



Doppelseite:
Vulkanlandschaft,
verschlehtes Ungeheuer



«**D**och als Tino Flautino am Kraterrand ankam, hörte er ein Knurren.» Für mich als Illustratorin ist das ein wunderbarer Satz. Diesen gilt es zu illustrieren. Mein Bild zeigt eine unheimliche Vulkanlandschaft mit einem Krater, aus dem schweflige Dämpfe aufsteigen. Und da ist es, das Ungeheuer, ganz nah und doch erkennt man es noch nicht richtig, seine Gestalt und Grösse kann man hinter den Dämpfen nur erahnen.

In jedem Text, den ich zum Illustrieren erhalte, gibt es solche Sätze, die sofort Bilder in mir auslösen. Ich notiere mir die Stellen und mache Skizzen. In einem nächsten Schritt werden die Bilder geordnet. Jetzt geht es darum, die Schlüsselszenen der Geschichte zu skizzieren und unter Berücksichti-

gung der meist vorgegebenen Anzahl von Illustrationen und Vignetten eine Auswahl zu treffen. Ich überarbeite die Komposition und Perspektive der einzelnen Bilder und deren Anordnung so lange, bis der Rhythmus stimmt und ein Spannungsbogen entsteht. Dieses Storyboard ist später während der Illustrationsarbeit mein ständiger Begleiter.

Zusammen mit der Autorin oder dem Autor wird das Storyboard noch einmal überarbeitet. Bei Tino Flautino nahm die Autorin Jolanda Steiner auch Anpassungen im Manuskript zugunsten der Illustration vor, liess Ideen, die bei der Bildentwicklung entstanden, in die Geschichte einfließen. Diese Wechselwirkung macht die Zu-

Märche nbilder

sammenarbeit zwischen Autorin und Illustratorin spannend und lebendig und durchbricht die sonst häufig spürbare Hierarchie, welche das Bild dem Text unterordnet.

Jetzt beginnt die Arbeit am Bild. Ich recherchiere, suche Bilder von Vulkanlandschaften, lasse Erinnerungen an die letzten Sommerferien auf Stromboli an mir vorbeiziehen. Auch zum Thema Ungeheuer lege ich ein kleines Archiv an. Die mittelalterlichen Darstellungen von Drachen interessieren mich besonders. Ich lasse mich von diesen Bildern inspirieren, bevor ich mein eigenes Bild entwerfe. Der Entwurf ist ein Versuch: Was braucht es, damit man den Körper im

Krater als Ungeheuer wahrnimmt? Ab wann ist zu viel sichtbar, ist es zu offensichtlich? Steht der Entwurf, beginnt die farbige Umsetzung. Erst beim Malen entsteht die Stimmung. Bei Tino Flautino gibt es neben der Geschichte noch einen weiteren Faktor, den es beim Illustrieren zu berücksichtigen gilt: Die Musik. Ich versuche, die Stimmung der Musik in die Bilder einfließen zu lassen. Mit dem Pinsel schaffe ich Licht und Schatten und eine Stofflichkeit der Oberflächen. Ich versuche, das Fantastische genauso real erscheinen zu lassen wie das Alltägliche. Der fliegende Federteppich und die warzige Haut des Ungeheuers sollen ebenso glaubwürdig sein wie der Vulkansand und die Steine im Vordergrund. Man soll das Knurren hören.

Sibylle Heusser, Illustratorin

Das Musikmärchen «Tino Flautino und die Zaubermelodie» erschien 2009 im Lehrmittelverlag Zürich als Lesebuch und Musik-CD. Die Produktion ist ein Gemeinschaftswerk mit dem Musikkollegium Winterthur. Das farbig illustrierte Lesebuch mit der Geschichte auf Hochdeutsch ist für Kinder ab der Kindergartenstufe bis zur 6. Klasse geeignet. Die Musik-CD beinhaltet die Musik von Rodolphe Schacher und die Mundarterzählung von Jolanda Steiner, der Autorin. «Tino Flautino und die Zaubermelodie» wird für Schulen, kleine Bühnen, Theater oder private Anlässe auch als Trio-Version angeboten. Mit Maurice Steger (Tino Flautino und Blockflöte), Jolanda Steiner (Erzählerin) sowie einem Pianisten, der die Geschichte märchenhaft umrahmt. Mehr Informationen: www.tinoflautino.ch