



William Steig

geb. 14. 11. 1907 in New York

gest. 3. 10. 2003 in Boston

1 Biographie

William Steig entstammt einer New Yorker Künstlerfamilie mit österreichischen Wurzeln und wurde als dritter von vier Brüdern am 14. November 1907 im Stadtteil Brooklyn geboren. Sein Vater Joseph, ein jüdischer Emigrant aus Österreich, war von Beruf Fassadenmaler (housepainter), der in seiner Freizeit – ebenso wie Steigs Mutter Laura – in Musik und bildender Kunst dilettierte.

My father was a socialist – an advanced thinker – [...], but he didn't want his children to be laborers. We were encouraged to go into music or art (Hedblad 2000; Mein Vater war Sozialist – ein fortschrittlicher Denker – [...], aber er wollte nicht, dass seine Kinder Arbeiter werden. Wir wurden ermutigt, in die Musik oder Kunst zu gehen; S. Sch.).

Schon früh war William Steigs Interesse dafür geweckt. Er las viel und begann zu malen. Den ersten Zeichenunterricht erhielt er von seinem ältesten Bruder Irwin, einem professionellen Maler. Von den drei Schulen, die er in New York besuchte (darunter die Townsend Harris High School), beendete er keine mit einem Abschluss. Ihn beschäftigte sein Drang zur bildenden Kunst. Denn bereits in dieser Zeit begann er Cartoons für die High-School-Newspaper zu zeichnen. Nachdem er sich in den verschiedensten Jobs ausprobiert hatte (u.a. wollte er professioneller Athlet, Seemann, Maler, Banjospieler und Gärtner werden), entschloss er sich endlich, sein Talent zum Beruf zu machen. Nach zweijähriger Ausbildung am New Yorker City

College studierte er ab 1923 vier Jahre lang an der National Academy of Design. Ein Studium an der Yale School of Fine Arts brach er nach fünf Tagen ab.

Als sein Vater 1929 während des New Yorker Börsenkrachs (Great Depression) sein gesamtes Vermögen verloren hatte, musste Steig plötzlich die Verantwortung für seine Eltern und den jüngeren Bruder übernehmen:

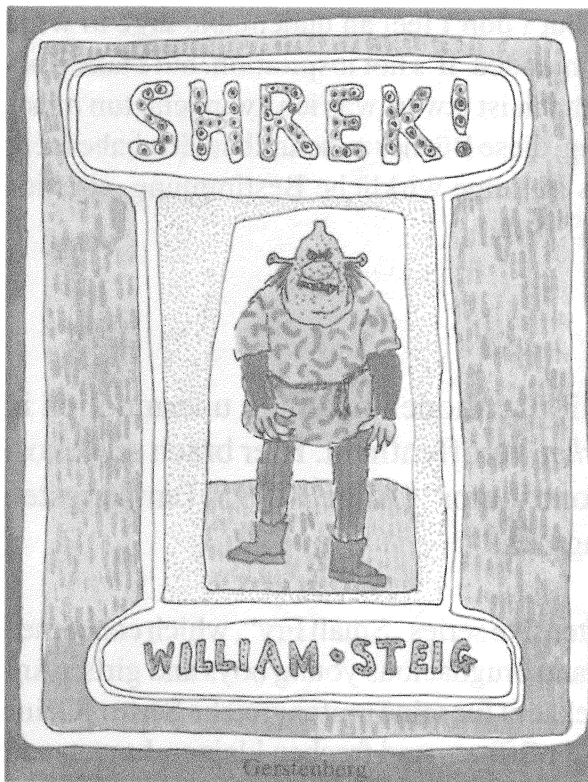
My older brothers were married and my younger brother was seventeen, so the old man said to me, „It’s up to you“. The only thing I could do was draw. Within a year I was selling cartoons to the New Yorker and supporting a family. (Hedblad 2000)

[Meine älteren Brüder waren verheiratet und mein jüngerer Bruder war siebzehn, also sagte der alte Mann zu mir: „Nun bist du dran.“ Das einzige, was ich konnte, war zeichnen. Innerhalb eines Jahres verkaufte ich meine Cartoons an den New Yorker und ernährte eine Familie; S. Sch.]

Denn Steig schickte nach einer kurzen Zeit als freischaffender Künstler seine Zeichnungen an das renommierte Wochenmagazin *The New Yorker*, fand Interesse – und hatte auf Anhieb Erfolg. Seit 1930 avancierte er zu einem der bekanntesten Cartoonisten der USA, sodass schon 1939 sein erster eigener Cartoon-Band *About People* erscheinen konnte.

Doch das war nur eine Seite des vielseitigen Künstlers. In den vierziger Jahren schnitzte er weithin beachtete Skulpturen aus Holz, die es bis in die Sammlung des amerikanischen Präsidenten Franklin D. Roosevelt im New Yorker Hyde Park brachten und in verschiedenen Museen in New England gesammelt worden sind. Im Sommer 1949 stellte er als einer von 250 ausgewählten Bildhauern seine Arbeiten während der Dritten Internationalen Bildhauerausstellung (3rd Sculpture International) im Philadelphia Museum of Art aus. Daneben entwarf er – auch hier Vorreiter – als einer der ersten Gruß-, Gelegenheits- und Motivpostkarten, als deren Miterfinder er gilt.

Seine steile Karriere als einer der bedeutendsten Kinderbuchautoren der USA nach dem Zweiten Weltkrieg begann William Steig erst im Alter von 61 Jahren. Die Anregung, ein Kinderbuch zu schreiben und zu illustrieren, ging von seinem Freund, dem Jugendbuchautor Robert Kraus, aus, der als Cartoonist ebenfalls für den *New Yorker* zeichnete. Kraus plante 1967 für den New Yorker Verlag Simon & Schuster ein Kinderbuch-Imprint unter dem Namen *Windmill Books* zu etablieren und versuchte William Steig für den neuen Verlagszweig zu gewinnen. Steig sagte zu. Bereits 1968 konnten zwei Bände für kleine Leser erscheinen: Das Abc-Buch *CDB!* und Steigs erste Bilderbucherzählung *Roland the Minstrel Pig* (dt. *Roland der fahrende Sänger*). Schon ein Jahr später gelang Steig mit seinem dritten Bilderbuch *Sylvester and the Magic Pebble* (dt. *Silvester und der Zauberstein*) der Durchbruch: Die skurril-philosophische und psychologisch meisterhaft motivierte Geschichte um



Shrek – das Original. Nach Steigs Bilderbuch von 1990 entstanden bisher drei weltweit erfolgreiche Animationsfilme (Quelle: Gerstenberg-Verlag, Hildesheim)

die zum Haupthelden von bisher drei weltweit popularisierten Animationsfilmen wurde, gelang ihm auch in diesem Medium eine überragende Wirkung. Sein triumphaler Aufstieg spricht aber auch so für sich: Denn die internationale Verbreitung des Gesamtwerks wird auf rund zwei Millionen verkaufte Exemplare geschätzt.

Der multitalentierter Künstler war während seines langen Lebens viermal verheiratet, in erster Ehe von 1936 bis 1949 mit Elizabeth Mead, zuletzt seit 1968 mit der Bildhauerin Jeanne Steig, mit der zusammen er auch Kinderbücher schrieb. Viele von Steigs zahlreichen Kindern blieben der Tradition der Künstlerfamilie treu: Steigs Sohn Jeremy wurde ein bekannter Jazz-Flötist, Tochter Lucie Malerin und Maggie eine Schauspielerin. Privat wohnte Steig zunächst viele Jahre in Manhattan, zog sich 1972 aber in das ländlichere Kent im Bundesstaat Connecticut auf einen Bauernhof zurück, wo er umgeben von Tieren aller Art lebte, bis er 1992 aus Altersgründen in ein Haus im Stadtteil Back Bay von Boston umzog.

Über seine erst spät entdeckte Passion des Kinderbuchschreibens hat William Steig einmal resümiert:

den Eseljungen Silvester, der sich durch die magische Kraft eines Zaubersteins in einen Findling verwandelte, reüssierte rasch zu einem gefeierten Titel, sie wurde „his masterpiece“ („sein Meisterwerk“) (Robert Angell) und mit der höchsten Kinderbuchauszeichnung der USA, der Caldecott Medal, prämiert. Über ein Dutzend Bücher für junge Leser folgten in kurzen Abständen, ab 1972 auch größere Erzählungen (novels) wie *Dominic* (dt. *Dominic*) und *Abel's Island* (dt. *Eine Maus aus gutem Haus; Abels Insel*). Sie alle wurden in zahlreichen Übersetzungen rasch international erfolgreich.

Bis kurz vor seinem Tod im Alter von 96 Jahren am 3. Oktober 2003 in seinem Haus in Boston schrieb William Steig stil- und treffsicher wie eh und je für Kinder. Mit der von ihm 1990 erfundenen Figur des hässlichen, grotesk-liebenswürdigen grünen „Oger“-Monsters *Shrek*,

Teil 1: Autoren/Übersetzer

Drawing is something I feel impelled to do, but I don't feel an undeniable urge to write these books. I've done more than I originally intended. It's not inspiration, but I take it seriously, writing for kids. (Angell 1995) (Zeichnen ist etwas, was ich zwingend tun muss, aber ich fühle keinen unwiderstehlichen Drang, diese Bücher zu schreiben. Ich habe mehr getan, als ich ursprünglich beabsichtigte. Es ist keine wirkliche Bestimmung, aber ich nehme das Schreiben für Kinder sehr ernst; S. Sch.)

2 Werke

2.1 Für Erwachsene

Insgesamt 1650 Zeichnungen und 117 Titelillustrationen hat Steig unermüdlich in mehr als fünfundsechzig Jahren im *New Yorker* veröffentlicht. Hier brach er Rekorde: Er galt als der „longest running active contributor“ (Angell 1995) (am längsten noch aktive Mitarbeiter) dieses Wochenmagazins.

He is probably still best known here for his extensive series „Small Fry“, which concerned the rowdy doings and pleasures of inventive and pugacious young boys and girls. (Angell 1995) (Er ist hier vielleicht am meisten bekannt für seine umfangreiche Serie „Kleine Früchtchen“, die Dummheiten und Späße von pfiffigen und frechen kleinen Jungen und Mädchen thematisiert; S. Sch.)

Die Anregungen zu diesen Cartoons gingen oft auf Steigs eigene Jugend in der New Yorker Bronx in der Gegend um Corona Park zurück. Sein Einfallsreichtum und die Ausdrucksfähigkeit einer treffsicheren Pointe waren enorm: Allein die gesammelten Werke als Cartoonist füllen mehr als ein Dutzend Bände. Von der Zeitschrift *Newsweek* wurde er deshalb mit dem Ehrentitel „King of Cartoons“ (König der Cartoons) geadelt. Einige von Steigs Zeichnungen erlangten in den USA geradezu Kultstatus. Der 1942 entstandene Cartoon *People Are No Damn Good* wurde zum weit verbreiteten Motiv auf Aschenbechern und Servietten. Das war Ironie des Schicksals. Denn seine Cartoons zeigen häufig traurige, unglückliche und hässliche Figuren. Sie sind Ausdruck einer ernüchterten, misanthropischen und pessimistischen Perspektive, die ganz im Gegensatz steht zu Steigs bunten, gefährdeten, aber lebensbejahenden Kinderbuchwelten.

2.2 Werke für Kinder

2.2.1 Bilderbücher

„Es war einmal ein Schwein namens Roland, das auf der Laute spielen und so betörend singen konnte, daß seine Freunde nicht müde wurden, ihm zuzuhören“ (Steig 1968, S. 5). Mit diesen prophetischen Worten beginnt William Steigs eigentümliche Kinderbuchkarriere. Seine erste Arbeit *Roland the Minstrel Pig* ist eine Kunstfabel für Kinder, die sich auf klassischen Tierfabelcharakteren und zum Teil märchenhaf-



William Steigs erstes Bilderbuch von 1968: *Roland, das Minneschwein* geht dem listigen Fuchs Sebastian beinahe in die Falle (Quelle: Carlsen Verlag, Reinbek)

ten Motiven gründet. Erzählt wird die Geschichte eines begnadeten, aber etwas dummen Minneschweins, das aus eitlen Kunstehregeiz in die Welt hinauszieht, aber dem listigen Fuchs Sebastian in die Falle geht, durch seinen Gesang schließlich doch noch zufällig sein Leben retten kann und schließlich nicht als Schweinebraten, sondern am Königshof des Löwen als gefeierter Sänger endet. Bereits in dieser ersten Erzählung zeigen sich charakteristische Leitmotive, die Steigs gesamtes kinderbuchkünstlerisches Oeuvre begleiten.

Eines der skurrilsten und merkwürdigsten von Steigs Bilderbüchern ist die 1969 erschienene Geschichte *Rotten Island*, die auch unter dem Titel *The Bad*

Island (dt. *Die Dracheninsel*) publiziert wurde. In der Form einer gut ausgehenden, märchenartigen Parabel werden Horror- und Fantasy-Elemente parodistisch zu einer spielerischen Apokalypse des Hässlichen umgemünzt. Die Geschichte einer durch und durch „schauderhafte[n], schreckliche[n] und furchtbare[n], diese[r] brennendheiße[n], eisigkalte[n] und felsige[n] Insel“, die von „entsetzlichen Ungeheuern verschiedenster Art“ bewohnt wird, die „so häßlich [sind], wie man es sich kaum vorstellen kann“ (Steig 1969), soll Kindern das Verhältnis von selbstzerstörerischer Gewalt, Hässlichkeit und vitalisierender Schönheit als seinsbestimmende Naturkräfte durchaus in schopenhauerischer Denkart zeigen. Steigs Vertrauen in die lebenserhaltende Kraft der Natur wird eindrucksvoll in den letzten Zeichnungen dargestellt: Nachdem sich das Hässliche, das sich wegen einer schönen Blume in den Untergang getrieben hat, selbst vernichtet hat, verwandelt sich die Insel in einen paradiseschen Ort voller Leben und Vitalität.

2.2.1.1 Magie und Zauberkraft

Sylvester and the Magic Pebble von 1969 ist das erste innerhalb einer ganzen Reihe von Bilderbüchern, in denen das Leitmotiv der Zauberkraft und des Magischen auf groteske, psychologisch und symbolisch meisterhaft verschlüsselte Weise umgesetzt worden ist. Der kleine mineralogisch ambitionierte Esel Silvester Duncan findet einen roten Zaubersstein, der ihm die Kraft verleiht, sich jederzeit etwas zu wünschen, das prompt in Erfüllung geht. Als er auf dem Weg nach Hause einem Löwen



Für diese Bildergeschichte von 1969 wurde William Steig mit dem höchsten Bilderbuchpreis der USA, der Caldecott Medal, prämiert (Quelle: Gerstenberg-Verlag, Hildesheim)

die Euphorie des Neuen aus, reißen sie aber zugleich jäh aus ihrem abgesicherten Alltags- und Familienleben. Das Magische eröffnet phantastische Horizonte, führt zu verblüffenden Effekten, wirft aber zugleich ungeahnte und schwer wiegende neue Schwierigkeiten auf, die von den Helden fordern, dass sie sich in ihren Abenteuern durch Tapferkeit, Mut, Erfindungsreichtum, Witz, Scharfsinn und Vertrauen in den Sieg des Guten bewähren. Das Magische bei Steig entbindet deshalb nicht von der Selbstverantwortlichkeit vor dem Leben, sondern zwingt ganz im Gegenteil die Helden in höchst prekären Situationen dazu, nach besonders phantasiereichen Auswegen zu suchen und ihre Existenz nur desto stärker und eindrücklicher verteidigen zu müssen. In *Gorky Rises* (dt. *Gorki hebt ab*) muss sich der kleine chemisch experimentierende Frosch Gorki gegen die Wirkung eines selbstgebrauten Zaubertrankes durchsetzen, der bewirkt, dass er vom Erdboden abhebt, höher und höher in die Atmosphäre hinaufschwebt, bis er – nachdem er sich über ein aufkommendes Unwetter gerettet hat – „da oben am Himmel [hängt] wie ein Mantel auf einem Bügel“ (Steig 1980).

Das musikalische Schweinekind Egbert in *Zeke Pippin* (dt. *Egbert und die*

begegnet, wünscht er sich – überwältigt von der Angst vor dem Raubtier – ausgerechnet in einen Findling und muss in diesem Zustand verharren, bis er im nächsten Frühjahr von der Wärme der eigenen Mutter, die mit ihrem Mann auf dem Findling Silvester ein Picknick macht, aus dem Winterschlaf erweckt und durch den Zauberstein, den sein Vater auf ihn legt, wieder in den Esel Silvester zurückverwandelt werden kann. Die Bilderfolge, in der Silvester als Findling den Naturkräften der Jahreszeiten Sommer, Herbst und Winter ausgesetzt ist und im Erzähltext über sein Dasein und sein Verhältnis zur Welt, zu Umwelt und Familie nachdenkt, gehört zu den eindrücklichsten Szenen der skurrilen Kinderbücher Steigs.

Die plötzlich entdeckten zauberhaften und magischen Fähigkeiten überraschen Steigs Kinderbuchhelden mitten in ihrer kindlichen Zufriedenheit, lösen



Egbert, das musikalische Schweinekind, spielt auf seiner magischen Mundharmonika das Präludium aus „La Traviata“ – eine charakteristische Szene für Steigs unverwechselbare Illustrationskunst (Quelle: Gerstenberg-Verlag, Hildesheim)

einäugigen Kater, der Solomon als Hasenpfeffer auf den Mittagstisch bringen will. Der Kater entdeckt das Geheimnis von Solomons, des Kaninchens, Verwandlung und treibt Solomon, den rostigen Nagel, in die Hauswand ein. Nur durch Zufall – das Haus gerät aufgrund der Unachtsamkeit des Katers in Brand – kann der rostige Nagel Solomon sich wieder in das lebendige Kaninchen verwandeln und zu seiner Familie zurückkehren.

2.2.1.2 Anthropomorphismus

William Steig erweist sich in seinen Kinderbüchern als ein Meister der anthropomorphisierten Tierdarstellung, die inhaltlich stark von schopenhauerischer Denkart geprägt ist. Steigs Tiere sind zwar auf der sichtbaren Oberfläche fast immer im edwardianischen Stil gekleidet, sind bürgerlichen Moralvorstellungen verpflichtet und legen sogar größten Wert auf Umgangsformen zivilisierter Kultur, werden aber trotz ihrer soziomorphen äußeren Gestalt von Wünschen, Sehnsüchten und unerklärlichen Trieben beherrscht oder von ihrer animalischen Natur bestimmt. Stets ist die Existenz der Tiere dadurch gefährdet. In *Doctor De Soto* (dt. *Doktor De Soto*), der Geschichte einer Zahnarztmaus, ist es der dandyhafte Fuchs mit den guten Manieren und dem Flanellwickel um das Maul mit dem faulen Backenzahn, der insgeheim in schöngedrehten Gedanken beschließt, nach erfolgreicher Behandlung mit ei-

Mundharmonika), das auf einer aus dem Müll aufgelesenen Mundharmonika wunderbare Virtuosität entwickelt, erkennt die Zauberkraft dieses Instruments zu spät: Alle Menschen, die diese Mundharmonika hören, werden in tiefen Schlaf versetzt. Wutentbrannt verlässt Egbert seine Eltern, weil sie während seines virtuosenspiels einschlafen. Mit fatalen Konsequenzen: Die zauberhafte Eigenschaft seiner Mundharmonika bringt Egbert zwar in abenteuerliche Situationen, rettet ihm aber schließlich das Leben.

In *Solomon the Rusty Nail* (dt. *Solomon der rostige Nagel*) besitzt der Kaninchenjunge Solomon die magische Eigenschaft, sich in einen rostigen Nagel verwandeln zu können. Er rettet sich auf diese Weise vorübergehend vor einem

WILLIAM STEIG

Teil 1: Autoren/Übersetzer

nem Goldzahnimplantat das Zahnarzt-ehepaar als leckeren Bissen „roh [...] mit einer Prise Salz“ zu verspeisen. Doch das Animalische hinter soziomorpher Maske hat bei Steig immer auch eine optimistische Gegenkraft, die von seinen gewissermaßen „menschenfreundlichen“ Haupthelden im tierischen Gewand repräsentiert wird, die für Sensualismus und Feinfühligkeit, Freundschaft, Treue, Mut, Entschlossenheit, Liebesfähigkeit und vor allem Gewitztheit steht und den kindlichen Lesern zur eigentlich erwünschten Vorbildfunktion dient. Dem schlauen Doktor De Soto und seiner geschickten Frau gelingt es mit Hilfe eines Tricks, dem Fuchs das Maul zuzuleimen, bevor er zuschnappen kann. Die Kunstfabel lebt auf diese Weise von der spielerischen Umkehrung der klassischen Tierfabelcharaktere, die mit einer Verspot-

tung des technischen Zahnarztequipments einhergeht. In der Fortsetzung *Doctor De Soto Goes to Africa* (dt. *Doktor De Soto geht nach Afrika*) wird die berühmte Zahnarztmaus, die den faulen Zahn des Elefantenbullen Mudambo behandeln soll, den rohen Kräften des Affen Honkitonk ausgesetzt, der ihn in den Dschungel verschleppt. Nur mit größter Anstrengung und mit dem eisernen Willen, seine Frau wiedersehen zu müssen, kann sich Doktor De Soto aus dem Käfig befreien, wird ohnmächtig von einem Suchtrupp entdeckt, kann zu seiner Deborah zurückkehren und die Elefantenzahnbehandlung erfolgreich vollenden.

Steigs Anthropomorphismus trägt aber auch pantheistische Züge. Die kleine, von einer unbestimmten Sehnsucht nach dem Einssein mit der Natur getriebene Maus Amos erlebt in *Amos & Boris* (dt. *Amos und Boris*) auf einem winzigen Boot mitten auf dem weiten Ozean gewissermaßen einen Freudianischen „ozeanischen Gedanken“, der den Mäuserich jedoch in unmittelbare Lebensgefahr bringt:

Eines Nachts, als das Meer leuchtete, staunte er über einige Wale, die Leuchtfontänen sprühten. Und später lag er auf dem Deck seines Bootes und starrte hinauf zum unermeßlichen Sternenhimmel; da fühlte der winzige Mäuserich Amos, daß er ein kleines lebendiges Tüpfelchen im weiten Universum war und mit allem verwandt. Überwältigt von all



Dr. De Soto – die berühmteste Zahnarztmaus der Welt (Quelle: Gerstenberg-Verlag, Hildesheim)

der Schönheit und den Geheimnissen der Natur rollte er hin und her und direkt vom Deck seines Boots mitten ins Wasser. (Steig 1971)

Der Blauwal Boris rettet Amos vor dem Ertrinken, die beiden so unterschiedlich gebauten, aber doch miteinander verwandten Säugetiere schließen Freundschaft miteinander. Dem kleinen dankbaren Amos gelingt es am Ende sogar, dem riesigen gestrandeten Wal Boris durch den Einsatz von zwei Elefanten, die den Koloss in das Meer zurückhieven, das Leben zu retten. Die Geschichte kann so zu einer Parabel abgerundet werden. Sie zeigt Steigs anthropomorphe Kunst, wie Animalisches mit Moralischem sinnfällig und auf leicht fassliche Weise durch Pointierung verquickt werden kann. Auch Steigs Eigenart, die zoomorphen Größenverhältnisse der Tiere in seinen Darstellungen zu wahren, hat in der Geschichte von Maus und Wal den größten denkbaren Gegensatz gefunden.

Eine besondere Verbindung zwischen dem Verwandlungsmotiv im Märchen und dem bürgerlichen Leben geht Steigs Anthropomorphismus in *Tiffky Doofky* (dt. *Tiffky Duffky*) ein. Der Müllmannhund Tiffky Duffky lässt sich von der Gans Madam Tarsal die Zukunft voraussagen. Sie weissagt ihm, dass er sich noch am Abend desselben Tages in die verliebt, die er heiraten wird. Obwohl eine als Glucke verwandelte Hexe alles daran setzt, um diese Prophezeiung zu durchkreuzen, verliebt Tiffky Duffky sich am Ende tatsächlich in die Pudelin Estrella, eine Schlangengebändigerin, von deren Boa constrictor er fast erwürgt worden wäre. Umgekehrt ist es in der besonders originellen Bilderbucherzählung *Caleb & Kate* (dt. *Kaleb und Käthe*) kein Tier als Maske für den Menschen, sondern der menschliche Tischler Kaleb, der von einer Hexe in einen Hund verwandelt wird und jahrelang als Haustier bei seiner Frau Käthe wohnt, die verzweifelt an seiner Seite nach ihrem verschollen geglaubten Mann sucht, bevor ein Zufall den Zauber wieder löst. – Steigs skurriler Erfindungsreichtum war unentwegt darum bemüht, die Spielarten der anthropomorphen Tierdarstellung um immer neue Nuancen und verblüffende Varianten zu bereichern.

2.2.1.3 Kindheitsbilder

Eine weitere Meisterschaft hat Steig in der Beobachtung und kindgemäßen Darstellung von kindlichen Verhaltensweisen, Bedürfnissen und Wünschen entwickelt. Die Handlung von *The Toy Brother* (dt. *Der Zaubertrank*) ist ins Mittelalter verlegt, sie spielt in der Familie des berühmten Alchimisten Magnus Beda (Steigs Kontamination aus Albertus Magnus und Beda Venerabilis). Die beiden Brüder Jorick und Karl sind verstritten. Der größere, selbstbewusste Jorick geht bei seinem Vater in die Lehre und will ihn schon jetzt großspurig übertreffen. Als die Eltern auf Reisen gehen, braut sich Jorick im Laboratorium des Vaters heimlich einen Zaubertrank, er

trinkt davon und wird „so klein wie eine Küchenschabe“. Der kleine Bruder Karl triumphiert. Endlich ist er einmal der größere und überlegenere. Er hat einen hilflosen Spielzeugbruder, um den er sich kümmern kann: Er baut Jorick ein Häuschen. „Die Spielregeln zu bestimmen machte ihm so viel Spaß, dass Karl sich bei dem Wunsch ertappte, Jorick müsste immer so klein sein, dass er ihn in die Tasche stecken konnte“ (Steig 1996).

In *Spinki sulks* (dt. *Spinki zieht aus*) sind die Merkwürdigkeiten der kindlichen Trotzphase satirisch auf die Spitze getrieben. Der bockige und trotzbende Spinki ist sauer auf seine Familie, er wehrt sich hartnäckig gegen jeden noch so phantasievollen Versuch seiner Freunde und Verwandten, ihn wieder gnädig zu stimmen. Am Ende tut Spinki seine Dickköpfigkeit leid: „Von da an nahm Spinkis Familie sehr viel mehr Rücksicht auf seine Gefühle. Zu blöd, daß sie das nicht allzu lange durchhalten konnten!“ (Steig 1988)

Ein Spiel ganz eigener Art, um schlechte Laune bei Kindern zu vertreiben, zeigt Steig in *Pete's A Pizza* (dt. *Pizza-Piet*). Denn Piets Vater „findet, es könne Piet aufheitern, wenn er eine Pizza aus ihm macht“. Nach allen Regeln der Kochkunst wird aus Piet ein Teig geformt: „Piet kann nicht antworten, denn er ist ja nur Teig und so'n Zeug. Aber als der Teig gekitzelt wird, lacht er sich kaputt“ (Steig 1998). Die schlechte Laune ist auf diese Weise fast ebenso schnell verscheucht wie bei Steigs Tochter „Maggie, die meine [Steigs] erste Pizza war“.

In *Brave Irene* (dt. *Irene schafft's*) setzt sich – in Anlehnung an europäische Märchenmotive – ein kleines Mädchen aus dem 19. Jahrhundert gegen alle denkbare Unbill und Naturkräfte durch, um mitten im Winter bei Schnee und Eis und mit einem verrenkten Knöchel, ein Ballkleid pünktlich zum Fest zur Herzogin ins Schloss zu bringen, das der Sturm ihr aus den Armen geweht hat, aber: Irene schafft's. Sie hat den Kampf mit ihrem Gegner, dem Wind, gewonnen.

In der scharfsinnigen und schonungslosen Cartoon-Sammlung *Grown-ups Get To Do All The Driving* (dt. *Erwachsene machen, was sie wollen*) zeigt Steig satirisch und humorvoll, wie schrullig Erwachsene auf Kinder wirken, denn wie anstrengend die Großen sein können, weiß Steig ganz genau: Erwachsene schleppen dich zum Zahnarzt, Erwachsene bekommen Falten, Erwachsene wollen immer, dass die Hände sauber sind, Erwachsene können ihre Zähne herausnehmen.

Für Steig ist es selbstverständlich, dass Kinder sich etwas erlauben dürfen und dazu ihre Freiräume bekommen sollen. Aber die Grundlage dafür muss die unverbrüchliche Verlässlichkeit auf ihre Familie bleiben.

2.2.1.4 Parodistisches, Satirisches und Philosophisches

Als eine Parodie auf *Die Schöne und das Biest* und auf europäische Volksmärchen in der Form eines Anti-Märchens kann das Kinderbuch *Shrek!* (dt. *Shrek!*) verstan-

den werden. Während das Märchen dem Schönen und Guten den Sieg einräumt, arbeitet Steig es auf den Sieg des Hässlichen und Schrecklichen um. Ironisch spielt der Autor hier mit dem Prädestinationsmotiv. Zugleich parodiert er moderne Horror- und Fantasymechanismen mit den Mitteln des Märchens: „Die Hexe hatte sich auf Horror-effekte spezialisiert, doch als sie Shrek sah, wurde selbst ihr blümerant zumute“ (Steig 1990). Durch diese Parodie des Abscheulichen wird das Spiel mit der Angstlust ins Komische transformiert und aufgelöst: „Ein aufregendes Gefühl, so herrlich häßlich zu sein.“ Die gleichnamigen Shrek-Verfilmungen lehnen sich jedoch nur an Hauptmotive der ursprünglichen Handlung in Steigs Erzählung an und verwenden lediglich einzelne Elemente der Figuren und Charaktere.

In *Farmer Palmer's Wagon Ride* (dt. *Bauer Schlauer fährt zur Stadt*) werden die Reiseabenteuer eines Bauernschweins und seines Eselsgehilfen Ebenezer, die sich auf dem Weg vom Jahrmarkt nach Hause machen, satirisch geschildert. Das ländlich Provinzielle wird aufs Korn genommen, aber auch in dieser auf den ersten Blick harmlos anmutenden Geschichte versteht es Steig, den Konflikt des Bewährens und der Tapferkeit in eine scheinbar endlose Kette von Katastrophen ironisch gebrochen einmünden zu lassen.

Yellow & Pink (dt. *Gelb und Rosa*) ist ein anspruchsvolles philosophisches Kinderbuch. „Zwei kleine Holzkerle lagen eines Tages auf einer alten Zeitung in der Sonne. Der eine war kurz, dick und rosa bemalt; der andere war lang, dünn und gelb bemalt.“ Es entspinnt sich ein philosophischer Dialog zwischen Gelb und Rosa ähnlich Kleists Marionettentheater. Auf der einen Seite wird das Argument der Entstehung des Lebens durch Zufall (dick und rosa), auf der anderen Seite das durch Plan und Ziel, durch Evolution (dünn und gelb) aus der Perspektive der Holzpuppen dargestellt. Am Ende zeigt sich, dass beide so nicht recht haben können. Das Geheimnis bleibt bei dem unbestimmbaren Puppenschnitzer, der die beiden frisch angemalten Puppen zum Trocknen auf die Wiese legte.

2.2.2 Erzählungen für Kinder

Überragenden Erfolg hatte William Steig auch mit seinen schwungvoll geschriebenen größeren Erzählungen für Kinder ab neun Jahren. *Dominic* ist die poetisch schönste und kunstvollste Geschichte von Steig, ein Höhepunkt der ambitionierten amerikanischen Kinderliteratur. Die Geschichte eines jungen abenteuerdurstigen Hundes, der in die Welt hinauszieht, um sein Glück zu machen, entstand auf Anregung von Michael di Capua, Steigs Herausgeber in seinem New Yorker Hausverlag Farrar, Straus & Giroux, mit dem er zusammenarbeitete, seitdem er sich von Robert Kraus und Windmill Books getrennt hatte. Die Hauptfigur hat der Autor und Illustrator in Personalunion seinem eigenen Vater nachgebildet. Die Erzählung ist nicht zuletzt deshalb ein großer Wurf, weil sie an Traditionen der europäischen Literaturge-

schichte mit leichter Hand anknüpft, sodass auf kongeniale Weise ein außerordentlich dichtes, handlungsstarkes und für die Moralentwicklung besonders eindrückliches Buch für Kinder entsteht. Es greift Motive des Pikaroromans auf, spielt auf die Legende von König Arthur an (Dominics unbesiegbare Speer als ein zweites Excalibur) und verarbeitet das Beschützermotiv des edlen Räubers Robin Hood. Die „Doomsday Gang“ (Untergangs-Bande), gegen die Dominic siegreich ankämpft, ist eine Reminiszenz an eines von Steigs Lieblingsbüchern – *Pinocchio*. Auf Elemente des europäischen Abenteuerromans wird ebenso geschickt zurückgegriffen, sodass die Erzählung – sowohl die straff geführte, aktionsreiche und verblüffend pointierte Handlung als auch Steigs vornehme und treffende Erzählweise – diese Traditionen eigenständig fortsetzen kann. Dominic, der mit seinem sprichwörtlichen Spürsinn in die Lebensschule des Abenteurers geht, vermag sich als anthropomorphisierter Ritter zu bewähren. Seine Gerechtigkeitsliebe, seine guten Manieren, seine Verlässlichkeit und Klugheit verbinden sich in diesem Buch mit Steigs dezent, aber eindrücklich geschilderter Ehrfurcht vor dem Geheimnis des Lebens:

Mit allem, was das Leben einem in den Weg stellte, wurde man, so oder so, auf die Probe gestellt. Man mußte zeigen, was man konnte. Dominic genoß es, diesen Proben gewachsen zu sein. (Steig 1972, S. 25)

Steig gelingt es in dieser Erzählung, ein ganzes Panorama seiner grotesken, individuellen Tiercharaktere vorzuführen, die alle zusammen eine kindgerechte Welt im Kleinen bilden, die symbolisch die vielgestaltige Welt im Großen meint.

Die zweite Kindererzählung *Abel's Island* hat die Form einer anthropomorphen Robinsonade, die aber parabolisch für das Grundproblem des modernen Lebens steht. Mit Steigs originellem, die Probleme der Existenz pointiert erkennenden Blick wird von der zivilisierten edwardianischen Wohlstandsmaus Abel erzählt, die bei dem Bemühen, den Tüllschal seiner Mäusegattin während eines Unwetters zu retten, auf eine Insel inmitten eines Flusses getrieben wird und dort völlig auf sich allein gestellt um das nackte Überleben kämpfen muss. Mit Einfühlungsvermögen, Anschaulichkeit und in einer zauberhaft anmutigen Sprache beschreibt Steig, wie Abel es bewerkstelligt, die Zwänge und Möglichkeiten dieser Situation zu einem Erkenntnisgewinn zu nutzen. Mit Hilfe seiner Vorstellungskraft, mittels Gelassenheit, Geschick, der Fähigkeit des Staunens und durch das Erlebnis von Kunst erringt sich Abel Freiheit – ein Gut, das die zuvor verwöhnte und in ihrem Wohlstand gefangene Maus am Ende als das höchste begreift.

In *The Real Thief* (dt. *Der wahre Dieb*) erzählt Steig eine Parabel von Recht und Gerechtigkeit im Konflikt zu Freundschaft und Treue. Der in freundschaftlicher Liebe zu seinem Bärenkönig ergebene, stolze und ritterliche Ganter Gawain ist Wächter

über die königlichen Staatsjuwelen, die Stück für Stück auf merkwürdige Weise aus der Schatzkammer verschwinden. Nur Gawain und der König besitzen die Schlüssel. Der unschuldige Gawain wird wegen schweren Raubes angeklagt und verurteilt, obwohl – wie sich im Verlauf der Geschichte herausstellt – die kleine kleptomantisch veranlagte Maus Derek für die Diebstähle verantwortlich ist. Der gutmütige Derek weidet sich als eine Art Ästhetikmaus am Anblick der Juwelen in seiner schmutzigen Höhle, ohne dabei den Gedanken an den Besitz des Reichtums zu haben. Eindrücklich schildert Steig, wie das Leiden der Helden über Strafe und Recht gehen kann und wie sehr Freundschaft und Vertrauen auf des Messers Schneide stehen können, wenn sie hart auf die Probe gestellt werden.

3 Erzählweise und Intentionen

Da William Steig das Kinderbuchmachen als fertiger Künstler begann, ist sein Illustrationsstil von Anfang an vollendet unverwechselbar gewesen. Er zeichnete seine charakteristisch doppeldeutigen Bilder mit Tuschfeder und malte sie mit Wasserfarben aus, wobei das Interieur seiner Welten und die Kleidungsstücke seiner Helden durch skurrile Blumenmuster, grelle Kontraste, groteske Streifen, große Punkte, Tupfer, locker gerundete, scheinbar leicht hingeworfene Formen sowie ironisch-biedere Assessoires die typisch Steigsche Note erhalten. Die Nähe zum Cartoon und zur pointierten, karikaturhaften Darstellung ist dabei nicht zu verkennen. Jeder Geschichte gab Steig ihre eigenen wiederkehrenden Farben, ihre eigenen Leitmotiv-Kontraste. Die psychischen Befindlichkeiten der animalischen und menschlich-allzumenschlichen Handlungsträger bildet Steig meisterhaft und treffsicher durch minimalen Aufwand in Gestus, Pose und Gesichtsausdruck seiner Figuren ab. Er weiß ähnlich wie Picasso – sein großes Vorbild – mit einem einzigen Strich zu zeigen, welche Gedanken bewirken, was für eine Miene eine Figur macht. Als Handlungszeitraum bevorzugt Steig das Ambiente der edwardianischen Kultur und der zwanziger Jahre, seine Bilder stecken voller merkwürdiger Details aus dieser Epoche. Seine Geschichten bezwecken auch, die geistige Atmosphäre dieser Zeit als Hintergrund idealisiert aufzugreifen.

Demzufolge achtete Steig erzähltechnisch auf eine gewählte, bisweilen sogar distinguierte Sprache, die bildhaft wirkt und so exakt und detailgenau formuliert wie Steigs treffende Zeichnungen stets das Charakteristische wiederzugeben versuchen. Dabei steckt Steigs Sprache voller Wortspiel, Sprachwitz und Koketterie; zielt dennoch auf Natürlichkeit und nutzt deshalb auch lockere und umgangssprachliche Elemente, die leicht verständlich sind. Seine Erzählweise ist eine Form des symbolischen und gleichnishaften Erzählens, die es erlaubt, auf allgemeine Zusammenhänge des menschlichen Lebens übertragen zu werden.

Steigs Helden sind empfindsame und feinsinnige, oft künstlerisch veranlagte in-

dividuelle Charaktere, beeindruckende Personifikationen der *vita activa*, die sich durch besondere, oft magische Fähigkeiten und Verhaltensweisen auszeichnen. Sie verstehen Leben als Überleben, trotzen Katastrophen durch Optimismus und Tapferkeit und sind empfänglich für Natur- und Kunsterlebnisse. Bilder und erzählerische Fiktion von Welt und Umwelt sind bei Steig stets von schopenhauerisch wirkenden und auch auf Leibniz hinweisenden Gedanken angeregt. Die Dialektik von Zerstörung und Erneuerung, Anlehnungen an „Wille und Vorstellung“ erinnern an den einen, Steigs Bewusstheit für das Eins und Alles und die Überzeugung von der Wohleingerichtetheit der Welt an den andern. Erzählerisch verwendet Steig außerdem Elemente aus den in seiner Kindheit von ihm viel gelesenen Märchen der Brüder Grimm und ist Motiven der europäischen Literaturgeschichte verpflichtet. Aber auch Charlie Chaplins Filme und Engelbert Humperdincks Oper *Hänsel und Gretel* sind ihm Anregung gewesen. Anstand, Gerechtigkeitsliebe, Verlässlichkeit, Mitleid und Familiensinn sind Tugenden, die die Grundlage und den Garant für das Vertrauen und die humane Geborgenheit bilden, die als letztgültiges Ziel am Anfang und am Ende jeder Steigschen Geschichte stehen.

Anlässlich der Verleihung der renommierten *Caldecott Medal* bekannte Steig:

Art, including juvenile literature, has the power to make any spot on earth the living center of the universe: and unlike science [...] it helps us to know life in a way that still keeps before us the mystery of things. It enhances the sense of wonder. And wonder is the respect for life. Art also stimulates the adventurousness and the playfulness that keep us moving in a lively way and that lead to useful discovery. (Publisher Weekly 1981) (Kunst, einschließlich der Jugendliteratur, besitzt die Kraft, einen Lichtstrahl auf die Erde als dem Mittelpunkt des Lebens im Universum zu werfen: und anders als die Wissenschaften [...] hilft sie uns, das Leben in einer Art und Weise zu verstehen, die das Geheimnis der Dinge noch vor uns selbst wahrt. Sie erhebt den Sinn für das Staunen. Und Staunen ist Ehrfurcht vor dem Leben. Kunst befördert außerdem den Abenteuergeist und die Spielfreude, die uns auf den Weg der Phantasie lenken und die uns allmählich zu nützlichen Entdeckungen hinführen; S. Sch.)

4 Rezeption und Kritik

William Steig ist in den USA und international außerordentlich breit rezipiert worden. Dabei wurden ihm mehr als sechzig amerikanische und internationale Kinderbuchpreise zuerkannt, darunter die angesehensten der USA wie der *Boston Globe Award* und der *American Book Award*. Als Illustrator ist er mit der *Caldecott Medal* ausgezeichnet worden, dem höchsten amerikanischen Bilderbuchpreis. Als Erzähler bekam Steig mehrfach den *Newberry Honor Book Award* verliehen. Für *Dominic* erhielt er 1972 den *Christopher Award*. Fast alle seine Bücher sind auf Bestenlisten vertreten gewesen und mit Buchpreisen zahlreich gekrönt worden. Sie zeigen eben-

so wie das überwiegende journalistische und jugendbuchwissenschaftliche Kritikerlob und die internationale Verbreitung seiner Werke, dass Steig als einer der bedeutendsten Kinderbuchautoren der USA nach 1945 gilt.

Es mangelte aber auch nicht an kritischen Stimmen. William Steig geriet sogar in Konflikt mit dem Gesetz, weil er Polizisten in *Sylvester and the Magic Pebble* als anthropomorphisierte Schweine dargestellt hat. Die International Conference of Police Associations war der Meinung, dies würde den Ruf der Polizisten schädigen. Es wurde der Versuch unternommen, Exemplare des preisgekrönten Bilderbuches aus den Bibliotheken zu entfernen. Ein Votum für Steig von der American Library Association's Office of Intellectual Freedom konnte dieses Vorhaben jedoch verhindern.

In Deutschland wurden Steigs Bücher nach dem großen Erfolg des Autors mit diesem dritten Bilderbuch ab 1969 gering zeitversetzt publiziert. Als Übersetzer konnten so renommierte Autoren wie James Krüss gewonnen werden. Die deutschen Ausgaben erschienen zunächst im Carlsen Verlag Reinbek sowie im Stuttgarter Boje-Verlag. Die Stuttgarter Bilderbücher wurden zunächst vom Züricher Diogenes-Verlag zu Beginn der achtziger Jahre als Lizenzausgaben und Sonderausgabe für den Buchclub Ex Libris noch einmal aufgelegt, bis Diogenes weitere Bilderbücher als deutschsprachige Erstausgaben publizierte. Ab den neunziger Jahren wurden dann die meisten Titel und Neuerscheinungen Steigs im Hildesheimer Gerstenberg Verlag veröffentlicht, kongenial ins Deutsche übertragen von Elmar Kreiße, Edmund Jacoby und Nicole T. Stuart. Auch hiervon gab es Lizenzausgaben. *Doktor De Soto* wurde in einer Zeichentrickversion mit William Steigs Erzählung wiederholt vom WDR-Fernsehfunk im Rahmen der Reihe *Die Sendung mit der Maus* ausgestrahlt. Im Jahr 2006 nahm die Stiftung Lesen die Geschichte in ihren Vorleseband *Erzähl uns eine Geschichte* auf. Einem weltweiten Medienpublikum wurde Steig durch die aufwändig computeranimierten und oscarprämierten *Shrek*-Verfilmungen ein Begriff. Der zweite Teil der *Shrek*-Reihe ist dem 2003 verstorbenen William Steig im Gedenken gewidmet.

5 Bibliographie

5.1 Primärliteratur/Werke (Literatur für Kinder)

Roland the Minstrel Pig. New York: Windmill Books/Simon & Schuster 1968 (Roland der fahrende Sänger. A. d. Amerikanischen v. Jens Roedler. Reinbek: Carlsen 1974 [Reinbeker Kinderbücher]).

CDB! New York: Windmill Books/Simon & Schuster 1968.

Sylvester and the Magic Pebble. New York: Windmill Books/Simon & Schuster 1969 (Sylvester und der Zauberkiesel. A. d. Amerikanischen v. Ursula Bahn. Reinbek: Carlsen 1972 [Reinbeker Kinderbücher]; Silvester und der Zaubenstein. A. d. Amerikanischen v. Nicole T. Stuart. Hildesheim: Gerstenberg 2006).

- The Bad Island [Rotten Island.] New York: Windmill Books/Simon & Schuster 1969. (Die Dracheninsel. A. d. Amerikanischen v. Peter Scheiner. Recklinghausen: Georg Bitter Verlag KG 1972).
- The Bad Speller. New York: Windmill Books/Simon & Schuster 1970.
- Amos & Boris. New York: Farrar, Straus & Giroux 1971 (Amos und Boris. Ein farbiges Bilderbuch. A. d. Amerikanischen v. Reinhild Schoeller. München: Heyne 1972 [Heyne-Jugend-Taschenbücher 19]).
- Dominic. New York: Farrar, Straus & Giroux 1972 (Dominic. Die abenteuerliche Reise zum verzauberten Garten. A. d. Amerikanischen v. Elmar Kreihe. Hildesheim: Gerstenberg 1992; Lizenzausgabe. Frankfurt a.M.: S. Fischer 1995 [Fischer Schatzinsel 8070]).
- The Real Thief. New York: Farrar, Straus & Giroux 1973 (Der wahre Dieb. A. d. Amerikanischen v. Elmar Kreihe. Hildesheim: Gerstenberg 1998; Lizenzausgabe. München: dtv 2000).
- Farmer Palmer's Wagon Ride. New York: Farrar, Straus & Giroux 1974 (Bauer Schlauer fährt zur Stadt. A. d. Amerikanischen v. James Krüss. Stuttgart: Boje-Verlag 1978; Lizenzausgabe. Zürich: Diogenes 1983 [Diogenes Taschenbuch 25074]).
- Abel's Island. New York: Farrar, Straus & Giroux 1976 (Eine Maus aus gutem Haus. A. d. Amerikanischen v. Hildegard Krahé. Stuttgart: Boje 1978; Zürich: Diogenes 1982 [Diogenes Taschenbuch 25066]; Abels Insel. A. d. Amerikanischen v. Hildegard Krahé. Hildesheim: Gerstenberg 1993; Lizenzausgabe. Frankfurt a.M.: S. Fischer 1996 [Fischer Schatzinsel 8069]).
- The Amazing Bone. New York: Farrar, Straus & Giroux 1976.
- Caleb & Kate. New York: Farrar, Straus & Giroux 1977 (Kaleb und Käthe. A. d. Amerikanischen v. Anna von Cramer-Klett. Zürich: Diogenes 1980).
- Tiffky Doofky. New York: Farrar, Straus & Giroux 1978 (Tiffky Duffky. A. d. Amerikanischen v. Uwe Haffmanns. Zürich: Diogenes 1980).
- Gorky Rises. New York: Farrar, Straus & Giroux/Sunburst Books 1980 (Gorki hebt ab. A. d. Amerikanischen v. Elmar Kreihe. Hildesheim: Gerstenberg 1991).
- Doctor De Soto. New York: Farrar, Straus & Giroux 1982 (Doktor De Soto. A. d. Amerikanischen v. Elmar Kreihe. Hildesheim: Gerstenberg 1992; 3. Aufl. 1994; Doktor De Sotos Abenteuer. Zwei Geschichten in einem Band. Hildesheim: Gerstenberg 2005; Erzähl uns eine Geschichte. Die schönsten Vorlesegeschichten ausgesucht von der Stiftung Lesen. Mit Illustrationen v. Sabine Dittmer. Freiburg: Family Media 2006, S. 4–7).
- Doctor De Soto Goes to Africa. New York: Farrar, Straus & Giroux 1982 (Doktor De Soto geht nach Afrika. A. d. Amerikanischen v. Elmar Kreihe. Hildesheim: Gerstenberg 1994; Doktor De Sotos Abenteuer. Zwei Geschichten in einem

- Band. Hildesheim: Gerstenberg 2005).
- Yellow & Pink. New York: Farrar, Straus and Giroux 1984; 2003 [neue Ausstattung] (Gelb und Rosa. A. d. Amerikanischen v. Edmund Jacoby. Hildesheim: Gerstenberg 2000).
- Solomon the Rusty Nail. New York: Farrar, Straus & Giroux 1985 (Solomon der rostige Nagel. A. d. Amerikanischen v. Elmar Kreihe. Hildesheim: Gerstenberg 1992).
- Brave Irene. New York: Farrar, Straus & Giroux 1986 (Irene schafft's. A. d. Amerikanischen v. Elmar Kreihe. Hildesheim: Gerstenberg 1993).
- The Zabajaba Jungle. New York: Farrar, Straus & Giroux 1987.
- Spinky Sulks. New York: Michael di Capua Books/Farrar, Straus and Giroux 1988 (Spinki zieht aus. A. d. Amerikanischen v. Elmar Kreihe. 2. Aufl. Hildesheim: Gerstenberg 1993).
- Shrek! New York: Michael di Capua Books/Farrar, Straus and Giroux 1990 (Shrek! A. d. Amerikanischen v. Elmar Kreihe. Hildesheim: Gerstenberg 1991).
- Alpha Beta Chowder. New York: Harper Collins 1992.
- Zeke Pippin. New York: Michael di Capua Books/Harper Collins 1994 (Egbert und die Mundharmonika. A. d. Amerikanischen v. Elmar Kreihe. Hildesheim: Gerstenberg 1997).
- Grown-ups Get To Do All The Driving. New York: Michael di Capua Books/Harper Collins 1995 (Erwachsene machen, was sie wollen. A. d. Amerikanischen v. Edmund Jacoby u. Nicole T. Stuart. Hildesheim: Gerstenberg 1996).
- The Toy Brother. New York: Michael di Capua Books/Harper Collins 1996 (Der Zaubertrank. A. d. Amerikanischen v. Elmar Kreihe. Hildesheim: Gerstenberg 1997).
- Toby, Where Are You? Story by William Steig. Illustrated by Teryl Euvremer. New York: Harper Collins 1997.
- A Handful of Beans: Six Fairy Tales. Retold by Jeanne Steig. With pictures by William Steig. New York: Harper Collins 1998.
- Pete's A Pizza. New York: Michael di Capua Books/Harper Collins 1998 (Pizza Piet. A. d. Amerikanischen v. Edmund Jacoby. Hildesheim: Gerstenberg 1999).
- Made for Each Other. New York: Joanna Cotler Books 2000.
- Wizzil. Story by William Steig. Illustrated by Quentin Blake. New York: Farrar, Straus & Giroux 2000.
- A Gift from Zeus. Sixteen favorite Myth. Written by Jeanne Steig. Pictures by William Steig. New York: Joanna Cotler Books 2001.
- Potch & Polly. Story by William Steig. With Pictures by Jon Agee. New York: Farrar, Straus & Giroux 2002.
- When Everybody Wore a Hat. New York: Joanna Cotler Books 2003.

5.2 Sekundärliteratur (Auswahl)

- Angell, Roger: The Minstrel Steig. *The New Yorker*. February 20th and 27th 1995.
- Children's Books and Their Creators. Boston: Houghton Mifflin 2005.
- Hedblad, Alan (ed.): About William Steig. *Something About the Author: Facts and Pictures about Contemporary Authors and Illustrators of Books for Young People*. Vol. 111. Detroit, Mich.: Gale Research Book Tower 2000.
- Higgins, James E.: William Steig: Champion for Romance. In: *Children's Literature in Education*. Vol. 9 (March 1978), p. 3–16.
- Kovacs, Deborah/Preller, James: Meet the Authors and Illustrators: 60 Creators of Favorite Children's Books Talk About Their Work. Vol. 1. New York: Scholastic 1991.
- Lorenz, Lee (ed.): *The World of William Steig*. New York: Artisan 1998.
- MacLeod, Anne S.: Steig, William. In: *Twentieth-Century Children's Writers*. Ed. D. L. Kirkpatrick. London and Basingstoke: The Macmillan Press 1978, p. 1166–1168.
- Primm III, E. Russell (ed.): *Favorite Children's Authors and Illustrators*. Vol. 7. 2nd edition. Chanhassen: Tradition Publishing Company 2007, p. 152–155.
- Rockman, Connie C. (ed.): *The Ninth Book of Junior Authors and Illustrators*. New York: H. W. Wilson Company 2004.
- St. James Guide to Children's Writers. 5th edition. Detroit, Mich.: St. James Press 1999.
- The Magical Creatures of William Steig. In: *Newsday*. May 1984.

Sebastian Schmideler