

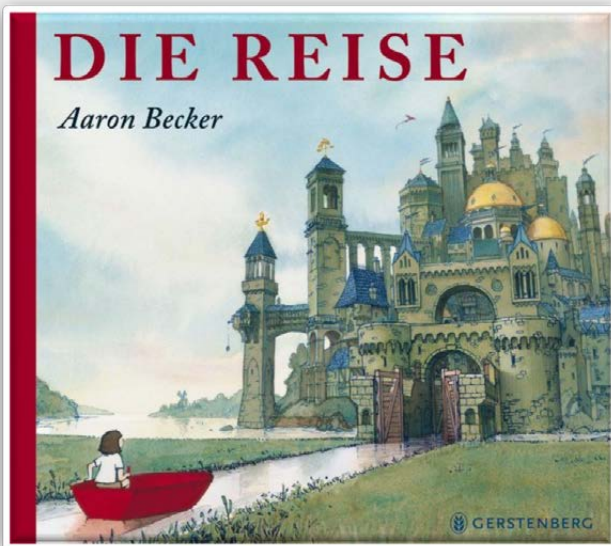


Aaron Becker

DIE REISE - DIE SUCHE - DIE RÜCKKEHR

Gerstenberg 2015–2017 • je 40 Seiten • 14,95 • ab 6

★★★★★



Ein Bilderbuch – in seiner ganz grundlegenden Bedeutung: ein Buch aus Bildern. Und ein Buch ohne Text.

Ein einfühlsames Bilderbuch, aus dem man so viel machen kann. Bei mir wurde es Kürze eingesetzt in der Arbeit mit unseren Flüchtlingen – ich kann mir kaum etwas Passenderes denken: eine Geschichte zum Schauen, ohne Worte zum Verstehen. Es sind eigentümliche Bilder, unrealistisch wie im Traum, faszinierend und bei aller Fremdheit seltsam vertraut: eine Stadt mit goldenen Türmen, von oben gesehen, deren eine Mauer in einem sich ergießenden Wasserfall endet; ein Luftschiff, ein Flugapparat, mit dem Antriebsrad eines Mississippi-Dampfers;

ein Zeppelin, in dem eine Herrscherin mit Pistole in der Hand ihre Begleiter bedroht, damit sie mit einem Schmetterlingsnetz nach einem rosafarbenen Vogel haschen, der sich durch weite Teile des Buches zieht; ein Wald voller Lichter und magischer Laternen, den das Mädchen durch die gezeichnete rote Tür eines Baumes betritt.

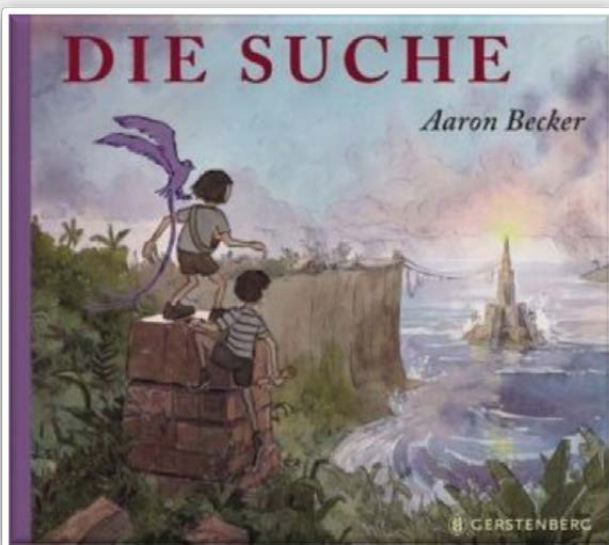
Oft über eine Aufschlagseite lang, ergeben sich Szenen von fast 55 cm Breite, die wortlos eine wunderschöne Geschichte erzählen. Ein Mädchen, in den eher gedämpften warmen Farben des Buches immer mit einem knallroten Attribut versehen, sitzt mit ihrem roten Roller gelangweilt auf den Stufen des Hauses, in dessen wandlose Zimmer man blicken kann. Die Mutter kocht, der Vater am PC beschäftigt, die Schwester auf dem Sofa mit Smartphone. Niemand von ihnen hat Zeit für sie, egal wie sie bittelt. Was tun?

Sie weiß es. Mit roter Kreide malt sie eine Tür in ihr Zimmer und man sieht, wie sie es durch diese Tür ins Grüne hinein verlässt, in den besagten grünen Wald. Ein Fluss fließt durch ihn, und sie malt sich mit ihrer roten Kreide ein rotes Boot, mit dem sie fährt, bis sie in die Stadt mit den goldenen Türmen kommt, und als das Boot den Wasserfall am Ende der Mauer hinunterzustürzen droht, malt sie sich einen roten Ballon.



Aus diesem sieht sie, wie die Menschen aus dem seltsamen Zeppelin einen wunderschönen rosafarbenen Vogel jagen, ihn fangen und streng bewacht in einem Käfig einsperren. Aber das Mädchen klagt den Käfig und schenkt dem Vogel seine Freiheit. Gemeinsam fliegen die beiden durch Tag und durch Nacht, das Mädchen auf dem roten Teppich, den sie sich gezeichnet hat. Am Ende sind sie zu Hause angekommen, in der Realität des Anfangs, der Vogel, das Mädchen und ein Freund, den sie – durch den Vogel – gewonnen hat. Nie wieder wird sie einsam sein!

Eine ganz wundervolle Reise in die Fantasie, in großartige Bilder umgesetzt. Ein abenteuerliches Buch für Kinder und Erwachsene, man wird die Szenen auf verschiedenen Ebenen „lesen“. Ein Buch mit Botschaften, das ermuntert, aus dem langweiligen Trott auszubrechen, und zeigt, wie einfach das sein kann. Ein Buch, das zum Mutigsein ermuntert und das zeigt, dass eine gute Tat den Lohn in sich trägt – und die Welt verändern kann. (avn)



Der zweite Band erinnert zunächst an den ersten. Das Prinzip hat sich nicht geändert, wieder handelt es sich um ein Bilderbuch ganz ohne Text – und wieder braucht es auch keinen, so sprechend sind die Bilder. Dabei ist die Geschichte keineswegs simpel, und in vielen Fällen wird es auch notwendig sein, das Buch mehrfach zu studieren, um der Handlung möglichst vollständig folgen zu können. Aber ich halte das für einen Vorteil und nicht für ein Manko.

Die Geschichte beginnt in der „wirklichen Welt“, einer grauen, verregneten Stadtwelt, in der ein Mädchen mit einem roten Stift, ein Junge mit einem violetten Stift und ein ebenfalls violetter Vogel mit

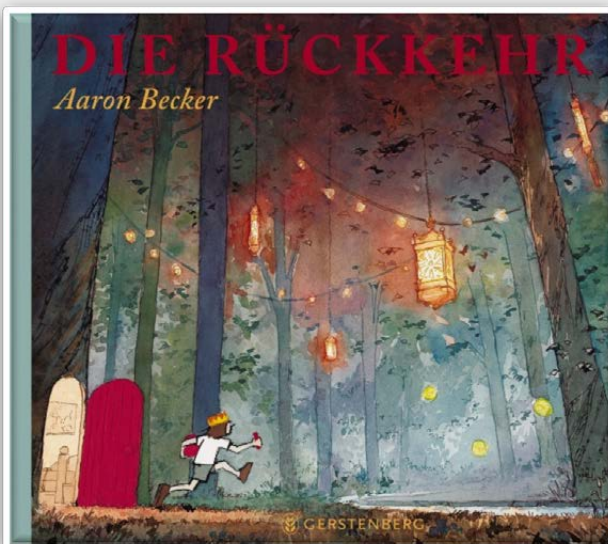
prächtigem Schweif Schutz vor den Regentropfen unter einer Brücke suchen. Plötzlich öffnet sich hinter ihnen eine Holztür in der Steinwand und ein goldbraun gekleideter König überreicht den beiden Kindern eine Art Patronengurt, eine Karte mit farbigen Markierungen und einen gelben Stift, bevor er von grauen Soldaten wieder zurückgezerrt wird.

Wieder werden die Stiftfarben zum Werkzeug: Ein roter und violetter gezeichneter Schlüssel öffnen die geheimnisvolle Tür und damit den Weg in eine fremdartige Parallelwelt, in der eine mittelalterlich anmutende Festungsstadt (Leser von Band 1 kennen sie schon) von den feindlichen Soldaten in Brand gesteckt und der König auf einem Schiff deportiert wird. Aus der Karte entnehmen die beiden Kinder nach und nach die Fundorte für Stifte weiterer Farben und müssen bei ihrer Suche danach sowohl unter Wasser tauchen als auch auf einem Elefanten dschungelumwachsene Pyramiden aufsuchen.



Stets helfen ihnen dabei mit den bereits vorhandenen Stiften gezeichnete Werkzeuge oder Freunde, und ebenso regelmäßig werden sie von den Soldaten verfolgt und können nur gerade so entkommen. Letzten Endes sammeln sie eine komplette Regenbogenbogenskala an Stiften in ihren Gurt ein und es verwundert nicht, dass mit der letzten noch fehlenden Farbe auch echte Regenbögen entstehen, die die soldatischen Feinde vertreiben und dem König wieder zur Herrschaft über sein buntes Land verhelfen. Auch dass den Kindern ihr Einsatz belohnt wird, überrascht nach all den Abenteuern nicht. Am Ende kehren sie wieder in ihre Heimat zurück, in der der Regen inzwischen der Sonne gewichen ist, die ebenfalls einen bunten Bogen an den Himmel zaubert.

Es ist unglaublich, wie komplex und vielgestaltig man eine „wortfreie“ Geschichte erzählen kann, doch Becker packt in seine farblich wie formatmäßig überbordenden Aquarelle eine Fülle an erzählenden und vielsagenden Details. Das ist genial angelegt und durchgeführt und es beweist so gleich zweierlei: Bei den beiden Kindern wie bei den „Lesern“ dieses Buch entfaltet die Vorstellung eine so große schöpferische Kraft, dass fast greifbare Welten entstehen, Schwierigkeiten gemeistert werden und starke Gefühle wirken. Der daraus erwachsende Tipp für die Akteure ist, dass so unscheinbare Dinge wie Buntstifte Magie verbreiten können, Langeweile und grauen Alltag überwinden und damit eben auch „leere Zeit“ überbrücken können. Und das ganz ohne Bildschirm, Akku und Hightech – wie frohmachend! [hu]



Zweimal durften wir schon Beckers kleine Heldin auf ihren Abenteuern begleiten, die sie in eine parallele Märchenwelt führten. Nach der „Reise“ und der „Suche“ nun also „Die Rückkehr“. Von ihrem letzten Ausflug trägt das namenlose Mädchen noch seine Krone, und doch langweilt sie sich in dem großen Haus in der großen Stadt, wo sie mit ihrem Vater lebt. Der vielbeschäftigte Mann hat einfach zu wenig Zeit für sie, und so wählt sie den bereits bekannten Weg „hinaus“: Mit ihrem roten Stift malt sie eine Pforte auf die Wand und betritt erneut das Land ihrer Träume. Doch diesmal fällt ihrem Vater ihr Weggehen auf, und er folgt ihr

„hinüber“, wo er mit einem Drachenboot kurz nach dem Mädchen selbst bei den anderen Besitzern der Farbkreiden (Junge und alter Mann) ankommt.

Es bleibt nicht lange Zeit zum Begrüßen und Kennenlernen, ein feindlicher Bogenschütze taucht auf und stiehlt einzelne Farben, die von einem Zauberkästchen aufgesogen werden. Zwar gelingt es den beiden Kindern, mit dem verbliebenen Lila ein fliegendes Pferd zur Verfolgung zu erschaffen, doch das Kästchen verschlingt auch dieses. Das Rot des Mädchens ist



noch übrig und bringt sie als U-Boot in eine Strandhöhle, wo sie aus einer Wandzeichnung die Idee zu einer Falle bekommen. Doch nur mit der Hilfe des Vaters kann eine Rettung des Märchenlandes gelingen.

Kein Wort erklärt diese Geschichte, und das ist auch gar nicht nötig. Wieder einmal ist es Aaron Becker gelungen, nicht nur eine fantasievolle Parallelwelt zu erschaffen, sondern seine Personen, ihre Beziehungen und Handlungen mit wenigen Bildern sinnfällig zu charakterisieren. Dabei setzt er weniger auf realistische Ausarbeitung als auf Farbstimmung, Formenreichtum und dynamisch-eingefrorene Szenenbilder. Nichtsdestotrotz wäre jedes Bild ein Schmuck für jede Wand, doch nur bei ausgiebiger Betrachtung aus der Nähe erschließen sich Einzelheiten, die jeweils geeignet wären, neue Geschichten zu beginnen.

Diese Technik einer erträumten Reise mit abenteuerlichen Stationen regt unweigerlich zum Nachempfinden und Nachträumen an, ganze Stunden kann man damit verbringen. Und obwohl solche Gedankenausflüge etwas Eskapistisches haben, sich der Realität teil- und zeitweise entziehen, bleibt als Quintessenz des Ganzen doch ein nicht nur in Fantasiewelten brauchbarer Ansatz: Gemeinsam geht es besser – oder Einigkeit macht stark. Das gilt für Familien und Gruppen jeder Art, es gilt auch für Kinder untereinander. Und wenn dann das Gute nicht nur in der Vorstellung siegt, dann sorgt so eine Gute-Nacht-Geschichte auch für entspannten Schlaf. Ein meisterliches Kleinod! [hu]