien ein, in denen der Protagonist mehrfach in einem Bild zu sehen ist. Die Vögel, als wiederkehrende Elemente, fungieren als Wiedererkennungsobjekte, Zuschauer und Begleiter.

Perspektive und Kameraeinstellung

Im Bilderbuch *Wave*⁶, in dem Suzy Lee Mittel filmischer Erzählungen einsetzt, kommen neben dem Gestaltungsmittel Farbe unterschiedliche Kameraeinstellungen und Perspektiven zum Einsatz, um die äußere, als real markierte Handlung von der Ebene der Vorstellungswelt der Protagonistin visuell abzugrenzen. So bleibt beispielsweise während der gesamten Sequenz der inneren Handlung, d. h. der Vorstellungswelt, die Kameraeinstellung konstant. Weiterhin wird die Trennung der Protagonistin und ihrer Spielgefährtin, der Welle, durch den Einsatz der Farbe Blau markiert; die Quantität der Farbe (Blau) unterstreicht die Dramaturgie der Episode. Wie schon in *Shadow* nutzt Lee die materielle Beschaffenheit des Mediums und setzt die beiden Bildhälften des querformatigen Buches zur Unterscheidung der beiden Territorien (Meer und Strand) ein.

Verfremdung

Einige Bildautor*innen setzen das bildliterale Mittel der Verfremdung ein, um Vorstellungswelten sichtbar zu machen. In den ausgewählten Beispielen lassen sich zwei verschiedene Formen der Verfremdung unterscheiden.

metaphorisch

In *The paper boat. A refugee story* verfremdet Thao Lam die Flucht einer Familie aus Vietnam metaphorisch über die Legende einer Ameisenkolonie, die von der Ameisenkönigin gerettet wird. Die verwendeten gestalterischen Mittel, wie beispielsweise Collagetechnik, werden in der rahmenden Fluchterzählung und in der eingebetteten Legende gleichermaßen verwendet. Während zu Beginn dunkle und getrübe Farben gewählt wurden, werden die Farben in der neuen Heimat hell und warm gesetzt.

Zu Beginn der Bilderzählung, in der in Anlehnung an Comic und Graphic Novel Panels zum Einsatz kommen, führt Thao Lam durch eine Visualisierung von Zeitungsschlagzeilen und entsprechende Bilder in die Lebensumstände der Familie ein, die durch den Vietnamkrieg und die Präsenz des Militärs vor dem Elternhaus geprägt sind. Für die Darstellung der lebensweltlichen Realität verwendet die Künstlerin

⁶ Bilder finden sich beispielsweise hier: <http://www.suzyleebooks.com/books/wave/> [10.08.2023]. Vgl. ausführlich dazu Lieber, 2019, sowie Lieber, 2017.

überwiegend dunkle, getrübbte Farben. Den Beginn der Flucht stellt sie in eindrücklichen, noch immer dunklen Bildern figurativ dar: Während die Figuren farbig und flächig gestaltet sind, verwendet sie im Hintergrund grafische Mittel, die sie auf schwarz und weiß reduziert. Mit dem Beginn der in die realistische Erzählung eingebetteten Legende treten Ameisen an die Stelle der Familie (siehe Abbildung 5). Die Tiere sind als Metapher für die Flüchtenden zu lesen: Sie bauen sich ein Papierschiff und kommen als Kolonie im neuen Land an. Ähnlich den Kameraeinstellungen im Film verwendet Lam unterschiedliche Einstellungen wie Totale und Detail für den Aufbau der Dramaturgie. Sie arbeitet mit Reduktion in der Darstellung und verdeutlicht über den Einsatz der Panels den Fortgang und das Tempo der Handlung. In der neuen Heimat, die durch den Einsatz heller Farben markiert wird, vermischen sich Ameisen und Menschen: Gemeinsam speisen sie an einem Tisch. Die verschiedenen Lebensmittel sind in warmen, hellen Farben dargestellt. Selbst die Fenster der Hochhäuser in der neuen Heimat sind in hellen Farben erleuchtet (siehe Abbildung 6). Der Einsatz von Farbe sowie die fortwährende, gleichberechtigte Präsenz der Ameisen betont die Metapher der Kolonie.



Abbildungen 5 und 6: Metaphorische Verfremdungen in der Gestaltung von Flucht und Ankunft
(Bildquelle: Thao Lam: *The Paper Boat. A Refugee Story*. Owlkids Books Inc 2020).

surreal

David Wiesner imaginiert in seinem wortlosen Bilderbuch *Free Fall*⁷ eine surreal anmutende Traumwelt, indem er eine Art Zerrbild der Realität entwirft, existierende

⁷ Bilder finden sich unter <https://www.arvindguptatoys.com/arvindgupta/freefall.pdf> [10.08.2023].

Proportionen verändert und Nicht-Existentes naturalistisch darstellt, so als sei es eben doch Teil der realen Welt.

In naturalistischen Bildern erzählt Wiesner von einem Jungen, der mit einem Buch in seinen Armen einschläft und in seinem Traum ein fernes, fiktives Land mit Drachen und Schlössern erkundet. Die Rahmenhandlung beginnt mit dem schlafenden Jungen, dem sein aufgeklapptes Buch aus den Armen gefallen ist. Bereits das nächste Bild leitet den Ebenenwechsel hin zur ‚Traumerzählung‘ ein: Eine Seite löst sich aus dem Buch und fliegt über eine imaginäre Landschaft hinweg direkt in die surreal anmutende Traumwelt. Dort existieren Dinge, die in der Lebenswelt der Betrachter*innen unmöglich erscheinen. So zeigt eines der Bilder den Jungen in seinem Pyjama hoch oben auf dem Dach eines Schlosses zwischen Rittern, Zinnen und Türmen. Alles ist naturalistisch dargestellt: von den wehenden Fahnen bis hin zu den Vögeln und der zerbrochenen Ritterrüstung.

Offenlegen der gestalterischen Strategie: metafiktionales und selbstreflexives Erzählen

Eine Strategie, die oft auch im (Trick-)Film verwendet wird, ist die, dass Spielzeug, Trickfilmfiguren etc. lebendig werden. Gerade Trickfilmfiguren treten immer wieder mit ihren vermeintlich realen/fiktionalen Zeichner*innen in einen Dialog, sodass es zu einem Ebenensprung kommt, der die Fiktionalität und Gemachtheit des Werks offenlegt. Formen selbstreflexiven und metafiktionales Erzählens werden auch im textlosen Bilderbuch gern aufgenommen, wie die folgenden Beispiele zeigen.

Gezeichnetes wird ‚real‘

Im Bilderbuch *Chalk*⁸ von Bill Thomson gehen drei Kinder an einem regnerischen Tag in einen Park mit Spielgeräten. Dort sehen sie einen riesigen grünen Kunststoffdinosaurier, der eine Tüte mit Straßenkreiden in seinem Maul hält. Die Kinder nehmen sich Kreiden aus der Tüte, fangen an zu zeichnen und dann passiert ein Wunder: Durch die Kreidezeichnung der Kinder wird der Dinosaurier zum Leben erweckt. Thomson gestaltet die Bilder fotorealistisch und setzt Perspektivwechsel ein: Die Bilder zeigen wechselnd die Perspektive des Dinos oder diejenige von einem der Kinder. Durch den im Bilderbuch thematisierten Akt des Zeichnens und Malens wird die Aufmerksamkeit auf die Gemachtheit und Fiktionalität des Bilderbuchs gelenkt sowie auf die Fähigkeit von Büchern und Bildern, eigene Welten zu erschaffen.

Auch in Aaron Beckers textfreiem Bilderbuch *Die Reise* spielt der Akt des Zeichnens, d. h. der aktive Schaffensprozess, der im Bild gezeigt wird, eine zentrale Rolle: Das von der Protagonistin Gezeichnete wird real und ermöglicht das Abenteuer. Der rote Kreidestift als magisches Werkzeug (siehe Abbildung 7) erlaubt es dem Mädchen,

⁸Eine abgefilmte Version von *Chalk* ist hier zu sehen: <https://www.youtube.com/watch?v=HgMeMnygVn0> [10.08.2023].

der Langeweile des eigenen Zimmers zu entkommen, indem es ein Portal zu einer anderen, zweiten Welt erschafft. Durch die an die Kinderzimmerwand gezeichnete Tür, die innerhalb der Diegese als Schwelle zwischen realer und fantastischer Welt fungiert, kann das Mädchen in die Fantasiewelt eintreten. Mit dem Eintritt in die Fantasiewelt ändert sich auch die Farbgebung der Bilder. Diese Farbigkeit markiert, wie die rote Farbe des Stiftes, die Ebene des Erzählens als Imagination, als Produkt der kindlichen Fantasie, die in ihrer Selbstwirksamkeit Thema des Buches ist.



Abbildung 7: Metafiktion – Gezeichnetes wird real (Bildquelle: Aaron Becker: Die Reise. Gerstenberg 2015).

Der Weg des Mädchens, die Fantasiereise, führt zuerst durch einen Park mit Bachlauf, großen Bäumen und leuchtenden Lampions. Auf einem Steg angekommen, kommt die Kreide erneut zum Einsatz. Um schneller reisen zu können, zeichnet sich das Mädchen ein Boot, setzt sich hinein und fährt damit den Fluss entlang. Erst das Zeichnen, das in den Bildern gezeigt wird, ermöglicht den Fortgang der Geschichte.

*Offenlegen des Gezeichnet-Seins: Die Erzähler*in zeigt sich durch ihr eigenes Tun oder wir sehen der Illustratorin beim Zeichnen zu*

Im Bilderbuch *Lines* geht Suzy Lee noch einen Schritt weiter. Hier steht der Zeichenprozess – vermeintlich der von Suzy Lee selbst – im Zentrum der Narration. Stärker noch als zuvor rückt damit die Materialität und Gestaltung des Bilderbuchs selbst in den Blick. Denn hier sind es nicht kindliche Protagonist*innen, die durch ihr Zeichnen innerhalb der Narration Dinge zum Leben erwecken; hier geht es um den kreativen Schaffensprozess eines/einer Illustrator*in, dem/der die Betrachter*innen gewissermaßen beim Zeichnen über die Schulter schauen. Der/die Künstler*in ist dabei selbst nicht im Bild zu sehen; gezeigt werden Material bzw. Zeichenfläche (weißes Blatt Papier) und Werkzeug (Bleistift und Radiergummi).

Linien, die mit Bleistift auf das Blatt gezeichnet werden, werden im weiteren Verlauf zu Spuren von Schlittschuhen auf dem Eis umgedeutet und so eine weitere Erzählebene eröffnet, die ein Mädchen mit roten Fausthandschuhen und roter Mütze beim Schlittschuhlaufen in Szene setzt. Die Normalansicht zeigt das Mädchen von der Seite, wie es sich im Eis spiegelt. Es scheint, als ob es gleich stürzt. Nach dem Umblättern wechselt die Perspektive: Eine Aufsicht zeigt die von den Schlittschuhen

zerkratzte Oberfläche des Eises und das gestürzte Mädchen von oben. Es hat die rote Mütze verloren; durch zwei radierte Stellen wirkt es, als würde das Mädchen vom Eis schlittern. Im Umblättern vollzieht sich ein Sprung zurück auf die Ebene des Zeichnens: Zu sehen ist ein gezeichnetes Papierknäuel, neben dem der Radiergummi liegt. Offenbar hat der/die Zeichner*in die Zeichnung verworfen und zerknüllt. Nach dem erneuten Umblättern ist das glattgestrichene, zerknitterte Papier zu sehen, das wiederum als Eisfläche gelesen werden kann (siehe Abbildung 8). Das Mädchen sitzt nach seinem Sturz noch immer auf dem Eis: Neben ihm liegt in kleiner Entfernung die rote Mütze. Läuft ihre Geschichte womöglich ohne das Zutun des Illustrators/der Illustratorin weiter?



Abbildung 8: Der künstlerische Prozess wird sichtbar
(Bildquelle: Suzy Lee: Lines. Chronicle Books LLC 2017).

Durch die wechselnden Ebenensprünge (zwischen dem gezeichneten Zeichenprozess und der innerhalb des Prozesses gezeichneten Geschichte) wird die Narration um die Eisläuferin nicht nur unterbrochen, sondern auch hinterfragt. Die Aufmerksamkeit der Leser*innen wird auf den Schaffensprozess gelenkt, der hier unter dem Vorzeichen, real und unmittelbar zu sein, Teil der Erzählung ist. Das Bilderbuch stellt so die literarische Kommunikation offen aus.

Portale zu einer anderen Welt

Wie bereits im Beispiel *Die Reise* finden sich auch in anderen wortlosen Erzählungen immer wieder „Portale“, durch die die Figuren in eine andere Welt gelangen. In JiHyeon Lees wortlosem Bilderbuch *Pool*⁹ beispielsweise tauchen zwei Kinder in einem völlig überfüllten Schwimmbecken und gleiten so in eine andere Welt über. Das Abtauchen im Pool wird, wie in *Die Reise*, zur Metapher für eine imaginierte Reise; die wunderbare Unterwasserwelt kann dabei auch als Zufluchts- und Rückzugsort gelesen werden.

Marije und Ronald Tolman laden im Bilderbuch *die insel* dazu ein, einen Ort zum Träumen, Lachen, Spielen und Glücklich-Sein zu entdecken. Als Portal fungiert in diesem Fall eine Wolke, die das Tor zu einer anderen Welt, der Welt der Träume und des Glücklich-Seins, symbolisiert (siehe Abbildung 9). Der Wechsel der beiden Welten wird zudem über die farbige Gestaltung ausgedrückt: Zu Beginn der Geschichte dominieren die Farben Blau (Meer und Himmel) und Weiß (Wolke, Vögel und Eisbär); der Eisbär klettert eine Strickleiter hinauf zur Wolke. Über die Strickleiter, die im Bild sichtbar bleibt, erreicht der Eisbär eine neue, in Gelbtöne getauchte Welt. Dort gibt es Papageientaucher, einen fiedelnden Waschbären und vieles mehr zu entdecken. Doppelseite für Doppelseite ändert sich die Umgebung, der Eisbär scheint hoch oben über den Wolken Freunde und einen Ort zum Glückhchsein gefunden zu haben.



Abbildungen 9 und 10: Die Fantasie als Portal in andere Welten (Bildquellen: links: Marije & Ronald Tolman: *die insel*. arsEdition 2013; rechts: JiHyeon Lee: *Door*. Chronicle Books LLC 2018).

In JiHyeon Lees wortlosem Bilderbuch *Door* ist – wie schon in *Die Reise* – eine Tür das Portal zur Sekundärwelt. Wie in *die insel* und *Die Reise* ist sie auch hier positiv besetzt: Sie bietet Abenteuer, Spaß und Freundschaft. Neugier und Offenheit sind

⁹ Bilder finden sich unter:

<https://blog.picturebookmakers.com/post/125243484756/jihyeon-lee> [10.08.2023].

der Schlüssel, der dem Jungen die Tür öffnet, als er – unbemerkt von den Erwachsenen – einem Insekt folgt und eine scheinbar längst vergessene Tür öffnet (siehe Abbildung 10). Durch die Tür betritt der Junge eine farbenfrohe Welt, und auch in diesem Beispiel geht mit dem Übergang eine farbliche Markierung einher. Hinter der Tür erwartet den Jungen eine Welt, die ihm offenbar fremd erscheint: Er erschrickt vor einem sonderbaren Wesen mit einem großen Instrumentenkoffer und stürzt. Doch die Geschichte wendet sich zum Guten. Die freundlichen Wesen nehmen den Jungen bei sich auf und unternehmen mit ihm gemeinsam Dinge, die er aus seinem Alltag nicht kennt oder dort nicht tun darf. Die Fantasiewelt ist so auch als Ort der Wunscherfüllung zu lesen, an welchem dem Jungen Aufmerksamkeit zuteil wird und ein Miteinander existiert.

Die Vorstellungswelten, die von den Protagonist*innen über Portale betreten werden, sind, wie in *Door* oder *Pool* gesehen, immer wieder von Fantasiewesen bewohnt. Diese sind den Besucher*innen gegenüber offen und freundlich gestimmt, sodass neue Freundschaften ungeachtet aller Unterschiede entstehen. In David Wiesners fast wortlosem Bilderbuch *Sector 7*¹⁰ hilft der zeichenbegabte Junge den Fantasiewesen, die aus Nebel und Wolken entstehen und ihn mit in die Sekundärwelt nehmen. Wieder ist es die kindliche Fantasie, die Abenteuer nicht nur garantiert, sondern erst ermöglicht, da ihr die gezeigten Parallel-/Sekundärwelten entspringen.

Fazit

Das Durchstöbern zahlreicher (fast) wortloser Bilderbücher zeigt das reiche bildliche¹¹ und bildliterale¹² gestalterische Repertoire sowie die Vielfalt künstlerischer Strategien der Illustrator*innen. Ein wiederkehrendes Motiv bzw. handlungstragendes Element ist der Wechsel zwischen unterschiedlichen Ebenen und Welten – zwischen erzählter Realität und intradiegetisch erlebter Fantasiewelt. Um diesen Wechsel auch ohne sprachliche Vermittlung nachvollziehbar zu gestalten, nutzen die Illustrator*innen visuelle Strategien und entwickeln eine Bildsprache, die zum Plot ihrer Erzählung passt. Dabei sind, wie exemplarisch gezeigt werden konnte, die gestalterischen Mittel vielfältig: Farbe und grafische Mittel, Perspektive/Kameraeinstellungen kommen ebenso zum Einsatz wie unterschiedliche Formen der Hintergrundgestaltung. Auch Portale werden eingesetzt, um die Schwellen zwischen den Welten zu markieren und den Protagonist*innen den Übertritt zwischen den Welten und ein

¹⁰ Eine abgefilmte Version ist hier zu sehen:

https://www.youtube.com/watch?v=L5p5O6A_ZHY [10.08.2023].

¹¹ *bildlich/Bildlichkeit*: „Der Terminus Bildlichkeit bezeichnet die den Bildern eigentümliche Grundfunktion, die macht, dass sich Bilder einerseits von anderen Phänomenen unterscheiden, und andererseits erklärt, wie diese Besonderheit zustande kommt.“ (Asmuth, 2011, S. 112)

¹² *Bildliteralität/bildliteral*: Zur Bildliteralität gehören ein spezifisches Bild-/Sinnverständnis, das sich lebenslang auf- und ausbaut, die Freude am Umgang mit Bildern, die Vertrautheit mit Bildern und der bildlichen Ausdrucksfähigkeit sowie Bildkompetenzen im Bereich der Bildkritik, Bildrezeption und -produktion, der visuellen Kommunikation, Bildkultur und Bildsprache (vgl. Lieber, 2014, S. 372–373).

Zusammentreffen mit Fantasiewesen zu ermöglichen. Die bildliteralen Strategien der Verfremdung und Umdeutung werden sowohl metaphorisch als auch surreal zur Gestaltung von Träumen und Fantasiewelten eingesetzt. Einige Illustrator*innen nutzen metafiktionale und selbstreflexive Verfahren, um die Fiktionalität und Gemachtheit/Künstlichkeit herauszustellen. Die vorgestellten Möglichkeiten stellen nur eine subjektive Auswahl dar, zeigen aber doch eindrücklich die Vielfalt¹³ künstlerischer Strategien und Gestaltungsweisen in (fast) wortlosen Bilderbüchern auf.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

- Becker, A. (2015). *Die Reise*. Hildesheim: Gerstenberg.
- Lam, T. (2020). *The Paper Boat. A Refugee Story*. Toronto: Owlkids Books Inc.
- Lee, J. (2013). *Pool*. San Francisco: Chronicle Books LLC.
- Lee, J. (2018). *Door*. San Francisco: Chronicle Books LLC.
- Lee, S. (2008). *Wave*. San Francisco: Chronicle Books LLC.
- Lee, S. (2010). *Shadow*. San Francisco: Chronicle Books LLC.
- Lee, S. (2017). *Lines*. San Francisco: Chronicle Books LLC.
- Thomson, B. (2010). *Chalk*. Las Vegas: Amazon Children's Publishing.
- Tolman, M. & Tolman, R. (2013). *die insel*. München: arsEdition.
- Valério, G. (2020). *At the pond*. Ontario: Groundwood Books.
- Wiesner, D. (1988). *Free Fall*. USA: HarperCollins.
- Wiesner, D. (1999). *Sector 7*. New York: Clarion Books.
- Wiesner, D. (2018). *I got it!* London: Andersen Press Ltd.

Sekundärliteratur

- Asmuth, C. (2011). *Bilder über Bilder. Bilder ohne Bilder. Eine neue Theorie der Bildlichkeit*. Darmstadt: WBG.
- Belting, H. (2002). *Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft*. 2. Aufl. München: Fink.
- Lieber, G. (2014). Bildliteralität und Bildung zur Imagination. Einblicke und Ausblicke in bildbasierte Lern- und Bildungsprozesse. In A. Glas & H. Sowa (Hrsg.), *Bildung der Imagination 2* (S. 371–382). Oberhausen: Athena-Verlag.

¹³In dem von Annelore Prengel entwickelten pädagogischen Konzept geht es um die Gleichberechtigung von Verschiedenem (bspw. Inklusion, kulturelle Diversität, Diversität der Ausdrucksweisen).

- Lieber, G. (2017). Erzählen in Bildern am Beispiel wortloser Bilderbücher. *IMAGO. Zeitschrift für Kunstpädagogik* 5, 41–56.
- Lieber, G. (2019). Erzählen und Bildlichkeit am Beispiel von Suzy Lees *Welle*. In B. Uhlig, I. Pieper & G. Lieber (Hrsg.), *Erzählen zwischen Bild und Text* (S. 257–269). München: kopaed.
- Prenzel, A. (2006). *Pädagogik der Vielfalt. Verschiedenheit und Gleichberechtigung in Interkultureller, Feministischer und Integrativer Pädagogik*. Wiesbaden: Springer.
- Rowe, A. (1996). Voices Off. Reading Wordless Picture Books. In M. Styles, E. Bearne & V. Watson (Hrsg.), *Voices Off. Texts, Contexts and Readers* (S. 219–234). London, New York: Continuum International Publishing Group.
- Sowa, H. (Hrsg.) (2012). *Bildung der Imagination 1*. Oberhausen: Athena-Verlag.
- Todorov, T. (1990). *Genres in discourse*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Uhlig, B. (2014). „Ich sehe etwas, was Du nicht siehst.“ Bildsehen und Bildimagination bei der Betrachtung von Bilderbüchern. In G. Scherer, S. Volz & M. Wiprächtiger-Geppert (Hrsg.), *Bilderbuch und literarästhetische Bildung. Aktuelle Forschungsperspektiven* (S. 9–22). Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier.

GABRIELE LIEBER, Dr.ⁱⁿ ist Professorin für Ästhetische Bildung an der Pädagogischen Hochschule Fachhochschule Nordwestschweiz.