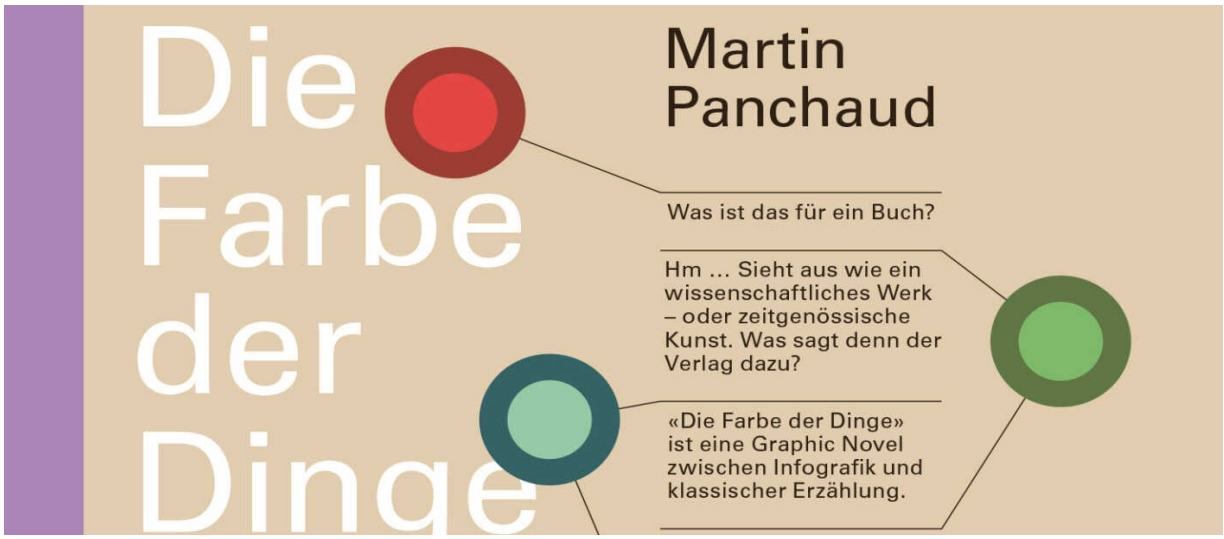
Adriano Montefusco, PH Freiburg

Martin Panchauds: „Die Farbe der Dinge“ (2021)

Diagrammatisches Erzählen im Kinder- und Jugendbuch



In meinem Videocast geht es um literaturwissenschaftliche Perspektiven auf den Gewinner des Schweizer Kinder- und Jugendbuchpreises 2021: 'Die Farbe der Dinge' von Martin Panchaud, erschienen im Verlag *EditionModerne*.

Martin Panchauds *Graphic Novel* ‚Die Farbe der Dinge‘ zeichnet sich durch eine außergewöhnliche und für die Kinder- und Jugendliteratur neuartige Erzählstrategie aus, auf die im Videocast schwerpunktmäßig eingegangen wird.

Martin Panchaud spielt als Autorillustrator mit unterschiedlichen Stoffen und Motiven, die gewöhnlich in den Erzählgenres der *coming-of-age*-Erzählung, der *road-story,* des Familiendramas und der Abenteuergeschichten angesiedelt sind.

Der Protagonist Simon Hope muss sich nicht nur gegen seine Peers behaupten, die ihn nur ausnutzen und mobben, sondern auch gegen die Erwachsenenwelt, die ihn pausenlos instrumentalisiert und verfolgt.

Simon hat das große Los gezogen, aber das Glück bleibt ihm immer auf Armlänge voraus. Es sind die Gleichaltrigen und Erwachsenen, die ihn daran hindern, sein Glück einzuholen. Simon kämpft sich erst naiv, dann zunehmend mutiger und selbstbestimmter durch beispiellose Schicksalsschläge. Die Wechselfälle des Zufallsbringen ihn an den Rand des Abgrunds, aber sie retten ihn auch. Schließlich trifft Simon eine endgültige Entscheidung, die als Beweis dafür gelesen werden kann, dass er aus sich heraus ein neues Leben beginnen kann. Er zeigt, dass er die Verantwortung, die das Glück von ihm fordert, auch tragen können wird.

Literaturwissenschaftlich ist aber nicht nur die inhaltliche Ebene interessant, sondern erst recht Panchauds Erzählweise in Text und Bild, die ich auf den Begriff des diagrammatischen Erzählens bringen will (vgl. Bauer 2014).

1. Erzählen mit Mitteln der Datenvisualisierung

In verschiedenen Wissenschaftsdisziplinen ist in den vergangenen Jahren ein Trend zu Datencomics greifbar geworden (vgl. Bach et al. 2017). Unter Datencomics verstehe ich Darstellungsformen von wissenschaftlichen oder technischen Daten, die narrativ aufgearbeitet werden (*storytelling*) und visuell mit den künstlerischen Stilmitteln des Comics umgesetzt werden.

Solche Datencomics finden sich gelegentlich in Sachbüchern, es gibt sie in medizinischen Broschüren zur Patient·innen-Edukation, gelegentlich tauchen Sie in Bauanleitungen und Handlungsinstruktionen auf. Sie erobern den privaten und öffentlichen Wirtschaftssektor (vgl. Kleeberg 2017) und werden immer dann eingesetzt, wenn komplexe Datenzusammenhänge einem Laienpublikum anschaulich vermittelt werden sollen. Solche Datencomics vermitteln also faktuale Daten im Medium einer fiktionalen Geschichte mit leicht lesbarem Text-Bild-Arrangement.

Martin Panchaud geht in seiner *Graphic Novel* mehrheitlich den umgekehrten Weg: Bei ihm sind es nicht wissenschaftliche Daten, die er in eine Bildergeschichte formt, sondern es ist eine fiktionale Geschichte, die er mit den künstlerischen Stilmitteln derDatenvisualisierung erzählt.

Das Erzählen erfolgt aus auktorialer Perspektive (vgl. Köppe & Kindt 2014). Visuell greift der Autorillustrator vor allem zu diagrammatischen Darstellungsformen. Die Figuren des Romans erscheinen aus dieser auktorialen Über-Sicht als geometrische Figuren. Panchaud führt sie als unterschiedlich farbige Kreise ein, als Datenpunkte, die wir von oben, aus der Vogelperspektive, in geografischen Landschaftskarten oder in skizzenhaften Innen- oder Außenraumdarstellungen verfolgen können. Fast jede Doppelseite der *Graphic Novel* entfaltet dabei eine neue Darstellungsweise, in die man sich als Leser·in einfinden muss. Bildspender sind dabei die gängigen Diagrammtypen, die uns auch im Alltag in wissenschaftlichen und technischen Zusammenhängen begegnen. Die Semiotik der Bildelemente können auch junge Leser·innen vor dem Hintergrund ihres Weltwissens erschließen. Panchaud schöpft aus einer Fülle von Diagrammtypen: Baumdiagramme (z. B. der Protagonisten-Stammbaum auf S. 70, vgl. Abb. 1a unten), Sphärendiagramme, Balkendiagramme, anatomische und architektonische Schemazeichnungen (z. B. S. 114, vgl. Abb. 2a unten) Zeitstrahldiagramme (z. B. S.115, Abb. 2b unten) und Kartendiagramme (z. B. S. 71, Abb. 1b unten) sind die häufigsten Formen, mittels derer die erzählte Welt in Bild und Text erschaffen wird.

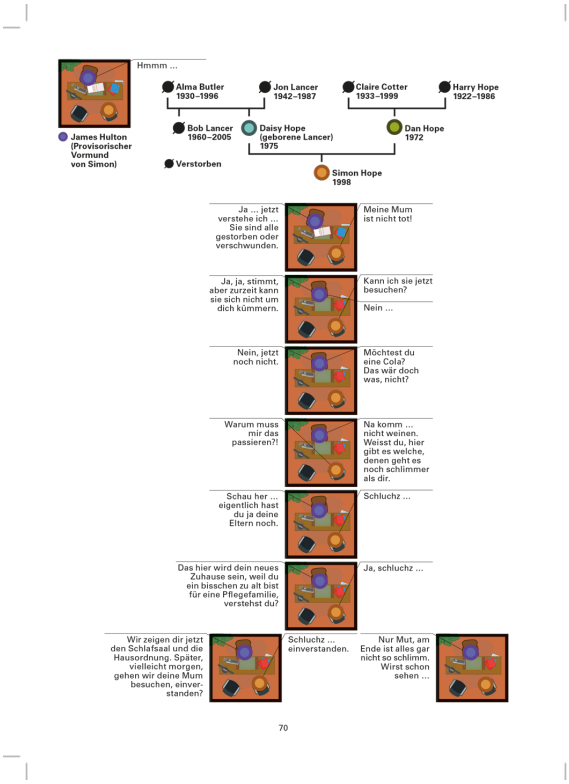


Abb. 1a – Panchaud 2021, 'Die Farbe der Dinge', S. 70: Stammbaumdiagramm, Innenraumdiagramme

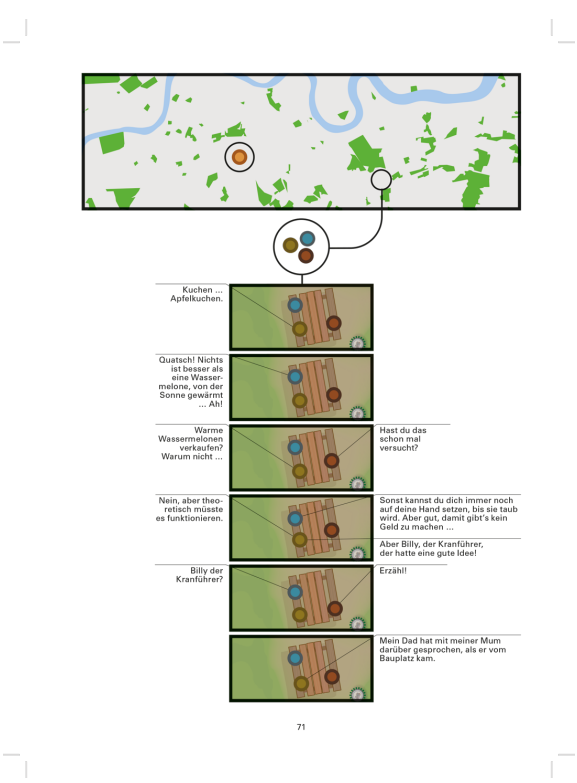


Abb. 1b – Panchaud 2021, 'Die Farbe der Dinge', S. 71: Kartendiagramm, Außenraumdiagramme

Einzelne Doppelseiten sind als Simultanbild gestaltet: dieselben Figuren sind gleich mehrfach ins Bild versetzt und man muss dieses als eine verschmolzene Sukzessionsfolge lesen. Die Sprechtexte der Figuren sind mit Linien den geometrischen Formen zugewiesen, wobei die Leserichtung nicht einheitlich gestaltet ist und immer wieder neu ausprobiert werden muss. Häufig sind unterschiedliche Lesepfade möglich.

Gelegentlich gelingt Panchaud mit seinen Diagrammen eine Form kinematografischen Erzählens im Bild (Bsp. S. 192-193): Würden die einzelnen Panels ausgeschnitten, als Daumenkino übereinandergelegt und durchgeblättert, so ergäben sich kurze filmische Sequenzen aus der Vogelperspektive.

Panchaud entfaltet anspruchsvolle diagrammatische Zeichenprozesse in denen Objektpositionen, -größen und -relationen eine Rolle spielen. Rezipierende müssen mental mit diesen Diagrammen operieren und die Darstellung (*display* → "*dis-play*") spielerisch in unterschiedlichen Leserichtungen interpretierend nachvollziehen.

Dabei gibt es auf jeder Doppelseite Neues zu entdecken. So anspruchsvoll das Verfahren ist, so folgt es doch einem didaktisierten Aufbau. Panchaud beginnt, indem er Figuren, Orte und diagrammatische Typen unaufdringlich einführt.

Aufmerksame Leser·innen erhalten so v. a. im ersten Teil der *Graphic Novel* die nötigen Hilfen, um das Bildprogramm verstehen und damit operieren zu können. Im weiteren Erzählverlauf werden die Diagramme komplexer, Rezipierende müssen zunehmend allein Hypothesen bilden und sich in den entgrenzten Formen der Darstellungen auf Basis vorangehender Lektüreerfahrungen zurechtfinden. Panchaud spielt auch häufig mit dem Wechsel zwischen Makro- und Mikrokosmos, der Ansicht von Aussen- und Innenwelt und changiert mit seinen Bildtypen zwischender Darstellung von fiktionaler Traumwelt und fiktionaler Wirklichkeit.

Häufig zeichnet Panchaud auch den Text besonders aus. Ähnlich wie in einem spatialen Liniengedicht ordnet er die Wörter manchmal so an, dass sie in ihrer schriftlichen Fixierung formal darstellen, was sie inhaltlich ausdrücken. Auf S. 91 wird der Bewusstseinsstrom des Protagonisten z. B. als schlangenförmige Linie dargestellt: Die Gedanken wandern durch Simons Geist, bis er jäh aus seinem inneren Monolog herausgerissen wird. Fettdruck, Schriftgröße, Type und Schriftfarbe bedienen sich bekannter semiotischer Muster aus der Comicliteratur.

Gelegentlich wendet sich die auktoriale Erzählstimme an die Leser·innen und unterbricht den Erzählfluss. Eingeschoben werden faktuale Diagramme, wie wir sie aus Kinder- und Jugendsachbüchern kennen. Es gehört zum besonderen Lesegenuss, dass Panchaud seine Leser·innen immer wieder dazu zwingt, kurz von der erzählten Geschichte Abstand zu nehmen und auf einer Doppelseite faktuale Wissensbestände reflektieren zu müssen. Diese verhandelten Episteme sind für den Nachvollzug der weiteren Erzählhandlung wichtig und sollen alle Leser·innen auf denselben Kenntnisstand bringen. Auf der Doppelseite 112–113 (vgl. Abb. 3a und 3b unten) müssen wir uns zum Beispiel mit den anatomischen Gegebenheiten und dem Lebenszyklus eines Blauwals vertraut machen. Zwei anatomische Übersichtsdarstellungen und ein Zeitstrahldiagramm vermitteln die nötigen Daten.

Auf diesen markiert hervortretenden Doppelseiten erzählt Panchaud also wie in einem Datencomic oder Jugendsachbuch, nur um danach wieder auf die fiktionale Ebene zu wechseln und die Erzählhandlung voranzutreiben.

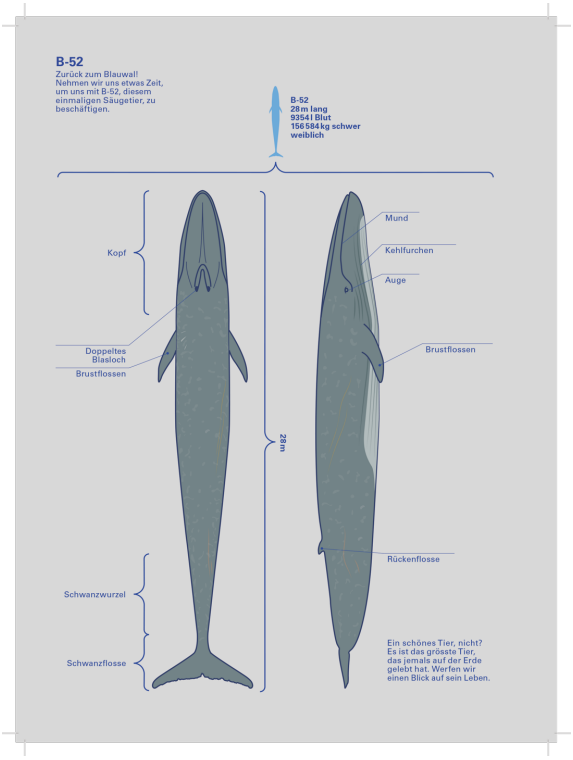


Abb. 2a – Panchaud 2021, 'Die Farbe derDinge', S. 114: anatomische Schemazeichnung Blauwal

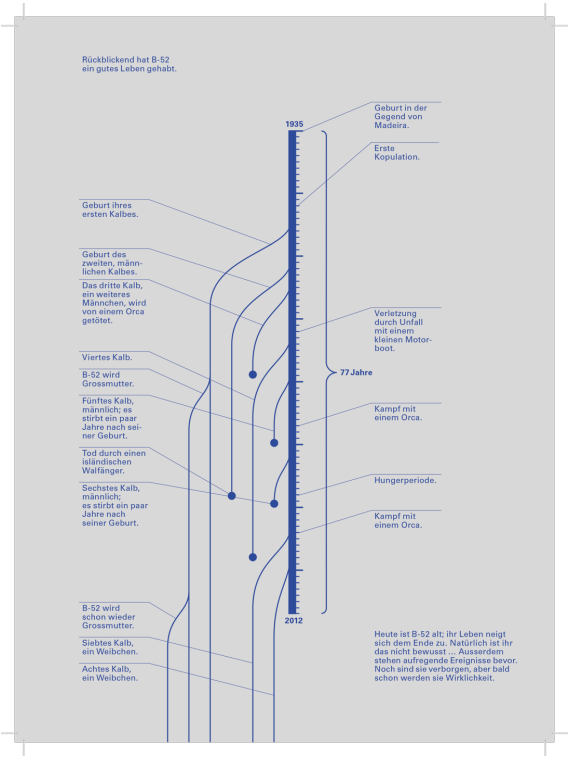


Abb. 2b – Panchaud 2021, 'Die Farbe derDinge', S. 115: Zeitstrahldiagramm (Lebenszyklus Blauwal)

Die diagrammatischen Bildelemente werden aber auch von technischen Piktogrammen und Symbolen, die aus der Lebenswelt der Rezipierenden stammen, ergänzt. Die Doppelseite 116–117 (vgl. Abb. 3a und 3b unten) kann das illustrieren: Simon Hope ist mit dem fremden Begleiter unterwegs. Sie fahren nach Birmingham, weil sie dort Simons verschwundenen Vater vermuten. In der Innenansicht des Autos sieht man Simon und seinen Begleiter am Steuer. Simon stellt am Handy die Navigation ein und wir erfahren, dass die Fahrt 2h26 dauern wird. Es ist 5:13 nachmittags. Die nächste Seite visualisiert, dass die Fahrt über nur Radio gehört wird. Das Programm des lokalen Senders wird chronologisch über einen Zeitstrahl, der als visualisiertes Audiosignal (Frequenzdiagramm) dargestellt wird, aufgelistet.

Ein stilisierter Kartenausschnitt zeigt schematisch die kartenübliche Visualisierung der Autobahn, wir sehen, in welche Richtung das Fahrzeug unterwegs ist, wo sich das Auto zurzeit gerade befindet (der GPS-Ortungspunkt aus der Navigationsapp des Smartphones wird wieder aufgenommen) und aufmerksame Leser·innen merken, dass die Uhr im Armaturenbrett des Autos falsch eingestellt ist, hier ist erst halb fünf, aber die beiden Figuren sind schon fast zwei Stunden unterwegs. Die Tankanzeige beginnt zu leuchten. Auf der nächsten Doppelseite wird das Auto an einer Raststätte halten. Die Risse im Smartphone-Display werfen Fragen auf.

Abb. 3a – Panchaud 2021, 'Die Farbe der Dinge', S. 116: Navigations-App auf Smartphone mit Kartendiagramm

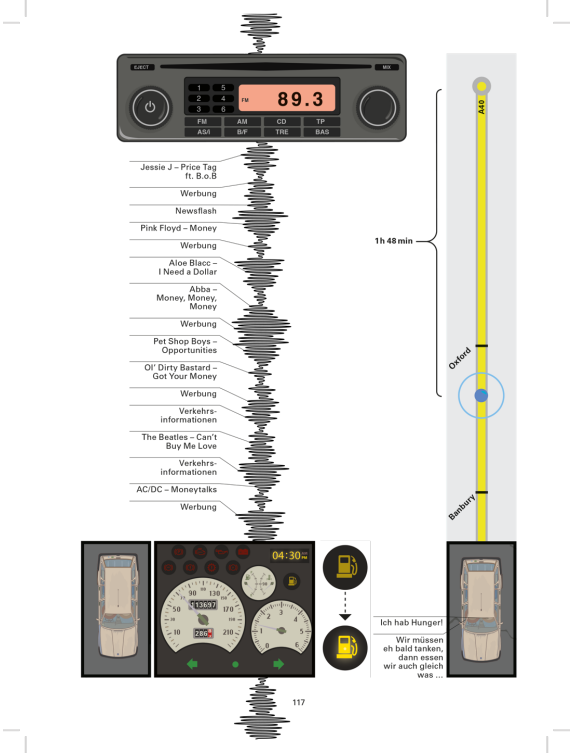


Abb. 3b – Panchaud 2021, 'Die Farbe derDinge', S. 117: Frequenzdiagramm, Zeitstrahldiagramm, Piktogramme

Panchaud erzählt, wie bis hierhin deutlich wurde, mit Mitteln der Datenvisualisierung, häufig mit diagrammatischen Darstellungsformen aus der Domäne der Technik- und Wissenschaftswelt. Er wechselt zwischen fiktionalen und faktualen Ebenen, verschränkt Erzählliteratur mit Sachliteratur und entfaltet ein anspruchsvolles Text- Bild-Verhältnis, auf das sich Rezipierende immer wieder neu einlassen müssen. Das alleine ist schon eine große künstlerische Leistung und eine interessante Neuerung im Medium der Kinder- und Jugendliteratur.

2. Emotionen wecken, ohne zu überfordern

Literaturwissenschaftlich interessant ist auch die Frage, wie es dem Autorillustrator trotz oder gerade wegen dieser Darstellungsform gelingt, so starke Emotionen zu wecken. Lesende erfahren an keiner Stelle der *Graphic Novel*, wie Simon Hope aussieht. Der Protagonist ist immer nur dieser eine ockerfarbene Kreis, dieser stilisierte Bildpunkt, den wir von oben sehen. Trotzdem gelingt es Panchaud, die Sympathie der Lesenden auf den Protagonisten zu lenken und Mitgefühl zu wecken. Er tut dies einerseits über die Informationsvergabe. Wir wissen zu jeder Zeit des Geschehens mehr über Simon als über jede andere Figur der erzählten Welt.

Gerade dadurch, dass die Figuren nicht als solche gezeigt werden, bieten sie ein Identifikationsangebot für alle Lesenden und distanzieren gleichzeitig auch von einer rein immersiven Lektüre, die es möglich macht, das gelesene mit Blick auf die eigene Lebenswelt zu reflektieren. Die Geschichte ist herzergreifend, brutal, aber auch tragisch-komisch. Die diagrammatischen Darstellungsformen helfen, das auszuhalten und den Überblick über die komplexe Handlungsentwicklung zu behalten.

Neuropsychologische Forschung hat gezeigt, dass Menschen bewegten geometrischen Figuren als anthropomorphe Gestalten lesen und ihnen menschenähnliche *agency* zuschreiben (Heider & Simmel 1944). Ähnliche Effekte gelingen Panchaud mit seiner quasi-dynamischen Bildfolge und mit den authentischen (auch jugendsprachlich-gefärbten) Dialogen. Die auktoriale

Erzählperspektive hat zur Folge, dass Rezipierende ständig einen gottgleichen Blickwinkel einnehmen, sich verantwortlich fühlen und gerne in die Bildwelt eingreifen würden, um den Protagonisten vor dem Unheil zu bewahren oder aus der Misere zu retten.

Es wäre literaturwissenschaftlich aufschlussreich, den anspruchsvollen kognitiven Rezeptionsprozess an möglichst vielen Beispielen zu modellieren und dabei nachzuzeichnen, wie Lesende a) Weltwissen bemühen müssen, um die Diagramme zu dechiffrieren, b) literarisches Wissen mobilisieren müssen, um die Intertextualitätssignale wahrzunehmen, c) zwischen identifikatorischer und distanzierter Lektürehaltung wechseln müssen und d) die anspruchsvollen neuen Lesemodi auf jeder Doppelseite ausprobieren müssen und gleichzeitig den Handlungsverlauf und die Figurenkonstellation im Bewusstsein behalten müssen.

Immer wenn dieser Prozess erfolgreich ist, stellt sich Lesegenuss ein. Isaac Cates hat einen ähnlichen Effekt bereits bei den anspruchsvollen Diagrammen des Comiczeichners Chris Ware beschreiben (Cates 2010). Panchauds *Graphic Novel* belohnt Rezipierende auf jeder Doppelseite mit den positiven Gefühlen, etwas bemerkt, verstanden und geschafft zu haben. Eine Erfahrung die junge Leser·innen von klugen digitalen Smartphone-Spielen kennen.

3. Visual Literacy trainieren

Panchauds *Graphic Novel* unterhält nicht nur, sondern schult auch die *visual literacy,* also das Kompetenzbündel, Bilder zu verstehen (lesen), zu verwenden (schreiben/zeichnen) und bildhaft zu denken und zu lernen (vgl. Avgerinou 2011).

Die didaktische und ästhetische Forschung hat längst erkannt, wie eng die Kunst des slow looking mit kritischem Denken und sinngenerierenden Welterzeugungsvorgängen zusammenhängen (vgl. Tishman 2018). In dem Maße, wie es Lernenden gelingt, Aufmerksamkeit über eine ausgedehnte Zeitspanne in einen sinnlich-vermittelten Kognitionsvorgang zu investieren und diesen aufrecht zu erhalten, kann Lernen stattfinden. Martin Panchauds Buch, so meine Vermutung, hilft jungen Menschen über das Anreizsystem einer packenden Geschichte und einer außergewöhnlichen Erzählstrategie, langsam und genau hinzuschauen, visuelles Datenmaterial interpretierend zu erschließen und dabei auch mental die Diagramme, die Panchaud zeichnet, gedanklich weiter zu bewegen, Relationen zu entdecken und Verbindungen herzustellen. Mehr als in klassischen Comics und Graphic Novels spielen die Relationen zwischen Farben, Formen, Linien, Größen und Distanzen in Panchauds Werk eine entscheidende Rolle. Wird eine Beziehung übersehen, ergibt sich eine Einbuße, werden mehrere übersehen, wird der Erzähltext undurchsichtig. Anders als in Wimmelbüchern oder einzelnen Wimmelbildern, muss die visuelle Strategie und der kognitive Nachvollzug des diagrammatischen Zeichenprozesses auf jeder Doppelseite neu ausprobiert und von Lesenden "erfunden" werden. Dabei ist es unmöglich, schon beim ersten Rezeptionsdurchgang in Panchauds Graphic Novel alles zu sehen. Das Buch bietet somit ein offenes Repertoire, das auch Wiederholungsleser·innen neuen Lesegenuss bereiten wird. Welche Strategien sich im Rahmen der visual literacy mit 'Die Farbe der Dinge' konkret trainieren und entwickeln lassen und wie dies auch im schulischen Kontext in entsprechenden Lernumgebungen genutzt werden könnte, ist eine spannende didaktische Fragestellung, die mich noch weiter beschäftigen wird.

Adriano Montefusco

Germanist / Dozent Fachdidaktik Deutsch an der Pädagogischen HochschuleFreiburg i. Ü. (Schweiz)

Alle Abbildungen aus der *Graphic Novel* ‚Die Farbe der Dinge‘ von Martin Panchaud verwende ich mit freundlicher Genehmigung des Verlags *Edition Moderne*, Zürich.

Literaturverzeichnis

Avgerinou, Maria D./Pettersson, Rune: Toward a Cohesive Theory of Visual Literacy, Journal of Visual Literacy 30 (2), 1–19, 2011, DOI: 10.1080/23796529.2011.11674687

Bauer, Matthias J.: Plot, Master-Plot and related Matters: Überlegungen zu einer Diagrammatik der Narration, Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik 44 (176), 2014, 31–50.

Bach, Benjamin et al.: The Emerging Genre of Data Comics, IEEE Computer Graphics and Applications 3, 2017, 6–13.

Cates, Isaac: Comics and the Grammar of Diagrams. In: The Comics of Chris Ware. Drawing is a Way of Thinking, hg. von David M. Ball und Martha B. Kuhlman. Jackson: University Press of Mississippi, 2010, 90–106.

Heider F. & Simmel M.: An Experimental Study of Apparent Behavior, The American Journal of Psychology 57 (2) 243, 1944, DOI: 10.2307/1416950 (das Videomaterial zum Experiment ist auf youtube veröffentlicht).

Grant, Pat et al.: Graphic Storytellers at Work Cross-industry opportunities for cartoonists, illustrators and comics-makers, 2021, https://australiacouncil.gov.au/advocacy- and-research/graphic-storytellers-at-work

Köppe, Tilmann & Kindt, Tom: Erzähltheorie. Eine Einführung. Stuttgart: Reclam, 2014.

Kleeberg, Bernha: Wirtschaft (Soziale Felder des Erzählens). In: Erzählen. Ein interdisziplinäres Handbuch, hg. von Matías Martínez. Stuttgart: Metzler, 2017, 203– 210.

Tishman, Shari Slow looking. The Art and Practice of Learning Through Observation. New York / London: Routledge, 2018.

Zum Autor des Videocasts und des Manuskripts:

Adriano Montefusco

Germanist / Dozent Fachdidaktik Deutsch an der Pädagogischen Hochschule Freiburg i. Ü. (CH)

Persönlicher Blog: adrianomontefus.co

Folgen Sie mir auf Twitter: @AdroMontefusco

Folgen Sie mir auf ResearchGate: Adriano Montefusco