

»Hab ich jetzt nur geträumt oder ist das wirklich passiert?«

Wie Traumdarstellungen in Bilderbüchern Ambiguitätskompetenz fördern können

CHRISTOPH GSCHWIND

»Did I Dream That or Did It Really Happen?«

How Dream Images in Picturebooks Can Promote ›Ambiguity Skills‹

Ambiguity is a key aesthetic and cultural cornerstone reflected in the multiple examples in literature, history and analysis that make the connection between the ambiguity of works of art and dream representations. This is particularly true in children's literature, in which children's dreams are presented in pictures. This article focusses on picturebooks that question various interpretations of reality, whose ontology, in other words, is open to interpretation: Are the worlds represented through imagery fictionally true or imagined as a dream? It also aims to show that the ultimate openness of images to interpretation results from an indiscernible oscillation between ambiguation and disambiguation. The central hypothesis of the article states that these images have the potential to sensitise their audiences to ambiguity and thus promote its tolerance – even outside of literature. It posits that these images can support the development of ›ambiguity skills‹, understood here to refer to a child's ability to handle perceived ambiguities productively, for instance by using them to examine basic anthropological questions, and is one means to prepare children for complex social ambiguities in real-life situations.

Ambiguität – Ambiguitätstoleranz – Ambiguitätskompetenz

Traumdarstellungen in Büchern und Filmen mit ›ambiguem‹ Ende sind in der Populärkultur seit den 1990er-Jahren beliebt. (Kuhn 2009, S. 141f.) Man kann die Popularität solcher *plot*-Strukturen durchaus plausibel als Reaktion der Kunst auf die zunehmende Komplexität der Gesellschaft (Berndt/Koepnick 2018, S.7) deuten. Diese Komplexitätssteigerung ergibt sich beispielsweise durch die Möglichkeiten digitaler Technologien, neben der wirklichen Welt auch virtuelle Welten, eine virtual, mixed oder augmented reality, zu kreieren, in denen sich die Grenze zwischen Realität und Fiktion verschiebt. Innerhalb der gesellschaftlichen Felder, in denen Ambiguität als Koexistenz verschiedener sich konkurrierender Bedeutungen (Winkler 2015, S. 3; Bauer 2011, S. 27) auftreten kann, hat dasjenige der Kunst im Allgemeinen und dasjenige der fiktionalen Literatur im Speziellen einen herausragenden Status, insofern Ambiguität im Sinne einer Unbestimmtheit für solche Medien mit ihrer »Richtungsänderung des Bedeuten« (Gabriel 1991, S. 11) von einem Besonderen zu einem nicht vollends bestimmbareren Allgemeinen konstitutiv ist. Hier interessieren nun literarisch-fiktionale Bilderbücher, die nicht nur durch die Nicht-Referenzialisierbarkeit der fiktiven Tatsachen in Bezug auf die reale Welt mehrdeutig sind, sondern bei denen schon der ontologische Status der fiktiven Welt bzw. verschiedener fiktiver Welten infrage steht, die also auch binnenfiktional ambigüe sind. Innerhalb der Kinder- und Jugendliteratur weisen ambigüe Bilderbücher zudem

JAHRBUCH
DER GESELLSCHAFT
FÜR KINDER- UND
JUGENDLITERATURFORSCHUNG
GKJF 2020 | www.gkjf.de
DOI: 10.21248/gkjf-jb.52

eine auffällige Affinität zu traumlogischen Darstellungen auf (Mattenkloft 2016; Thiele 2003, S. 77). Diese Affinität erklärt sich u. a. mit der Visualität des Traums. (Kreuzer 2014, S. 130 f.) Das Besondere an Traumdarstellungen innerhalb von fiktionaler Literatur ist ihre »imaginäre Struktur zweiter Potenz« (Alt 2002, S. 10). Der Traum, der selbst Imaginationsinhalt ist, unterliegt innerhalb der fiktiven Welt gleichzeitig der kommunikativen (verbalsprachlichen oder visuellen) Handlung des Erfindens. Beim Medium Bilderbuch, das in seiner prototypischen Gestalt Text und Bild miteinander kombiniert, kommt noch hinzu, dass durch die unterschiedlichen Zeichensysteme Schriftsprache und Bild die Narration schon deshalb unbestimmt ist, weil sie durch ein Wechselspiel von unterschiedlich bedeutenden verbalen und visuellen Codes vermittelt wird.

Solche Kunstwerke entfalten ihr Potenzial aber erst dann, wenn auf Rezipientenseite die Bereitschaft besteht, sich auf die Bedeutungspluralität einzulassen. Diese Rezeptionshaltung ist indes keine Selbstverständlichkeit. WissenschaftlerInnen verschiedener Disziplinen beobachten schon seit geraumer Zeit die Unfähigkeit des Menschen, Ambiguitäten auszuhalten (Bauer 2018, S. 16). Eine solche, auf die Psychologin Frenkel-Brunswik (1949) zurückgehende »Ambiguitätsintoleranz«, die psychosoziale Verschlossenheit gegenüber semantischer Offenheit, zeigt sich in den unterschiedlichsten gesellschaftlichen Bereichen in Strategien der Disambiguierung, also der Reduktion und Fixierung von Unentscheidbarkeit, Mehrdeutigkeit und Vagheit auf eine einzige Bedeutung, die kognitiv leichter fass- und sozial aushaltbar ist.

Ambiguität in verschiedenen Medien kann – insbesondere in einer frühen ontogenetischen Entwicklungsphase (Helzel 2018, S. 59) – gerade für die Komplexität gesellschaftlicher Phänomene, die sich einer Bedeutungsfixierung entziehen, sensibilisieren und so Ambiguitätsintoleranz quasi vorbeugen bzw. einen produktiven Umgang mit Ambiguität fördern. Es wird hier also davon ausgegangen, dass Ambiguitätstoleranz lernbar ist und insbesondere die Kinder- und Jugendliteratur als Kunstform mit genuinem »Ambiguitätspotential« (Bauer 2018, S. 61) in diesem Lernprozess eine zentrale Rolle übernehmen kann. Unter dieser Perspektive handelt es sich bei der Ambiguitätstoleranz und -intoleranz nicht um ein statisches Konzept als eine stabile psychische Disposition, die an eine positive bzw. negative emotionale Reaktion eines Individuums auf eine ambigüe Situation gekoppelt ist (Norton 1975, S. 608), sondern um einen dynamischen Begriff (Reis 1997, S. 10; Müller-Christ / Weßling 2007, S. 187–190) im Sinne einer Motivation, mit Ambiguität produktiv umzugehen. Ambiguitätstoleranz ist demnach als Teilkomponente einer *Ambiguitätskompetenz*, d.h. einer Problemlösungsstrategie in Bezug auf ambigüe Situationen, zu verstehen. Diese Ambiguitätskompetenz besteht im Sinne eines dreidimensionalen Kompetenzmodells (Weinert 2014, S. 27 f.) neben der positiven Einstellung gegenüber Ambiguität aus dem deklarativen Wissen, was Ambiguität (Vagheit, Uneindeutigkeit, Mehrdeutigkeit) ist, und aus dem prozeduralen Wissen, wie man sich ihr gegenüber produktiv verhalten (Häcker / Stapf 2004, S. 3), sie also beispielsweise als Denkstoß nutzen kann. In dieser Modellierung bildet Ambiguitätstoleranz eine Andockstelle für diverse soziale Fähigkeiten wie z. B. prosoziales Verhalten. (Vives / FeldmanHall 2018)

Vor diesem Hintergrund wäre es unterkomplex, das Bilderbuch ausschließlich in seiner medienspezifischen Beschaffenheit zu betrachten und es so von größeren, kulturellen und gesellschaftlichen Zusammenhängen zu isolieren. In einer solch reduzierten Betrachtungsweise würde das Potenzial des Bilderbuchs nicht nur als Medium literarischen, sondern auch gesellschaftlichen Lernens verkannt. Heuristisch wertvoller ist die Auffassung dieses Mediums als ästhetisches Kommunikat (Winkler 2015, S. 6), das

gleichzeitig Katalysator und Ausdruck soziokultureller Strömungen (Kaiser 2007, S. 18; Bode 1988, S. 260–273) ist.

Die bisherigen Erläuterungen sollen als Denkraum für die Analyse von ambigen Traumdarstellungen in ausgewählten Bilderbüchern (2. Teil) dienen. Im dritten Teil wird auf der Grundlage dieser Analyse skizziert, welches Potenzial solche Darstellungen in Bezug auf die Konstituierung und Mobilisierung von Ambiguitätstoleranz bergen.

Ambigüe Traumdarstellungen in Bilderbüchern

Um die Hypothese zu verifizieren, dass Bilderbücher mit einer ambigen impliziten Poetik das Wirkungspotenzial für das Triggern von Ambiguitätstoleranz und den Aufbau von Ambiguitätskompetenz aufweisen, werden hier vier Bilderbücher mit gemeinsamer Motivik und ähnlichen (nicht gleichen) Darstellungsmustern untersucht: *Wo die Wilden Kerle wohnen* von Maurice Sendak, *Wenn Kubaki kommt* von Hans Ulrich Steger, *Nachts* von Wolf Erlbruch und *Zirkusnacht* von Mattias de Leeuw. Alle vier Bilderbücher haben eine mindestens zweistufige Narration (Rahmen- und Binnenerzählung), die jeweils eine realistisch fiktionale und eine kontrafaktisch fiktionale Welt repräsentiert, wobei der fiktionale Wahrheitswert Letzterer in Frage steht.

Maurice Sendak: *Wo die wilden Kerle wohnen*

Der Bilderbuch-Klassiker *Where The Wild Things Are/Wo die wilden Kerle wohnen* (1963/1967) von Maurice Sendak fasziniert nicht zuletzt durch die Zweistufigkeit der Geschichte, die in zwei Welten spielt, einer ontologischen, in der der Protagonist Max zur Strafe für seinen Ungehorsam ohne Essen ins Bett geschickt wird, und einer kontrafaktischen, in der er nach einer gemäß Text fast einjährigen Reise fantastische Wesen, die titelgebenden wilden Kerle, trifft. Es gibt eine Reihe von visuellen Signalen dafür, dass es sich bei der abenteuerlichen Reise zu den wilden Kerlen um einen Tagtraum von Max handelt. So ist in der Rahmenerzählung an der Wand ein von Max gemaltes Bild («by MaxX») mit einem Monster zu erkennen, das den Kreaturen, denen Max auf seiner Abenteuerreise begegnet, ähnelt. Zusammen mit seinem Monsterkostüm wird die fantastische Welt der wilden Kerle also präfiguriert und der womöglich imaginierte Ausflug zu den wilden Kerlen als Ausflucht aus der realen Welt psychologisch plausibilisiert. Die geschlossenen Augen von Max deuten darauf hin, dass es sich bei der folgenden Narration um eine Fantasievorstellung oder einen Wachtraum handelt. Auf einem Bild scheint sich Max über seine Fantasie zu amüsieren, wenn er mit der Hand vor dem kichernden Mund und noch immer geschlossenen Augen dargestellt wird. Auch auf der Rückreise von den wilden Kerlen hat Max die Augen geschlossen, und wieder in seinem Zimmer stehend scheint er wie benommen von seiner Fantasie. Dass die Darstellung der Figur als träumende oder fantasierende einem kunsthistorisch etablierten Verfahren zur Markierung von Traumdarstellungen folgt (Kreuzer 2014, S. 137), profiliert den psychologischen Interpretationsansatz, die Geschehnisse bei den wilden Kerlen als kompensatorische Verarbeitung der realen Welt aufzufassen, zusätzlich. Des Weiteren deutet der deontologische Status der Binnengeschichte, die mit der sozialen Realität der Rahmenerzählung in einem Kontrast steht, auf eine symbolisch-metaphorische Bedeutung dieser Erzählwelt hin und reduziert damit den Bedeutungsskopos im Sinne einer Disambiguierung. Zu dieser Bedeutungsrichtung trägt auch der für markierte literarische Traumdarstellungen typische Zusammenschluss von Zeit und Ort (Schneppel 2001, S. 10) bei. An den Übergängen zwischen der primären, realistischen und der sekun-

dären, fantastischen Welt überlagern sich jeweils die Wirklichkeitsebene von Max' Zimmer und die Fantasiereise. So riecht es »auf einmal um ihn herum nach gutem Essen, / und das kam von weither quer durch die Welt« (Sendak 1967). Außerdem gibt es zeitliche Brüche in der Kontinuität der Handlung, die auf den Wechsel von einer logischen Wach- in eine paralogische Traumwelt hindeuten: »Und plötzlich war da ein Meer mit einem Schiff ...« (ebd.). Schließlich endet die Geschichte mit einem weiteren Signal für die Auffassung der Binnengeschichte als Imaginationsinhalt, wenn es heißt, dass das Essen noch warm war und zwischen dem Waldwuchs in Max' Zimmer und seiner Rückkehr nach angeblich knapp einem Jahr nur wenig Zeit vergangen sein kann.

Die visuelle Simultaneität von realistischer und fantastischer Welt in der bildkompositorischen Überlagerung von Max' Zimmer und dem Wald kann aber auch als die Reproduktion einer syntaktischen Ambiguität (Berndt/Sachs-Hombach 2015, S. 275) der Verbalsprache gedeutet werden. Der Satz »Genau in der Nacht wuchs ein Wald in seinem Zimmer – « (Sendak 1967) lässt offen, auf welche *Welt* bzw. auf welche Wirklichkeitsebene sich der Aussageinhalt bezieht, d.h. welcher Wahrheitswert ihm in Bezug auf die fiktive Welt der Bilderbuchgeschichte zugesprochen werden kann: Handelt es sich um eine fiktive Tatsache, d.h. ist es fiktional wahr, dass in Max' Zimmer ein Wald wächst, oder um die sprachliche Repräsentation eines Vorstellungsinhalts im Sinne von »Max stellt sich vor / träumt davon, dass in seinem Zimmer ein Wald wächst«? Zudem wird die verbalsprachliche Disambiguierung in der Aussage, dass das Essen noch warm war, in der Darstellung des Mondes durch visuelle Codes konkurriert. Während durch das Fenster in Max' Zimmer vor seiner fantastischen Reise ein abnehmender Mond zu sehen ist, ist es bei seiner Ankunft Vollmond. Die Reisedauer von »fast ein[em] ganze[n] Jahr« (ebd.) wird durch den verbalsprachlichen Hinweis, dass das Essen nach Max' (psychischer oder physischer?) Rückkehr noch warm war, einerseits fiktionalisiert und andererseits durch den visuellen Indikator des Mondphasenwechsels plausibilisiert. Die populäre Kontrastierung einer realistischen Wachwelt durch eine fantastische Traumwelt, die durch die Aushebelung von physikalischen Gesetzen wie Raum- und Zeitdiskontinuitäten (Kreuzer 2014, S. 84 f.) als solche markiert ist, ist hier also verschwommen, insofern auch die realistische Rahmenerzählung, wenn man den verbalsprachlichen und visuellen Hinweisen folgt, ein zeitliches Paradoxon (gleichzeitig kleine und große Zeitspanne) aufweist. Demgegenüber ist das System aus Raum- und Zeitkoordinaten innerhalb der fantastischen Welt konsistent, insofern die Distanz der Hinreise mit der Addition von aufsteigenden Zeiteinheiten (»und er segelte davon, Tag und Nacht / und wochenlang / und fast ein ganzes Jahr«) und die Distanz der Rückreise mit denselben, nun aber absteigenden Zeiteinheiten (»Und er segelte zurück, / fast ein ganzes Jahr / und viele Wochen lang / und noch einen Tag«) (Sendak 1967) begrifflich gemacht wird. Anhand des piktoral-textuellen Code-Systems ist also nicht definitiv entscheidbar, welche Deutung nun die *richtige* ist. Vielmehr weisen Sprache und Bilder bzw. ihr Wechselspiel die Disposition zur Evokation von Ambiguität auf, sodass die pädagogisch-psychologische Deutung von Max' Reise in die Welt der wilden Kerle als kathartische Fantasiereise (Thiele 2003, S. 161; Brendel 2014, S. 49) unterkomplex ist.

Hans Ulrich Steger: *Wenn Kubaki kommt*

Anders als in den *Wilden Kerlen* enthält Hans Ulrich Stegers Bilderbuch *Wenn Kubaki kommt* (1976) schon auf der ersten Erzählebene mit dem sprechenden Holzpferd ein fantastisches Element, das weder von der Erzählinstanz noch von den Figuren in Frage gestellt wird. Der verbalsprachliche Kommentar, dass die Großmutter eingeschlafen

ist, und die visuelle Darstellung der schlafenden Großmutter legen die Deutung nahe, dass das auf derselben Seite dargestellte Gespräch zwischen den Kindern Nick und Anni und dem sprechenden Pferd Kubaki bereits Trauminhalt ist. Anders als in den anderen Bilderbüchern, die hier analysiert werden, ist die träumende Figur hier nicht Teil der sekundären Welt.

Ähnlich wie in den *Wilden Kerlen* findet auch hier sowohl bildlich als auch sprachlich eine Entgrenzung des Raums statt. Das sprechende Pferd Kubaki verspricht den Kindern, »die ganze Welt« befinde sich »gleich [...] um die Ecke« (Steger 1976). Auf der folgenden Doppelseite, die einen Einblick in die Scheune des Trödlers Sepp gibt, wird durch die Perspektivierung auf einen Fluchtpunkt die Illusion eines unbegrenzten Raumes erzeugt. Die Aussagen der Verbalsprache sind diesbezüglich ebenso wie diejenige in den *Wilden Kerlen* zur Metamorphose von Max' Zimmer ambig. Der Satz »Und schon sind sie in einem anderen Land« (ebd.) ist mehrdeutig, insofern seine Referenz entweder auf ein fiktional wirkliches, ein geträumtes oder ein im Spiel imaginiertes und durch Spielgegenstände angedeutetes Land offen ist. Damit fungiert die Scheune als »Schwelle« zwischen einer Primär- und einer Sekundärwelt. (Kurwinkel 2014, S. 309) Ein Hinweis darauf, dass sich die Reise der Kinder in einer paralogischen Traumwelt abspielt, gibt wie schon in den *Wilden Kerlen* ein Zusammenzug von Raum und Zeit: »Hoppla, jetzt wären sie beinah umgekippt. Aber sie sind nur ein Brett hinuntergerutscht und schon in Rutschstand.« (Steger 1976) Das gilt schließlich auch für die Rückkehr an den Ausgangsort: »Auf einmal kommt ihnen die Gegend bekannt vor. Und plötzlich stehen sie vor ihrer Großmutter, die eben aufgewacht ist.« (Ebd.) Durch die Frage der aufgewachten Großmutter, ob sie geträumt habe oder alles wirklich passiert sei, wird der ontologische Status binnenfiktional explizit in Frage gestellt und damit Ambiguität getriggert. Dass die Länder und Städte mit ihren auf reale Orte anspielenden Kunstnamen (»Belcanzonien«, »Baklavanien« usw.) in Bezug auf die extrafiktionale Wirklichkeit kontrafaktisch und fantastisch sind, steht außer Frage. Fantastisch ist die sekundäre Welt durch das Auftreten von Übernatürlichem wie dem schwebenden Menschen in Abu Sabu, den fliegenden Teppichen in Ururur oder den unheimlichen Gestalten in der spukenden Stadt. Unabhängig davon stehen an dieser Stelle des Buches in Bezug auf die fiktive Welt jedoch drei Wirklichkeitsversionen in Konkurrenz zueinander: erstens die Version, dass die Reise durch die Länder fiktional wahr ist, zweitens diejenige, dass die Großmutter das Abenteuer geträumt hat, und drittens diejenige, dass es sich dabei um eine fantasierte Spielwelt der Kinder handelt.

Insbesondere für die dritte Version finden sich visuelle Hinweise. Die Bilder an der Außenwand des Schuppens auf dem Buchumschlag und die Gegenstände im Schuppen präfigurieren die fantastische Welt. Zudem weist das Schlusstableau der Erzählung, das den Garten mit den angrenzenden Scheunen zeigt, in eine bestimmte Bedeutungsrichtung, insofern die dargestellten Spielgegenstände wie das Spielbrett, die Babuschka, der Bär, die Schiffe oder die Zirkustiere auch Teil der fantastischen Welt sind und gewissermaßen deren unbelebte Kulisse bilden. Der Vergleich dieser Doppelseite mit dem Anfangsbild der Geschichte legt die Interpretation nahe, dass die Kinder während der ganzen Erzählung im Garten gespielt und dabei etwa die herumliegenden Backsteine und Modellhäuser zu einer fantastischen Spielwelt verbaut haben. Doch wird diese Lesart durch die letzte, bizarr anmutende Szene, in der der sprechende Enterich auftritt, wieder durchkreuzt. Die Aussage der sprechenden Ente: »Alles haben wir wirklich erlebt« (ebd.) schließt die Offenheit in Bezug auf den ontologischen Status der fantastischen Weltreise nicht, sondern ist ihrerseits wieder ambig. Zum einen steht sie als Aussage einer un-

zuverlässigen Erzählinstanz binnenfiktional in Frage (»Was weißt denn du von unserer Reise, Enterich, du willst dich wohl wichtig machen?«) (ebd.), zum anderen kann sich »wirklich« sowohl auf eine fiktional wahre fantastische Reise durch eine deontologische Welt als auch auf die imaginierte Welt des Spiels beziehen. Schließlich stellt die fiktive Tatsache, dass eine Ente menschliche Züge trägt und sprechen kann, auch die Trennung zwischen einer realistisch fiktionalen und einer fantastisch fiktionalen Erzählung in Frage. Auch die binnenfiktionalen Rehabilitierung des Enterichs, der die Kinder anhand der Häuptlingsfeder aus dem Trapperland von der Wahrheit seiner Behauptungen überzeugen kann, reduziert das Bedeutungsspektrum nicht, insofern im äußeren Kommunikationssystem (Autor – Text – RezipientIn) fraglich bleibt, auf welchen Wirklichkeitsstatus sich die Kinder und der Enterich verständigen. In der Rahmenerzählung, in der die Ambiguität explizit thematisiert wird (»Hab ich jetzt nur geträumt oder ist das wirklich passiert?«) (ebd.), findet demnach keine definitive Disambiguierung der Bedeutungsvielfalt statt, sondern der ontologische Status der Binnenerzählung bleibt vage und die Bedeutung damit in der Schwebe.

Wolf Erlbruch: *Nachts*

Die Bilderbuchgeschichte *Nachts* (1999/2013) von Wolf Erlbruch ist ebenso wie die *Wilden Kerle* in eine ontologische Rahmen- und eine paralogische Binnenerzählung gegliedert. Fons, der kindliche Protagonist, kann nicht schlafen und fordert seinen verschlafenen Vater auf, »in die Nacht« (Erlbruch 2013) zu gehen. In der Binnenhandlung spazieren die beiden durch die Stadt. Die vorletzte Doppelseite zeigt beide wieder im Schlafzimmer des Vaters.

Anders als *Wo die wilden Kerle wohnen* und *Wenn Kubaki kommt* ist das Verhältnis zwischen Bild und Sprache hier widersprüchlich, indem die beiden Medien zwei verschiedene, sich widersprechende Wahrnehmungsperspektiven repräsentieren. Während die Verbalsprache die Rede des Vaters wiedergibt, zeigen die Bilder, was sein Sohn, Fons, sieht oder sich vorstellt. Insofern die Bilder den Schrifttext hier konterkarieren, ist das Verhältnis zwischen der Sprach- und der Bild-Erzählung heterogen (Staiger 2014, S. 17). Während die Bilder in den *Wilden Kerlen* und in *Wenn Kubaki kommt* die Ambiguität der Verbalsprache reproduzieren (und umgekehrt) und so eine globale Ambiguität der Narration konstituieren, ergibt sich Ambiguität hier sequenziell durch die Koexistenz von sich gegenseitig ausschließenden verbalsprachlichen und visuellen Codes auf jeder Buchseite. Während der Vater seinem Sohn zu erklären versucht, dass in der Nacht nichts passiert, alle schlafen und es so dunkel ist, dass man »die Hand vor Augen nicht« (Erlbruch 2013) sieht, nimmt Fons allerlei fantastische Gestalten wahr, die populären Figuren aus der Kinder- und Jugendkultur ähneln und von denen einige in die Umgebung integriert sind (wie der als Brücke fungierende Riesendackel oder die Bäume mit Gesichtern), andere sich hingegen von der Hintergrundkulisse deutlich abheben. Das an Alice aus *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) von Lewis Carroll erinnernde Mädchen, das Fons einen Ball reicht, während es durch einen von einem Hasen hochgestemmen Reifen schwebt, kann als Anspielung nicht nur auf das Figurenensemble von Carrolls Bilderbuch-Klassiker, sondern auch auf dessen Zwei-Welten-Prinzip (eine primäre Wach- und eine sekundäre Traumwelt) gedeutet werden. Allerdings ist die Grenze zwischen den beiden Welten bei Carroll durch das Einschlafen der Protagonistin markiert, während es hier nur den harten Szenenwechsel zwischen den Schlafzimmern und der Stadt-Topografie gibt, ohne dass die beiden Szenerien eindeutig bestimmten psychophysischen Zuständen zugeordnet würden. Dass u. a. der dem Genre des Nonsense zugehörige Text

Alice in Wonderland den konzeptionellen Horizont von Erlbruchs *Nachts* abgibt, lässt sich auch an der Absurdität von Fons' Imaginationen festmachen. Er nimmt auf dem Spaziergang etwa einen Gorilla mit Armbanduhr wahr, dem er die Hand hält, einen Hasen, der in ein vasenförmiges Papier gekleidet ist, auf dem mathematische Formeln zu erkennen sind, einen menschengroßen Fisch, der einen zweirädrigen Wagen mit einer übergroßen Erdbeere vor sich hinstößt, oder eine Rollschuh fahrende Tulpe, die karierte Hosen trägt. Anders als bei Sendaks *Wilden Kerlen* trägt die Darstellung des Mondes bei Erlbruch maßgeblich zur Paralogik der deontologischen Welt bei, insofern der Mond hier meist, aber nicht durchweg abnehmend sowie abwechslungsweise realistisch und artifiziell dargestellt ist. Die Welt des Spaziergangs ist also nicht nur in Bezug auf die Fantasie-Gestalten, sondern auch in Bezug auf die Gezeiten deontologisch.

Die Binarität »realistisch fiktionale Wachwelt – fantastisch fiktionale Traumwelt« wird aber nicht aufrechterhalten, sondern am Schluss der Erzählung aufgehoben. Indem Fons den rot-weißen Ball vom Spaziergang in der Hand hält, bricht die deontologische Welt in die ontologische ein bzw. wird die Grenze zwischen realistischer Rahmen- und fantastischer Binnengeschichte verwischt. Damit bleibt am Schluss des Buches offen, ob der nächtliche Spaziergang wirklich stattgefunden hat und – falls ja – ob die fantastischen Gestalten nur ein Produkt von Fons' Vorstellungskraft gewesen oder wirklich aufgetaucht sind, oder ob Vater und Sohn gar nie draußen waren, sondern der Vater vom Bett aus mit seinem Sohn gesprochen hat. Der rote Ball subvertiert die Disambiguierungssignale, die in eine bestimmte Bedeutungsrichtung weisen, dass sich Fons den Spaziergang, mindestens aber die wundersamen Gestalten nämlich nur vorstellt, und triggert Ambiguität. Der Widerspruch zwischen den verschiedenen Deutungsversionen lässt sich nicht auflösen. Im Gegenteil legen visuell repräsentierte Vagheiten etwa in Bezug auf die zeitliche Dimension wie die Armbanduhr des Gorillas ohne Zifferblatt und die übergroß dargestellte, teilweise verdeckte Taschenuhr der Gondoliere-Maus nahe, dass sich die Erzählung einer Sinnhomogenisierung entziehen soll.

Mattias de Leeuw: *Zirkusnacht*

Der *discours* von Mattias de Leeuws textlosem Bilderbuch *Zirkusnacht* (2016/2018) ist komplexer als derjenige von den *Wilden Kerlen*, *Kubaki* und *Nachts*, insofern nicht nur zwei, sondern drei ineinander verschachtelte Erzählebenen auszumachen sind, deren Wirklichkeitsstatus jeweils fraglich ist. So enthält bereits die auf der ersten Doppelseite dargestellte Rahmenerzählung Elemente einer Traum-Ästhetik. Zwei Ringe, die genau hinter einem Mädchen an den Stuhl gelehnt sind, erwecken auf den ersten Blick den Eindruck, als handle es sich dabei um angewachsene Flügel, und lassen das im Verhältnis zur Zimmergröße winzig dargestellte Mädchen als feenartige Gestalt erscheinen. Zur Traumästhetik dieser ersten Erzählebene trägt auch ein zum offenen Fenster über den Ast eines Baumes ins Zimmer tretender schwarzer Hund bei. Wundersam sind außerdem die auf einer Doppelseite in 24 Panels dargestellten Kunststücke, die das Mädchen und der Hund mit einem zum Frisbee umfunktionierten Futternapf, Jonglierbällen, mehreren Reifen, einer Trommel und einem roten Ball aufführen. Das Zu-Bett-Gehen des Mädchens markiert den Abschluss der Erzählsequenz.

Diese erste Diegese steht im Kontrast zu einer zweiten, in der das Mädchen die wesentlichen Spielgegenstände (den Bären, den Elefanten, das Pferd, den Löwen und die Puppe) in ihre Kunststücke zu integrieren versucht, nachdem sie erfolglos nach dem Hund gesucht hat, und sich schließlich erschöpft und enttäuscht von der Leblosigkeit ihrer Spielgefährten auf den Fensterrahmen setzt, wo sie einschläft. Im Kontrast zur zweiten, realis-

tisch fiktionalen Bild-Narration, repräsentiert die dritte Diegese eine deontologisch-fantastische Welt mit übernatürlichen Elementen. So beugt sich der auf roten Hintergrund aufgemalte Zirkusclown aus dem Plakat hinaus und trägt das Mädchen mit sich fort in die Nacht zu einem Zirkus, dessen Ensemble aus den zum Leben erweckten Spielzeugen besteht. Während das Mädchen mit der Zirkustruppe spektakuläre Nummern aufführt, fungiert der übergroß dargestellte Clown gleichzeitig als Assistent und Zuschauer. Nach dem Zirkus-Abenteuer bringt der Clown das Mädchen in der Morgendämmerung zurück in sein Zimmer und fügt sich wieder ins Plakat ein. Zwölf weitere Panels, die das Aufwachen des Mädchens illustrieren, bilden den Übergang von der Binnen- zurück in die Rahmenerzählung.

Ein Deutungsangebot besteht auch hier darin, dass es sich beim Zirkus-Erlebnis um einen Traum handelt. Diese Auslegung wird innerhalb der Bildnarration psychologisch plausibilisiert, insofern der nächtliche Ausflug in den Zirkus in Anbetracht der Zimmer-Szenen als träumerische Wunscherfüllung erscheint. Ebenso wie in den *Wilden Kerlen* und in *Kubaki* präfiguriert eine realistisch fiktionale Welt (diejenige des Kinderzimmers) eine deontologische Welt, in der sich jene in übernatürlicher Verzerrung spiegelt. Das Clownplakat an der Zimmerwand fungiert aus dieser Deutungsperspektive als Einfallsfaktor für eine binnenfiktional geträumte oder wirklich erlebte Welt der Imagination und das Kinderzimmer des Mädchens ähnlich wie jenes von Max, das Schlafzimmer von Fons' Vater sowie Haus und Garten der Kinder in *Kubaki* als Fantasieraum (Mattenkloß 2016), der sich entgrenzt und in die fantastische Welt des Zirkus, der wilden Kerle, der Stadt bzw. der ganzen Welt öffnet. Die fantastische Spiegelung der Spielfiguren sowie die inhaltliche und ästhetische Grenzziehung zwischen einer durch die Reihung von Panels sequenzierten realistisch fiktionalen und einer großformatig und disproportional dargestellten übernatürlich-wundersamen Welt weisen in die Deutungsrichtung eines Nachtraums und wirken damit disambiguierend. Doch während schon der binnenfiktionalen Wahrheitswert der ersten Szene in Frage steht, verwischt auch hier ein Relikt aus der fantastischen Welt, nämlich die in der Zirkusnacht zu einem Kleid umfunktionierte Clownsmütze, die dem Clown auf dem letzten Bild fehlt und stattdessen über dem Bett des Mädchens hängt, die Grenze zwischen einer ontologischen Wachwelt und einer deontologischen Traumwelt. Demnach bietet auch dieses Buch mehrere, sich konkurrierende und z.T. widersprechende Bedeutungsversionen an, ohne durch visuelle Signale »Bewertungseindeutigkeit« (Ranke 2009, S. 144) herzustellen.

Potenzial ambiguer Traumdarstellungen in Bilderbüchern

Alle analysierten Bilderbücher entziehen sich der Reduktion auf eine einzelne Lesart. Die Analyse hat gezeigt, dass Ambiguität nicht punktuell geschieht, sondern sich vielmehr in einem nicht fixierbaren Richtungswechsel des Bedeutens bzw. in einem potenziell un abgeschlossenen *Schwanken* zwischen mehreren Bedeutungen (Weimar 2009, S. 55) entfaltet. Die Texte sind als Rätsel konzipiert, für dessen Lösung es Hinweise gibt, die aber nie vollständig gelöst werden können, da das Hinweissystem insgesamt inkonsistent ist. Als zentraler Ambiguitätstrigger fungiert jeweils ein Gegenstand, der sowohl Bestandteil der realistisch fiktionalen als auch der deontologisch-fantastischen Welt ist (in den *Wilden Kerlen* der Mond, in *Wenn Kubaki kommt* die Häuptlingsfeder, in *Nachts* der Ball, in *Zirkusnacht* die Clownsmütze) und die beiden Welten damit miteinander verschaltet. Diese »Traumrelikte« (Abraham 2016, S. 9), die jeweils am Schluss der Storys auftauchen, verleiten dazu, die gesamte Handlung noch einmal aufzurollen bzw. – als

physisches Äquivalent – noch einmal zurückzublättern und frühere Episoden der Geschichte mit deren Ende abzugleichen. In diesem vergeblichen Versuch einer haptisch unterstützten Kohärenzbildung (Abel u. a. 2009, S. 2) wird die Ambiguität des Textes auch im äußeren Kommunikationssystem als eine nicht-propositionale Erkenntnis mit einer emotionalen Erlebnisqualität (Schildknecht 2007) erfahrbar und abhängig vom kognitionspsychologischen Entwicklungsstand der Rezipientin oder des Rezipienten als Irritation, Faszination usw. wahrnehmbar.

Durch die Analogie-Beziehung zwischen Traum und Literatur haben literarische Traumdarstellungen bereits ohne binnenfiktionale Ambiguität eine poetologische Komponente, insofern sie mit der Darstellung des Traums auch auf die Verfahrensweisen fiktionaler Literatur aufmerksam machen. Damit weisen sie die Disposition zu metafiktionalem Reflexionen auf, die wiederum das Fiktionsbewusstsein als ein soziohistorisch variables »Wirklichkeitsmodell« (Nickel-Bacon 2003, S. 5) aktivieren und Fiktionskompetenz (Schreier/Appel 2002) wie den kritischen Umgang mit »fakotionalen« Narrationen (Strässle 2019, S. 67) mobilisieren bzw. aufbauen können. Indem sich die hier fokussierten Bücher einer Reduktion auf eine einzige Wirklichkeitsversion verweigern, thematisieren sie den Wirklichkeitsbegriff gerade und regen dazu an, über den ontologischen Status der binnenfiktionalen Wirklichkeit nachzudenken und von da aus die »anthropologische Grundfrage« (Abraham 2016, S. 3) nach dem Verhältnis zwischen Wirklichkeit und Imagination auch in Bezug auf die extrafiktionale Welt zu stellen. Eine einmal wahrgenommene und angenommene Mehrdeutigkeit kann philosophische Fragen provozieren, die auf die eigene Welt zurückspiegeln: Ist die Welt, die wir für real halten, wirklich real oder nur Trauminhalt? Wie können wir wissen, dass die Welt, die wir für real halten, auch wirklich real ist? usw. Schließlich kann eine »perzeptive Ambiguität« (Eco 2019, S. 50) solcher Bilderbücher über die kritische Reflexion auf den philosophischen Wahrheitsbegriff hinaus dazu anregen, starre Erkenntnismuster auch in Bezug auf andere Kategorien zu durchbrechen und damit der Komplexität gesellschaftlicher Strukturen (konkurrierende Wahrheiten, Vielfalt sexueller Identitäten, flexible Rollenmodelle usw.) adäquat zu begegnen.

Primärliteratur

- De Leeuw, Mattias (2018): *Zirkusnacht*. Hildesheim: Gerstenberg
Erlbruch, Wolf (2013): *Nachts*. 8. Aufl. Wuppertal: Peter Hammer [EA 1999]
Sendak, Maurice (1967): *Wo die wilden Kerle wohnen*. A. d. Amerik. von Claudia Schmölders. Zürich: Diogenes [engl. EA 1963]
Steger, Hans Ulrich (1976): *Wenn Kubaki kommt*. Zürich: Diogenes

Sekundärliteratur

- Abel, Julia / Blödorn, Andreas / Scheffel, Michael (2009): *Narrative Sinnbildung im Spannungsfeld von Ambivalenz und Kohärenz*. Einführung. In: Abel, Julia / Blödorn, Andreas / Scheffel, Michael (Hg.): *Ambivalenz und Kohärenz. Untersuchungen zur narrativen Sinnbildung*. Trier, S. 1–11 [Schriftenreihe Literaturwissenschaft; 81]
Abraham, Ulf (2016): *Traumtage – Nachträume: Das Motiv des Traums in der Kinder- und Jugendliteratur*. In: *kj&m* 68, H. 4, S. 3–12
Alt, Peter-André (2002): *Der Schlaf der Vernunft. Literatur und Traum in der Kulturgeschichte der Neuzeit*. München

- Bauer, Thomas (2011): Die Kultur der Ambiguität. Eine andere Geschichte des Islams. Berlin
- Bauer, Thomas (2018): Die Vereindeutigung der Welt. Über den Verlust an Mehrdeutigkeit und Vielfalt. 11. Aufl. Stuttgart
- Berndt, Frauke / Sachs-Hombach, Klaus (2015): Dimensions of Constitutive Ambiguity. In: Winkler, Susanne (Hg.): Ambiguity. Language and Communication. Berlin [u. a.], S. 271–282
- Berndt, Frauke / Koepnick, Lutz (2018): Ambiguity in Contemporary Art and Theory. Introduction. In: Berndt, Frauke / Koepnick, Lutz (Hg.): Ambiguity in Contemporary Art and Theory. Sonderheft 16 der Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft. Hamburg, S. 5–13
- Bode, Christoph (1988): Ästhetik der Ambiguität. Zur Funktion und Bedeutung von Mehrdeutigkeit in der Literatur der Moderne. Tübingen, S. 260–273 [Konzepte der Sprach- und Literaturwissenschaft; 43]
- Brendel-Perpina, Ina (2014): Nimmersatt, Gruffelo & Co.: Klassiker der illustrierten Kinderliteratur und aktuelle Bilderbuchgeschichten. In: Knopf, Julia / Abraham, Ulf (Hg.): BilderBücher. Bd. 1: Theorie. Baltmannsweiler, S. 44–54 [Deutschdidaktik für die Primarstufe; 1]
- Eco, Umberto (2019): Das offene Kunstwerk. A. d. Italien. von Günter Memmert. 14. Aufl. Frankfurt/M.
- Frenkel-Brunswik, Else (1949): Intolerance of Ambiguity as an Emotional and Perceptual Personality Variable. In: Journal of Personality 18, S. 108–143
- Gabriel, Gottfried (1991): Zwischen Logik und Literatur. Erkenntnisformen von Dichtung, Philosophie und Wissenschaft. Stuttgart
- Häcker, Hartmut / Stapf, Kurt Hermann (Hg.) (2004): Dorsch Psychologisches Wörterbuch. 14. Aufl. Bern
- Helzel, Gudrun (2018): Kindliche Entwicklungsprozesse beim Philosophieren mit Kindern. Eine empirische Studie zu Ungewissheit und Mehrperspektivität. Opladen [u. a.]
- Kaiser, Christine (2007): Ambiguität. In: Burdorf, Dieter / Fasbender, Christoph / Moennighoff, Burkhard (Hg.): Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen. 3., völlig neu bearb. Aufl. Stuttgart [u. a.], S. 18
- Kreuzer, Stefanie (2014): Traum und Erzählen in Literatur, Film und Kunst. Paderborn
- Kuhn, Markus (2009): Ambivalenz und Kohärenz im populären Spielfilm: Die offene Werkstruktur als Resultat divergierender narrativer Erklärungs- und Darstellungsmuster am Beispiel von Alejandro Amenábars *Abre los ojos*. In: Abel, Julia / Blödorn, Andreas / Scheffel, Michael (Hg.): Ambivalenz und Kohärenz. Untersuchungen zur narrativen Sinnbildung. Trier, S. 141–158 [Schriftenreihe Literaturwissenschaft; 81]
- Kurwinkel, Tobias (2014): »Three up ... two across« [...] The brick he had touched quivered«. Zur Metapher der Schwelle in Joanne K. Rowlings *Harry Potter*. In: Lötscher, Christine / Schrackmann, Petra / Tomkowiak, Ingrid / von Holzen, Aleta-Amirée (Hg.): Übergänge und Entgrenzungen in der Fantastik. Münster, S. 307–315 [Fantastikforschung – Research in the Fantastic; 1]
- Mattenklott, Gundel (2016): Träume im Bilderbuch. In: kjl & m 68, H. 4, S. 13–22
- Müller-Christ, Georg / Weßling, Gudrun (2007): Widerspruchsbewältigung, Ambivalenz- und Ambiguitätstoleranz. Eine modellhafte Verknüpfung. In: Müller-Christ, Georg / Arndt, Lars / Ehnert, Ina (Hg.): Nachhaltigkeit und Widersprüche. Münster, S. 180–197

- Nickel-Bacon, Irmgard (2003): Vom Spiel der Fiktionen mit den Realitäten.
In: Praxis Deutsch 30, H. 180, S. 4–12
- Norton, Robert W. (1975): Measurement of Ambiguity Tolerance. In: Journal of Personality Assessment 39 (6), S. 607–619
- Ranke, Wolfgang (2009): Theatermoral. Moralische Argumentation und dramatische Kommunikation in der Tragödie der Aufklärung. Würzburg
- Reis, Jack (1997): Ambiguitätstoleranz. Beiträge zur Entwicklung eines Persönlichkeitskonstruktes. Heidelberg
- Schildknecht, Christiane (2007): Proposition. In: Müller, Jan-Dirk / Braungart, Georg / Fricke, Harald / Grubmüller, Klaus / Vollhardt, Friedrich / Weimar, Klaus (Hg.): Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte. Bd. 3: P–Z. Berlin [u. a.], S. 166–168
- Schnepel, Burkhard (2001): Einleitung. Kulturwissenschaftliche Perspektiven der Traumforschung. In: Schnepel, Burkhard (Hg.): Hundert Jahre »Die Traumdeutung«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven in der Traumforschung. Köln, S. 7–30 [Studien zur Kulturkunde; 119]
- Schreier, Margrit / Appel, Markus (2002): Realitäts-Fiktions-Unterscheidungen als Aspekt einer kritisch-konstruktiven Mediennutzungskompetenz. In: Groeben, Norbert / Hurrelmann, Bettina (Hg.): Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen. Weinheim [u. a.], S. 231–254
- Staiger, Michael (2014): Erzählen mit Bild-Schrifttext-Kombinationen. Ein fünfdimensionales Modell der Bilderbuchanalyse. In: Knopf, Julia / Abraham, Ulf (Hg.): Bilderbücher. Bd. 1: Theorie. Baltmannsweiler, S. 12–23 [Deutschdidaktik für die Primarstufe; 1]
- Strässle, Thomas (2019): Fake und Fiktion. Über die Erfindung von Wahrheit. München
- Thiele, Jens (2003): Das Bilderbuch. Ästhetik – Theorie – Analyse – Didaktik – Rezeption. Mit Beiträgen von Jane Doonan, Elisabeth Hohmeister, Doris Reske und Reinbert Tabbert. Bremen [u. a.]
- Vives, Marc-Luís / FeldmanHall, Oriol (2018): Tolerance to ambiguous uncertainty predicts prosocial behavior. In: Nature Communications 9, S. 1–9.
<https://doi.org/10.1038/s41467-018-04631-9> [Zugriff: 15.05.2020]
- Weimar, Klaus (2009): Modifikation der Eindeutigkeit. Eine Miscelle. In: Berndt, Frauke / Kammer, Stephan (Hg.): Amphibolie – Ambiguität – Ambivalenz. Würzburg, S. 53–59
- Weinert, Franz E. (2014): Vergleichende Leistungsmessung in Schulen – eine umstrittene Selbstverständlichkeit. In: Weinert, Franz E. (Hg.): Leistungsmessungen in Schulen. 3. Aufl. Weinheim [u. a.], S. 17–31
- Winkler, Susanne (2015): Exploring Ambiguity and the Ambiguity Model from a Transdisciplinary Perspective. In: Winkler, Susanne (Hg.): Ambiguity. Language and Communication. Berlin [u. a.], S. 1–25

Kurzvita

Christoph Gschwind, Dr., ist Dozent für Kommunikationskompetenz an der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Er wurde mit einer Arbeit zur Dramenpoetik des jungen Schiller an der Universität Fribourg und der Georg-August-Universität Göttingen promoviert. Seine Forschungsschwerpunkte sind: Literaturtheorie, Literatur um 1800, Literatur und Erkenntnis, Kinder- und Jugendliteratur im gesellschaftlichen Kontext.