

JAHRBUCH  
DER GESELLSCHAFT  
FÜR KINDER- UND  
JUGENDLITERATUR-  
FORSCHUNG | GKJF

2017

**BEITRÄGE**

# Die Ästhetik der Vermittlung

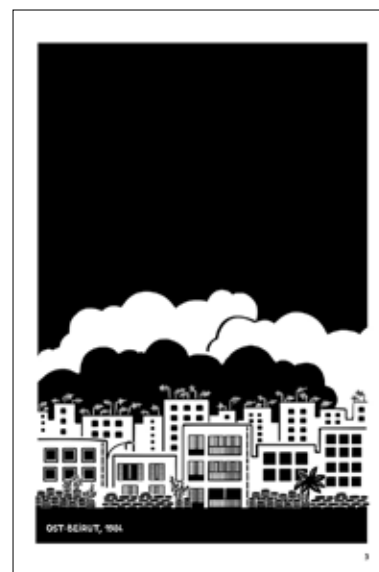
## Die Themen Flucht und Migration in Comics/Graphic Novels

PETER RINNERTHALER

Die Themen Flucht und Migration stehen im Fokus dieser Jahrbuchausgabe. Während Flucht den unfreiwilligen Austritt aus einer gesellschaftlichen Einheit bedeutet, verweist der Begriff Migration auf den Versuch, in ein gesellschaftliches Gefüge einzutreten. Ein zentraler Unterschied liegt somit in sich dichotom gegenüberstehenden Ausgliederungs- und Eingliederungshandlungen. Eine Gemeinsamkeit stellt jedoch die Prozesshaftigkeit dar, die in literarisch sowie bildästhetisch umgesetzten Narrativen, wie zum Beispiel in Form von Graphic Novels, aufgegriffen wird. Die beiden oft aufeinander bezogenen Narrative Flucht und Migration werden in diesem Beitrag getrennt betrachtet und bilden zugleich die beiden zentralen Kapitel des Textes: Zuerst stehen Graphic Novels im Mittelpunkt, die ausschließlich Fluchtnarrative inszenieren, um danach eine spezifische Perspektive auf Migrationsnarrative einnehmen zu können. Gemäß der multimedialen Form dieses Mediums, das dazu tendiert, Fotografie, Illustration (vgl. Hescher 2016, S. 78) sowie Filmtechniken zu verbinden, muss auch die Zugangsweise einen interdisziplinären Ansatz verfolgen, der laut den HerausgeberInnen des Readers *Theorien des Comics* zu den Stärken der Comicforschung gehöre. (Vgl. Reichert/Eder/Klar 2011, S. 10) Die Comicforschung, insbesondere jener Teilbereich, der sich mit dokumentarisch-grafischen Formen beschäftigt, liefert die Grundlage für die folgenden Überlegungen und die Fragestellung dieses Beitrags: Welche unterschiedlichen ästhetischen Formen werden eingesetzt, um die Themen Flucht und Migration grafisch darzustellen?

Eine erste darauf aufbauende Frage bezieht sich auf die Vermittlung von prekären, historisch bedingten und politisch beeinflussten Lebenssituationen: Wie können komplexe politische Verhältnisse, die einzelne Figuren oder ganze Familien zur Flucht zwingen, prägnant und mit wenigen Bildern vermittelt werden? Ein Mittel stellen sogenannte Establishing Shots dar. Diese sind im Bereich Film- und TV-Serien nicht mehr wegzudenken. Die ersten Sekunden der Plots zeigen imposante Skylines, karge Landstriche, belebte Straßenzüge oder idyllische Dorfstrukturen. Es handelt sich dabei um meist in der Totale und aus der Vogelperspektive gezeigte Einstellungen, die die Aufgabe haben, die dominierenden Schauplätze der Erzählungen einzuführen. Drei der sechs Comics/Graphic Novels, die in diesem Beitrag analysiert werden, setzen auf diese Authentisierungsstrategie, indem real-existierende Orte dargestellt und teilweise auch im Blocktext benannt werden. So wird »Ost-Beirut, 1984« in Zeina Abiracheds *Das Spiel der Schwalben* (2013) als Splash Page eingeführt (s. Abb. 1). Der Comic-Künstler Will Eisner wählt in seinen Überlegungen zur Funktion der Splash Page ebenfalls das Wort *establish* und verweist wie der Filmtechnikterminus auf die initiiierende Eigenschaft der ersten Bilder: »It is a launching pad for the narrative, and for most stories it establishes a frame of reference. Properly employed it seizes the reader's attention

Abb. 1  
Aus: Zeina Abirached: »Das Spiel der Schwalben«, Übers.: Paula Bulling/Tashy Endres. Berlin: Avant (2013)



and prepares his attitude for the events to follow.« (Eisner 1985, S. 62) Das Wort *attitude* darf wohl mit (Rezeptions-)Haltung übersetzt werden. Demnach sind Splash Pages auf der ersten Comicseite bzw. die ersten Panels mit Establishing Shots der Kameratechnik vergleichbar und eine mögliche Authentisierungsstrategie des dokumentarischen Erzählens in Comicform. Es kann jedoch schon vor der ersten Seite zur Steuerung der Rezeption kommen. Paratexte, die das Wort *Dokumentation* aufgreifen oder Kategorisierungen, die aus dem Handlungssystem der Literatur kommen, nehmen eine determinierende Wirkung ein oder führen sogar zu einem unhinterfragten Authentizitätscharakteristikum, wie das auch Chantal Catherine Michel formuliert:

Beim Dokumentarfilm hält das Publikum schon allein auf Grund dieser Genre-Zuschreibung den Inhalt eines Films für glaubwürdig (Bordwell/Thompson 1997, S. 43). Das ist auch auf Dokumentarcomics übertragbar, da auch bei ihnen ein direkter Realitätsbezug vorausgesetzt wird, beziehen sie sich doch auf reale geographische Orte und Personen, [...]. (Michel 2013, S. 192–193)

*Authentizität*, *Dokumentation* sowie *Realität* und *Wirklichkeit* sind zentrale Begriffe, die im Bereich der sogenannten *Dokumentarischen Graphic Novel* eingesetzt werden und daher auch für die Betrachtung der Themen Flucht und Migration eine wesentliche Rolle spielen müssen. Anne Hillenbach hält fest, dass Authentisierungsstrategien dank »akribische[r] Recherchen« u. a. auf die »produktionsästhetische Ebene« verweisen würden und darunter Verfahren zu verstehen wären, »die auf den referenziellen Wirklichkeitsbezug eines Werkes auf bildlicher, textueller, kontextueller oder paratextueller Ebene verweisen.« (Hillenbach 2013, S. 132)

Doch nicht nur produktionsästhetische Aspekte zeichnen die Graphic Novel als eine sich eignende Gestaltungsform zur Vermittlung der Themen Flucht und Migration aus. Auch das *Handlungssystem Literatur* und die darin vonstattengehende Konnotation der Graphic Novel trägt dazu bei, dass sich das Medium als *Vermittlerin* präsentiert. Das verdeutlicht auch die folgende Auseinandersetzung bezüglich der Begriffs(un)schärfe.

## Die Graphic Novel

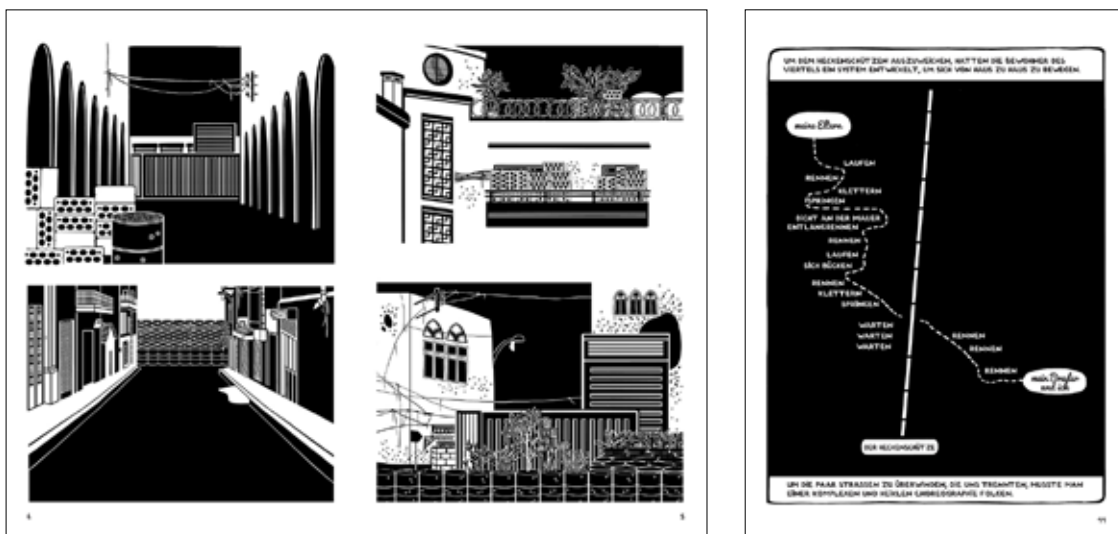
Comic oder Graphic Novel? Innerhalb weniger Zeilen wurde bereits in diesem Beitrag mit unterschiedlichen Begriffskombinationen gearbeitet, die die Benennung des Mediums als unpräzise erscheinen lässt. Die fehlende Definitionsschärfe scheint im Handlungssystem angelegt zu sein. Bernd Dolle-Weinkauff fasst zusammen, dass Verlage, Kritik sowie LeserInnen die Begriffe *Comics* und *Graphic Novels* unspezifisch verwenden würden. Dolle-Weinkauff bezeichnet die Graphic Novel daher als *Chimäre*, als *Phantom* und in Rekurs auf Thomas Hausmanning als *Aufkleber*. (Dolle-Weinkauff 2015, S. 4) Ein weiterer *Aufkleber*, den der Buchmarkt seit rund zwei Jahren forciert, trägt den Titel *Fluchtbuch*. Somit treffen zwei Kategorisierungen aufeinander, die am Buchmarkt verkaufssteigernd wirken sollen und in dieser Kombination zur Verwässerung der Definitionen führen. Ein ausschlaggebendes Kriterium für eine differenzierte und den Fluchtdiskurs konkretisierende Begriffsfindung kann in diesem Kontext die kritische Betrachtung des Romanbegriffs sein, dem der Begriff *Authentizität* mit all den Spielarten wie (auto-)biografisches, dokumentarisches oder journalistisches Erzählen in die Quere kommt. Graphic Novels, für die die Eigenschaften einer dokumentarischen Erzählhaltung beansprucht werden, versuchen ja gerade den fiktionalen Charakter durch Authen-

tisierungsstrategien zu kaschieren. Betrachtet man die sechs Titel, die für diesen Beitrag ausgewählt wurden, spricht formal vieles für die Bezeichnung *Dokumentarische Graphic Novel*. So handelt es sich nicht um Sammelbände, die Comicstrips oder -alben zusammenführen, und nicht um Bilderbücher oder Romane, die passagenweise auf Comichtechniken zurückgreifen. (Vgl. ebd.) Fünf der sechs grafischen Erzählungen sind am Ende thematisch abgeschlossen, erzählt wird wie im Comic sequenziell, jedoch nicht seriell. Die Länge beträgt mindestens 95 Seiten und die Konzentration liegt auf einem Thema, das auch werkimmanent nicht episodenhaft erzählt wird, sondern die Prozesshaftigkeit von Flucht oder von Migration innerhalb eines abgeschlossenen Narrativs wiedergibt, wie dies die folgenden Beispiele zeigen.

### Fluchtnarrative

Zeina Abirached berichtet in *Das Spiel der Schwalben* und in *Ich erinnere mich* (2014) von der eigenen Kindheit während des libanesischen Bürgerkriegs in den 1980er Jahren. Im ersten Band porträtiert sie ihr Leben und die prekäre Lage in Beirut gleichermaßen. Die problematische Lebenssituation wird zu Beginn der Graphic Novel ohne Worte und durch ein räumliches Phänomen erklärt: Abbildungen von Barrikaden, Stacheldraht, Wegsperrungen, Leerstand und der Darstellung von verlassenen Straßenzügen und unbesetzten Stadtteilen in Form von Kartenmaterial skizzieren die Folgen des Bürgerkriegs und somit die geografische Zerrissenheit der Stadt (s. Abb. 2). Bevor im Text erklärt wird, dass »die Feuerpausen den Rhythmus des Lebens [bestimmen]« (Abirached 2013, S. 8), wird so der Ausnahmezustand gezeichnet. Nach diesem Establishing Shot, der sich über acht Panels zieht, beginnt die Ich-Erzählung im Blocksatz: »An diesem Tag waren meine Eltern zu meiner Großmutter Annie gegangen. Heftige Bombardements hinderten sie daran, zurück nach Hause zu kommen.« (Ebd., S. 9) Die Kombination aus der in schwarzweiß gehaltenen Zeichnung, des vorangestellten Stadtbildes und der unmittelbaren Erinnerungsform der Autorin, die später von Dialogen ergänzt wird, lässt von Anfang an erkennen, dass hier Authentizität durch autobiografisches Erzählen angestrebt wird. Hans-Joachim Hahn bezeichnet die Form, in der das Erleben des Autors / der Autorin einen zentralen Stellenwert einnimmt, als Medium der Wirklichkeitsreflexion. (Vgl. Hahn 2013, S. 82–83) Die gezeichneten Stadtkarten fließen in die Reflexion über die selbst erlebte Situation ein und stellen so eine externalisierte Erinnerungsform dar, die durch

Abb. 2–3  
Aus: Zeina Abirached: »Das Spiel der Schwalben«, Übers.: Paula Bulling/Tashy Endres. Berlin: Avant (2013)



die Beschriftungen »Das Haus meiner Großeltern«, »Laufen«; »Rennen«, »Springen«, »Unser Haus« als grafische Augenzeugenschaft zu rezipieren ist (s. Abb. 3). (Abirached 2013, S. 10–11) Das Objektivitätskriterium, das bei journalistischer Tätigkeit Nachricht und Meinung zu trennen habe, so Hahn, spiele bei Augenzeugenberichten keine Rolle; hier werde Subjektivität sogar vorausgesetzt. (Vgl. Hahn 2013, S. 82–83) Abirached setzt immer wieder auf die Darstellung subjektiver Erfahrungen, indem sie die Gefühle der kindlichen Protagonistin durch das Framework wiedergibt. So werden Situationen, die in der zeitlichen Ausdehnung von der Protagonistin als lange andauernd empfunden werden, durch eine sich wiederholende Bildeinstellung über mehrere Seiten hinweg angezeigt und durch das sich auffallend oft wiederholende Bild für die RezipientInnen erfahrbar. Das ist auch in der Schlüsselszene der Fall. Als die Protagonistin samt Bruder und befreundeten NachbarInnen auf die Rückkehr der Eltern warten, wird ein Panel fünfzehn Mal auf vier Doppelseiten wiederholt und nur durch minimale Bewegung und durch das Hinzufügen einzelner Soundwords verändert. Der Bildausschnitt, die Figurenkonstellation, deren Positionen, Mimik und Körperhaltung werden kaum bis gar nicht variiert. Das Verstreichen der Zeit zeigt sich jedoch durch zwei Soundwords, die additiv vermehrt werden. Pro Panel kommen die Wanduhr-Soundwords »Tick-Tack« und das »Pfff« der rauchenden Männer hinzu, bis beinahe der gesamte Bildraum davon eingenommen, aber schließlich doch vom erleichterten Glücksschrei der Kinder ausradiert wird (s. Abb. 4).

Der Bericht über das Leben in Beirut, das aufgrund der Bombengefahr am Ende nur noch in einem Zimmer der Wohnung sicher erscheint und das Leben fast nur noch in Erinnerung außerhalb des privaten Raums stattfinden lässt, ist die Ausgangslage für die (Binnen-)Flucht der vierköpfigen Familie, die in *Ich erinnere mich* erzählt wird. Der Fluchtprozess wird auf Grund der vielen Stationen im Libanon und in den Nachbarländern Kuwait und Zypern in der Erinnerung so komplex, dass dieser nur noch auf abstrahierte Weise dargestellt wird. Abirached zeichnet die ProtagonistInnen als Spielfiguren,

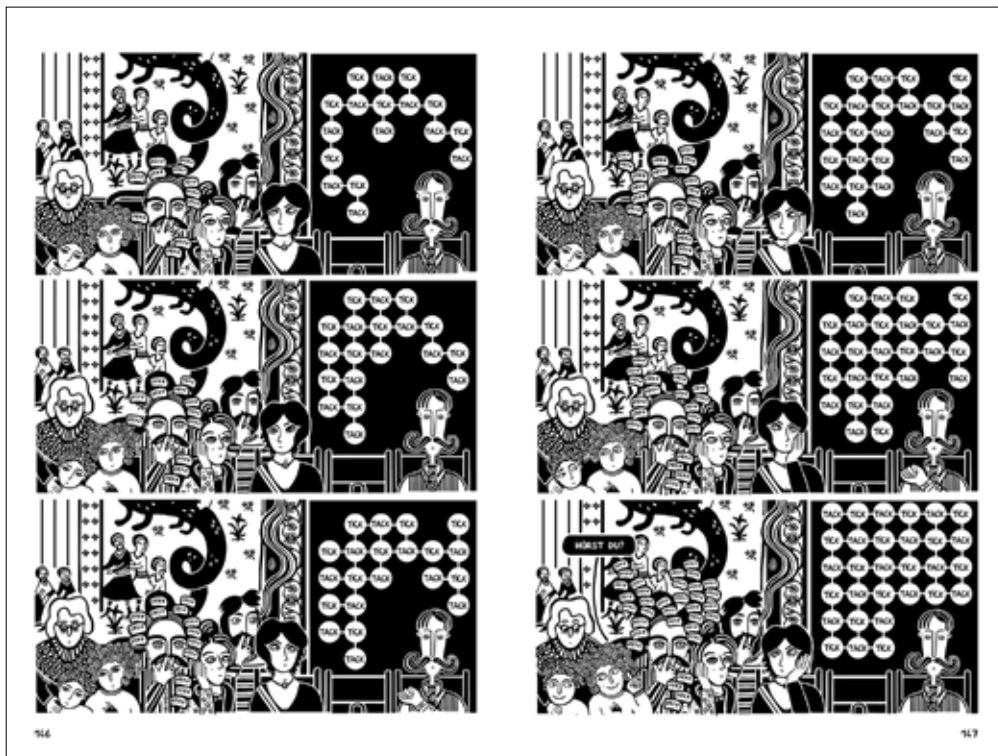
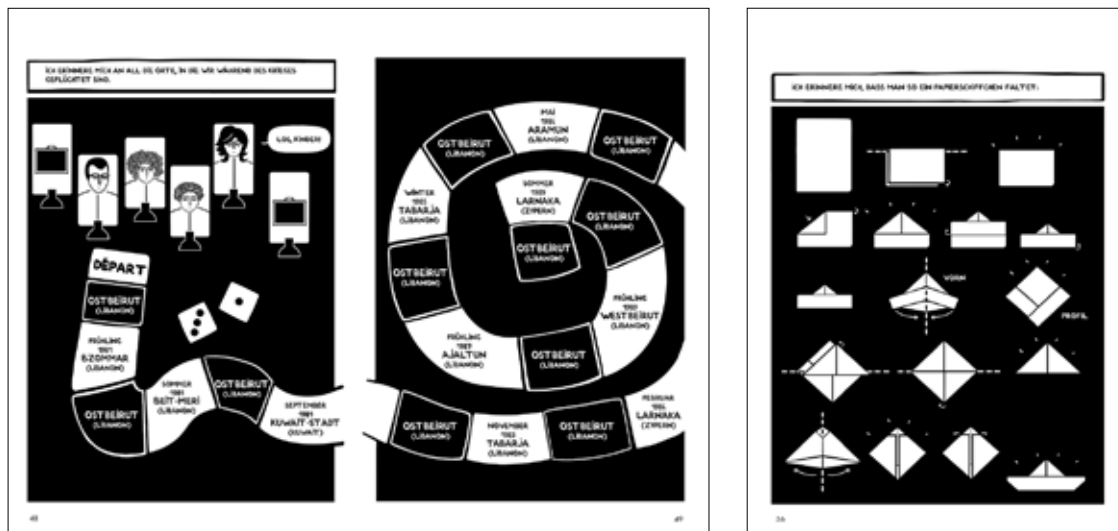


Abb. 4  
Aus: Zeina Abirached: »Das Spiel der Schwalben«, Übers.: Paula Bulling/Tashy Endres. Berlin: Avant (2013)



das Hab und Gut der vierköpfigen Familie reduziert sie auf zwei Koffersymbole, und die Aufenthaltsorte werden wie bei einem Brettspiel zum Thema Reisen in einer endlos erscheinenden Spirale aneinandergereiht (s. Abb. 5). In diesen grafischen Erzählformen sieht Lisa Schöttler die kreative Stärke des Comics allgemein, »da den gestalterischen Möglichkeiten noch mehr Raum zur Verfügung steht, wie die mögliche Einbindung – als Herausforderung oder Untergrabung – von gängigen Lesarten zur Farbsymbolik, Ikonografie, Perspektivwahl etc.« (Schöttler 2013, S. 384–385) Neben der konventionalisierten Spielbrettästhetik nutzt Abirached die Darstellung einer Papierschifffaltanleitung, um so auf die Wiederholbarkeit der Schiffsreisen zu verweisen und um in Kombination mit der Entpersonalisierung der Spielfiguren ohne Gesicht anzuzeigen, dass es sich nicht um Urlaubsfahrten handelt (s. Abb. 6). Das Spiel mit »gängigen Lesarten«, das durch die Verbindung der autobiografischen Erzählform und dem entpersonalisierten Bildprogramm entsteht, stellt den Fluchtprozess symbolisch dar und berichtet gleichzeitig davon, dass es sich um kein Einzelschicksal handelt und neben Zeina Abiracheds Familie viele libanesische StaatsbürgerInnen auf ähnliche Weise flüchten mussten.

Reinhard Kleist erzählt »Die Geschichte von Samia Yusuf Omar« in der Graphic Novel *Der Traum von Olympia* (2015) nach. Er verwendet im Gegensatz zu Zeina Abirached keine symbolischen Abstrahierungen. Kleist setzt stattdessen auf eine dokumentarische Erzählhaltung mit hohen Realismusbestrebungen, die sich bereits im Vorwort niederschlagen und zwei Authentisierungsstrategien inkludieren: einerseits ist das die Verknüpfung mit der eigenen journalistischen Tätigkeit, die darauf verweist, wie Kleist auf die Lebensgeschichte der somalischen Sprinterin aufmerksam wurde, und andererseits ist das die Reflexion über den Rechercheprozess, den er der eigentlichen Fluchtnarration voranstellt. Die kindliche Ich-Perspektive, die bei Abiracheds autobiografischer Erzählung den Anspruch der Unmittelbarkeit erhebt, kann bei Kleists dokumentarischer Form nicht hergestellt werden. Kleist legt dagegen die Intention seines Vorhabens offen:

Ich hoffe, [...] dass ihre Geschichte dazu beiträgt, unser Bewusstsein dafür wachzuhalten, dass sich hinter den Randnotizen der Medien zur Flüchtlingspolitik Schicksale und hinter den abstrakten Zahlen Menschenleben verbergen. (Kleist 2015, S. 5)

Susanne Lummerding hält in Bezug auf Graphic Novels fest, dass es durch den Einsatz von Schwarz-Weiß-Fotos, Karten und einführenden Texten in der Kritik zur positiv her-

Abb. 5–6  
Aus: Zeina Abirached: »Das Spiel der Schwalben«, Übers.: Paula Bulling/Tashy Endres. Berlin: Avant (2013)

vorgehobenen Form der »authentischen Dokumentation« (Lummerding 2011, S. 329) kam. Samia Yusuf Omar, die sich 2008 für die Olympischen Spiele in Peking qualifizieren konnte, wird in Form eines ausgedehnten Zooms über mehre Panels eingeführt. Ausgehend von einer Landkarte Nordostafrikas wird über die Stadtansicht Mogadischus aus der Vogelperspektive in den Wohnraum von Omars Familie gezoomt, die gespannt auf den Wettkampf der Athletin im Fernsehen warten. Erstmals dargestellt wird Omar im Rahmen der Live-Übertragung, die am TV-Gerät erscheint und die Unverhältnismäßigkeit der Körperproportionen zu den anderen Läuferinnen abbildet (s. Abb. 7). Kleist wiederholt nicht nur an dieser Stelle die Berichterstattung über Omar und bringt die dokumentarische Graphic Novel somit in die Stellung einer Metaerzählung, die vom Leben der jungen Frau und von den Berichten über sie berichtet. Zum Beispiel am Ende der Erzählung, wenn im Rahmen einer Rede Abdi Bile (ehemaliger Läufer aus Somalia) an Omars Tod im Mittelmeer erinnert. Kleist bildet in seiner in schwarz-weiß gehaltenen Zeichnung das Medium YouTube ab, in dem der Nachruf gehalten wird, zugleich bezieht er auch die Mediennutzung mit ein, indem er von Panel zu Panel und Schritt für Schritt den Mauscursor verfolgend zum Videoclip des Sportlers navigiert. Diese Authentisierungsstrategie kann nicht nur als Form der zeitgenössischen Mediennutzung verstanden werden, sondern auch als Aufruf, die abgebildete Medienpraxis nachzuahmen. Neben diesen beiden Strategien, die Omars Leben von außen porträtieren, kommt es während der Flucht auch zu einer Psychologisierung, die ebenfalls über ein aktuelles Kommunikationsmedium umgesetzt wird. Kurze Facebook-Postings, die in das Framework über Panelgrenzen hinweg eingebettet werden, inszenieren Omars Ängste im öffentlichen Raum in Mogadischu (s. Abb. 8). Kleist macht den damit verbundenen Produktionsprozess bereits im Vorwort transparent:

Die Facebook-Nachrichten in diesem Buch dienen der Vermittlung von Informationen für den Leser, und dafür habe ich sie mehr oder weniger frei erfunden, bis auf eine: ihren verzweifelten Hilferuf aus Tripolis, den sie an Teresa Klug gerichtet hat. (Kleist 2015)



Abb. 7–8

Reinhard Kleist:  
»Der Traum von Olympia. Die Geschichte von Samia Y. Omar«.  
Hamburg: Carlsen (2015)

Somit kann Kleists Erzählstrategie mit dem »Expositorischen Modus« in Verbindung gebracht werden, dessen Definition Pascal Lefèvre aus dem Dokumentarfilmbereich entlehnt und für grafisches Erzählen fruchtbar macht. Lefèvre hält fest, dass in diesem Modus der »Anschein von Objektivität« erweckt werde, indem zum Beispiel »verschiedene Sequenzen [...] zusätzliche Informationen über Ort, Zeit, beteiligte Personen und deren soziale Beziehungen zur Verfügung« stellen. (Lefèvre 2013, S. 38)

Abseits dieser Erzählstrategie, die unterschiedliche Medien zitiert und fallweise auf eine Metaebene führt, wird der Fluchtprozess durch den Rückgriff auf einen starken Kontrast des Erzähltempo inszeniert: Der permanente Wechsel von Bewegung und Stillstand prägt die Flucht, die durch den Tausch der Transportmittel einzelne Abschnitte ausweist. Die Dynamik, die das Wort Flucht semantisch in sich trägt, wird immer wieder durch statische Momente unterbrochen, das Erzähltempo verlangsamt, um anschließend wieder beschleunigt werden zu können. Während die Fahrten mit Bus, Lastwagen oder Pick-up eine dynamische Wirkung vermitteln, sind von den Schleppern vorgegebene Zwischenstopps Momente des Stillstandes. Das Nicht-Vorwärts-Kommen repräsentiert sich innerhalb der Panels, wenn Omar mehrmals zwischen anderen Figuren eingezwängt, im eng wirkenden Hochformat und höherem Schwarzanteil abgebildet wird. Auch vertikal gezeichnete Hintergrundstrukturen, wie die Verkleidung eines Lastwagen-Anhängers, erhöhen die statische Wirkung der Bildkomposition. Besonders statisch wirkt die Fluchtsituation, als Kleist neben der Bildgestaltung innerhalb des Panels auch den Gutter bzw. das Framework dazu benutzt, Stillstand anzuzeigen. An einem Punkt des Fluchtnarrativs gerät die Protagonistin in Gefangenschaft. Das Gefängnisgitter, das in mehreren Panels einer Einzelseite zu sehen ist, wird auf genau dieser Seite durch den Gutter wiederholt, wodurch sich die Wirkung der Inhaftierung um ein Vielfaches wiederholt und sich an der Form der Seitengestaltung abzeichnet. In Passagen, die dagegen eine hohe Dynamisierung vermitteln sollen, bricht Kleist diese strenge Form des Frameworks auf und stellt rahmenlose Bilder in die Mitte der Seite. Zum Beispiel in jener Szene, in der Omar von der Ladefläche eines fahrenden Pick-ups fällt, dieser nicht anhält und sich schnell von der Figur zu entfernen scheint. Die anfangs resignierende Körperhaltung symbolisiert Stillstand, während eine im Seitenzentrum stehende Bewegungsdarstellung, ohne Rahmen, in einer Halbnahaufnahme und mit Einsatz von Speedlines wesentlich dynamischer wirkt.

### Migrationenarrative

Bewegungszentrierte Erzählformen, die bei der Darstellung von Fluchtprozessen zum Tragen kommen, haben bei Migrationsnarrativen weit weniger Relevanz. Ästhetische Verfahren zur Vermittlung des Themas *Migration* in Graphic Novels setzen jedoch auch auf Authentisierungsstrategien, um einen dokumentarischen Charakter herzustellen. Besonders häufig ist der Rückgriff auf biografische bzw. autobiografische Erzählhaltungen zu finden. Barbara Eder verweist darauf, dass »gegen Ende des 20. Jahrhunderts mediatisierte Darstellungen von Erinnerungsprozessen« entstanden, die in Form der Graphic Novels als »externalisierte Gedächtnisformationen verstanden werden« können. (Eder 2011, S. 283) Für die dokumentarisch-autobiografische Graphic Novel allgemein und im Besonderen für die drei ausgewählten Titel lassen sich Parallelen zu Lefèvres »Interaktivem Modus« feststellen. Auch Guy Delisle, Birgit Weyhe sowie Caterina Sansone und Alessandro Tota interagieren, so wie es Lefèvre allgemein formuliert: »offen mit der dargestellten Welt«. (Lefèvre 2013, S. 39) Lefèvre weist darauf hin, dass der dokumentarische



Charakter wesentlich sichtbarer sei: »Im Comic erhält der Leser eine gezeichnete und somit viel offensichtlicher vermittelte Repräsentation dieser Interaktion.« (Ebd.) Michel hält dazu fest, dass die zeichnenden KünstlerInnen im Vergleich zu den DokumentarfilmerInnen jedoch wesentlich präsenter seien. (Vgl. Michel 2013, S. 193) Obwohl sich Michel dabei auf den Zeichenstil bezieht, gilt dies jedoch auch für die diegetische Ebene der Erzählungen. Delisle, Weyhe und Sansone zeichnen sich selbst in die Narration ein, interagieren mit den anderen Figuren und bestimmen somit auch den Erzählverlauf. An dieser Stelle stellt sich abermals die Frage nach dem Verhältnis zwischen der Bestrebung *Authentizität, Realität, Wirklichkeit* abzubilden und die journalistische Objektivität zu wahren, während eine persönliche Sicht als Standpunkt gewählt wird. Christian Doelker löst die komplexe Situation auf: »Subjektivität, die sich selber zum Objekt setzt, kann eine Objektivierung erreichen, die von außen verstehbar und akzeptierbar wird.« (Doelker 1979, S. 78)

Diese Strategie, die es dem dokumentarischen Erzählen ermöglicht, die Dichotomie Subjektivität/Objektivität aufzubrechen, kann eine Antwort auf Lummerdings Frage »nach dem spezifischen Potential und der Funktion von Comics als Genre und als Technik in Bezug auf das Verhandeln eines Begriffs von Realität bzw. auf die Auseinandersetzung mit Realitätskonstruktionen« (Lummerding 2011, S. 325) geben. Sie hält fest, dass sich seit einigen Jahren auffällig viele »Comic-Produktionen bzw. graphic novels [...] mit zeithistorischen politischen Ereignissen aus autobiographischer Perspektive auseinandersetzen«. (Ebd.) Wie Lummerding verweist auch Achim Heschler darauf, dass es sich dabei nicht unbedingt um ein Spezifikum der Graphic Novel handle: »I do not agree with the claim that [self-referential] narrators are more present in graphic novels than in traditional comic books.« (Heschler 2016, S. 81) So wie die Bezeichnung *Dokumentation* den Anschein von *Authentizität* erweckt, kann auch autobiografisches Erzählen zur Vermittlung von Realität oder *Wirklichkeit* beitragen. Während dem Begriff *Dokumentation* noch ein gewisser Konstruktionscharakter zugerechnet wird, scheint es so, als wäre der Authentizitätsanspruch der Autobiografie nicht zu dekonstruieren. Der Grund dafür könnte die scheinbar allgemeingültige Rezeptionshaltung sein, die autobiografische Texte nicht vordergründig unter ihrem formalen Charakter wahrnimmt: »instead of a way of writing or mode [...] autobiography has been conceived as a historical text group.« (Ebd., S. 84) Bei diesem scheinbar unantastbaren Vertrauen, das ontologische Züge anzunehmen scheint, muss man Guy Delisle zugutehalten, dass er sich auf dem Cover von *Aufzeichnungen aus Jerusalem* mit aus dem Mund stehender Zunge beim Zeichnen darstellt und so das strenge Korsett der *Dokumentarischen Autobiografie* humorvoll aufbricht. Denn ohne Verweis, sei er humorvoll oder nicht gedacht, auf das Gemachtsein, d.h. auf das Konstruierte, muss man sich bei historisch-politischen Themen ebenso wie Michel fragen, ob es sich um »Bericht oder Propaganda?« handelt:

Die Anwendung dieser Propagandatechniken erweist sich dabei besonders effektiv in Kombination mit dem Dokumentarcomic-Genre, da die Rezipienten dank des »Genre-Paktes« bereit sind, die Comics als dokumentarische Berichte zu akzeptieren und ihnen damit einen höheren Wahrheitsgehalt als fiktiven Geschichten zuzugestehen. (Michel 2013, S. 203)

Ursula Klingenböck, die für das Zusammenkommen von grafischem und autobiografischem Erzählen den Neologismus *Biographics* einführt, hält fest, dass man eigentlich auf das fiktionale Moment hinweisen müsste, das sich darin verbirgt. Sie räumt daher

ein, dass Lynda Barrys Begriff »autobiographicalography« die »Qualität biographischen Schreibens« sichtbar mache. (Klingenböck 2014, S. 126) Dass dieser sperrige Begriff über weit weniger Marketingqualitäten verfügt als die am Buchmarkt eingesetzten *Aufkleber*, liegt auf der Hand, und dass man auf Grund von Authentisierungsstrategien nicht immer von Propaganda sprechen muss ebenso. Für rezeptionsästhetische Überlegungen, die dem »autobiografischen Pakt« zu Grunde liegen, kann es jedoch erkenntnisreich sein, wenn man das »Überangebot an Identifikationsangeboten wahrnimmt und untersucht«. (Lummerding 2011, S. 334) Lummerding bringt zudem den Begriff *Repräsentation* ins Spiel, der die Reihenfolge von Ursache und Wirkung wiederherstellen könnte. Autobiografisch-grafische Erzählungen mögen authentisch *wirken*, müssen bzw. können aber nicht authentisch erzählt sein, auch wenn die ComickünstlerInnen den Produktionsprozess im Werk reflektieren. Ein Grund dafür ist der singuläre, von einer Person stammende Wahrnehmungsakt, der nie objektiv sein kann. Mario Zehe hält fest, »dass die in Comics betriebene Bildpolitik nie mit einer rein rationalen, sondern immer auch affektiv besetzten Vermittlung von Wissen einhergeht.« (Zehe 2015, S. 61) Felix Giesa sieht darin jedoch auch eine Stärke des Comics als »Sachbild, das eben keine eindeutige Wahrheit vermitteln kann.« (Giesa 2015, S. 38) Mit Rekurs auf Jens Thiele fasst Giesa zusammen, dass zeitgemäße Sachliteratur »bestenfalls die Komplexität und Vielschichtigkeit der Welt und deren Widersprüche vor Augen« (ebd.) führe. Auch Eder erkennt diese multiplikatorische Funktion des dokumentarisch-grafischen Erzählens. Nämlich dann wenn »mehrere Geschichten eines historischen Geschehens denk- und lesbar« und die BetrachterInnen mit der »Möglichkeit« einer Vergangenheit konfrontiert« werden. (Eder 2011, S. 287)

Prototypisch für diese Form der autobiografischen Graphic Novel ist Birgit Weyhes Werk *Madgermanes* (2016), das von mosambikanischen Jugendlichen (später Erwachsenen) berichtet, die in den 1970er Jahren in die DDR migrierten, um dort Ausbildung und Arbeit zu erhalten. Weyhe schildert Zeitgeschichte mittels drei miteinander verbundenen, fiktiven Biografien, die maßgeblich von der sozialistischen Staatenbrüderschaft beeinflusst wurden. *Madgermanes* nannten sich die rund 20.000 Vertragsarbeiter selbst, waren die meisten doch wieder nach Mosambik zurückgekehrt und hatten so zwei Mal eine Heimat verloren. Das autobiografische Moment setzt Weyhe an den Anfang, indem sie sich selbst bei jenem initiierenden Moment zeichnet, der für diese Graphic Novel anlassgebend war: »In Pemba treffe ich durch Zufall ehemalige Vertragsarbeiter« (Weyhe 2016, S. 14), heißt es in der Caption, unter der eine Marktszene und die Gesprächspartnerin illustriert werden (s. Abb. 9). Nach einem ersten Dialog, der mit Fortsetzungspunkten endet, werden in der dritten Person grundlegende Informationen zusammengefasst, die wiederum zu einem Panel führen, das Weyhe mit einem Buch in Händen darstellt: »Zurück in Hamburg ließ mich das Thema nicht los. Ich begann zu recherchieren und weitere Interviews zu führen.« (Ebd.) Weyhe bildet sich selbst ab und wiederholt den Text durch eine gezeichnete Rechercesituation am PC und stellt die Interviews mittels Diktiergerät dar, das auf einem handschriftlichen Fragebogen liegt. Auf der nächsten Seite beginnt Weyhes durchdachte Strategie, die einen fließenden

Abb. 9  
Aus: Birgit Weyhe:  
»Madgermanes«.  
Berlin: Avant  
(2016)



Übergang von Fakt zu Fiktion umgesetzt. Auf Seite 17, die die letzte Seite des Rechercheplans darstellt, setzt sie eine Überschrift: »Ich danke allen Gesprächspartnern für ihre Geduld und Kooperation.« (Ebd., S. 17) Darunter stellt sie zwei Figurenreihen, die die interviewten MosambikanerInnen repräsentieren (s. Abb. 10). Während die hintere Reihe nur schemenhaft ausgeführt wird, zeigt die erste Reihe fünf charismatische Figuren, deren Sprechblasen die Aussagen der hinteren Reihe überdecken. So werden erste Lebensgeschichten erzählt, und es wird gleichzeitig darauf verwiesen, dass das Interviewsample größer war als die drei daraus entstandenen, fiktionalisierten Biografien, die die Graphic Novel schließlich umfasst. Als zweite Überschrift, die sie unter die Figurenreihen und deren nach unten gerichteten Sprechblasen einfügt, folgt der Satz: »Ihre Geschichten sind eingeflossen in die fiktiven Figuren von« (Ebd.) Weyhe positioniert ein breitformatiges Panel am unteren Seitendrittel, das schließlich die drei ProtagonistInnen zeigt. Während die oben dargestellten Figurenreihen nicht eingerahmt waren, an den linken sowie rechten Bildrand anstoßen und so eine nicht definierte Menge repräsentieren, zeigt Weyhe durch die Beschriftung darunter an, dass sich die folgenden Erzählungen auf »José«, »Basilio« und »Anabella« konzentrieren werden. Die Namen stellt sie unter das Panel, womit die fiktiven Biografien mit einer Person assoziiert und erzählt werden können. Hinter den drei Figuren setzt Weyhe eine Art Wolke, Knäuel, Pinselgewirr, die im gleichen Braunton gehalten ist wie die zweite Figurenreihe, die nur als Schemen erkennbar war. Dadurch stehen die drei ProtagonistInnen vor dem Informationskonglomerat, aus dem sich ihre fiktionalisierten Lebensgeschichten speisen. Weyhe greift also jene Möglichkeiten auf, die »mehrere Geschichten eines historischen Geschehens denk- und lesbar« machen. Hinzu kommt die Ästhetik des Scrapbooks, die Klingeböck schon bei früheren Werken der Künstlerin erkannte. Diese habe die Wirkung, variabel, instabil und offen zu sein. (Vgl. Klingeböck 2014, S. 131) Lummerding sieht darin die Möglichkeit, den konstruierten Charakter darzustellen, »indem die vielfältige Schichtung und Bedingtheit der Herstellung – als prozesshafte und unabschließbare – exponiert wird.« (Lummerding 2011, S. 335) So wird in *Madgermanes* »nicht ein Leben repräsentiert, sondern als (Re)Präsentation von materialisierten Lebensspuren, die das Subjekt hinterlas-



Abb. 10–11  
 Aus: Birgit Weyhe:  
 »Madgermanes«.  
 Berlin: Avant  
 (2016)

sen hat.« (Klingenböck 2014, S. 132) Den Blick auf die Lebensspuren, der sich auch in den Problematiken der Migration abzeichnet, findet man nicht nur in Dialogen zwischen den Figuren, sondern auch in der Montage von Warnschildern oder symbolisch ausgeführten Aufforderungen sowie Verboten. In Amtssprache wird klargestellt oder eben symbolisch dargestellt, was die mosambikanischen Vertragsarbeiter in der DDR zu tun und zu unterlassen haben. So werden zum Beispiel in einem Panel hellhäutige Frauen mit einem fett ausgeführten Kreuz durchgestrichen (s. Abb. 11). Zwei Panels später sieht man eine siebenköpfige Tischgesellschaft und den Satz: »So haben wir eben alles heimlich gemacht ...« (Weyhe 2016, S. 107)

Guy Delisle findet sich in der Graphic Novel *Aufzeichnungen aus Jerusalem* (2012) ebenfalls in Situationen wieder, die er als Repressionen aufgrund seines Expat-Status empfindet. Im Vergleich zu Weyhes Graphic Novel zeichnet er jedoch nicht die Probleme anderer nach, sondern stellt sich selbst als Hauptfigur in die Erzählung. Da Delisle auch den Entstehungsprozess der vorliegenden Graphic Novel thematisiert, handelt es sich um ein metafiktionales Werk, das sich im Grundton der Erzählung fundamental von *Madgermanes* unterscheidet. Auch wenn sich Delisle von mehreren Ereignissen irritiert zeigt oder verstört zeichnet, ist die Erzählung über sein Leben als Expat in Jerusalem von einer permanent ironischen Haltung zur Lage vor Ort geprägt. Der misslungene Migrationsprozess, der die mosambikanischen DDR-Vertragsarbeiter wieder zurück nach Mosambik führt und dort auf Grund der fehlenden sozialen Strukturen verzweifeln lässt, ist nicht mit Delisles Situation zu vergleichen, da er keinen Assimilierungsdruck verspürt. Während sich José, Basilio und Anabella Regeln unterordnen müssen, diese im Geheimen zu umgehen versuchen oder sich rassistischen Anfeindungen ausgesetzt sehen, ist Delisle derjenige, der kulturelle Konfliktsituationen explizit hervorruft, provoziert und inszeniert. In Comicvorträgen, die er in Jerusalem hält, führt er immer wieder einen Comicstrip per Leinwandprojektion vor, der eine unbedeckte Frau zeigt, und setzt diese Bildfolge als Indikator der Prüderie seiner Seminargruppen ein (s. Abb. 12). Die politische

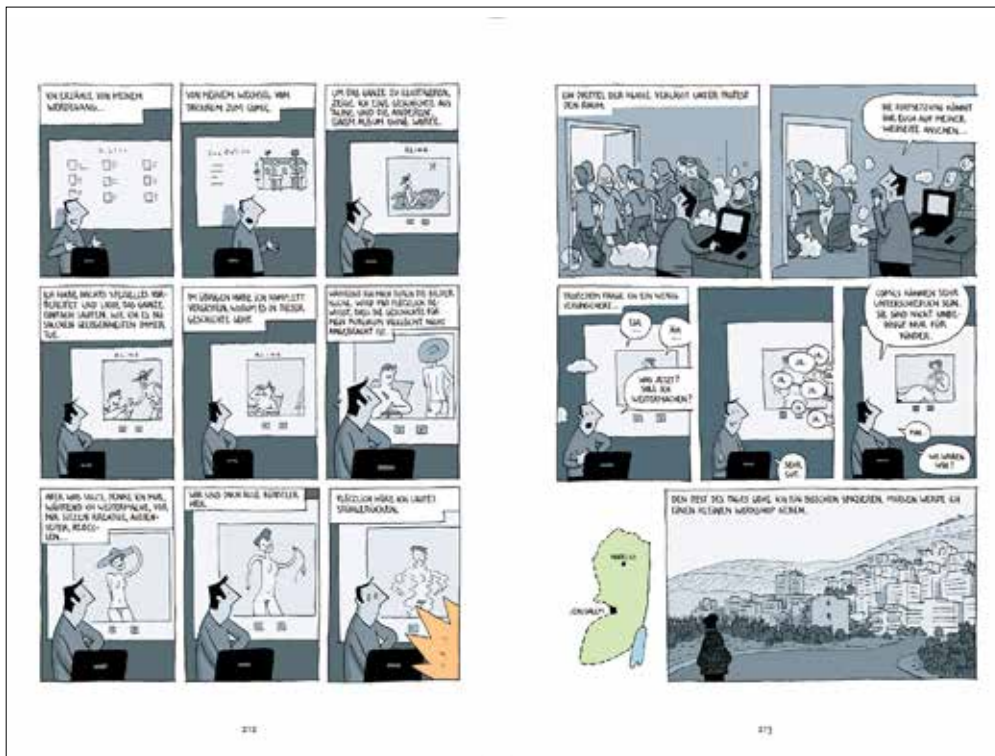


Abb. 12  
 Guy Delisle:  
 »Aufzeichnungen  
 aus Jerusalem«.  
 Übers.: Martin  
 Budde. Berlin:  
 Reprodukt [2.  
 Auflage 2012]

Dimension des Nahostkonflikts reflektiert Delisle im »Beobachtenden Modus«, der laut Lefèvre im Comic im Grunde unmöglich ist, »da ein gezeichnetes oder gemaltes Bild immer eine klare Intervention darstellt.« (Lefèvre 2013, S. 38) So erzeugt der Comickünstler nach Lefèvre zwar eine eigene Wirklichkeit, diese ist bei Delisle jedoch ausgewogener als andere, vergleichbare Dokumentationen über den Nahostkonflikt, wie dies Michel festhält:

Abgesehen von Delisle sind die Nahostkonflikt-externen Comicautorinnen und -autoren also gar nicht so »extern«, wie es sich zunächst auf Grund von kulturellen und geographischen Zuschreibungen vermuten ließe: Die Mehrzahl unter ihnen machen Comics über diesen Konflikt aus einer politischen, pro-palästinensischen Motivation heraus. (Michel 2013, S. 192)

Delisle, der seine Frau in unterschiedliche Länder begleitet, da diese bei der Hilfsorganisation Ärzte ohne Grenzen arbeitet, inszeniert sich als Beobachter, der die Lage zu verstehen und nicht zwangsweise zu werten versucht. Scheinbar gelingt ihm das schwierige Unterfangen, politische Konflikte abzubilden, aber nicht zu interpretieren und auf einer Metaebene zu bleiben. Als sich zwei aktivistische Gruppen in einem sogenannten *Siedlungsgebiet* gegenüberstehen, zeichnet Delisle auf, wie sich die beiden Lager gegenseitig aufzeichnen, indem man sich mit Video- sowie Handykameras und Fotoapparaten in Patt hält: »Es folgt ein seltsamer Moment. In dem sich die beiden Gruppen stillschweigend gegenseitig filmen.« (Delisle 2012, S. 284) Delisle distanziert sich sowohl im Text durch die Formulierung »die beiden Gruppen« und im Bild durch die First-Person-Perspektive, die ihn selbst, sonst unüblich, nicht abbildet und so auch nicht zu einer Gruppe zuordnen lässt.

Das Kaschieren der eigenen Position ist für Caterina Sansone und Alessandro Tota demgegenüber keine Herausforderung. In *Palatschinken* (2015) begibt sich die italienische Fotografin auf Recherchereise, um das Leben der eigenen Familie im Exil abzubilden. Die Gestaltungsform der gezeichneten, getexteten und fotografierten Recherchearbeit verbindet die Ansätze Weyhes und Delisles: einerseits zeichnen sich Sansone und Tota in die gesamte Erzählung ein und andererseits stellen auch sie den Produktionsprozess in der Graphic Novel dar, der in diesem Fall sogar die Ebene der Finanzierung thematisiert:

Diesmal sind wir allerdings nicht zum Urlaub machen hier. Das habe ich auch versucht, meinem französischen Verleger zu erklären, als ich ihm unser Projekt vorgestellt habe. Ich war mir absolut sicher, dass er es finanzieren würde ...« (Sansone/Tota 2015, o. S.)

Nach diesen einleitenden Worten richtet der Comiczeichner Tota das Wort an den Verleger und erklärt diesem anhand einer Landkarte den Fluchtweg der Familie und liefert dazu die Hintergrundinformationen, die über die historisch-politischen Ereignisse und das Schicksal der Flüchtlinge berichten (s. Abb. 13): »Die Kommunisten wollten die Region ethnisch homogener machen [...] Schätzungen zufolge wurden

Abb. 13  
Caterina Sansone/  
Alessandro Tota:  
»Palatschinken.  
Die Geschichte  
eines Exils«. Berlin:  
Reprodukt (2015)



ca. 250.000 Menschen aus der Region vertrieben, eine von ihnen war Caterinas Mutter Elena, die damals acht Jahre war.« (Ebd., S. 22) Im Gegensatz zu Weyhes und Delisles unmittelbaren, dokumentarischen Berichten, die sich an den impliziten Leser richten, wendet sich der einführende Prolog an einen textimmanenten Rezipienten, dem wie bei Kleists Vorwort eine allgemeine Intention anbei gestellt wird: »Und all das, Michel, um die immerwährenden Fragen zu beantworten: Wer sind wir? Woher kommen wir? Welche Geschehnisse liegen unserer Existenz zugrunde?« (Ebd., S. 23) Diesem Prolog, der die RezipientInnen vom offiziellen Standpunkt dieses Vorhabens überzeugen soll, ist eine weitere Authentisierungsstrategie vorangestellt. Auf dem Schmutztitel beginnend und über fünf Doppelseiten fortlaufend werden abfotografierte Fotografien aus dem Privatbesitz der Familie in Graustufen abgebildet und umrahmen ein dreiseitiges Vorwort Sansones. Während sich die Fotos auf dem Schmutztitel noch dekorativ in den Hintergrund stellen, wird auf der nächsten Seite die Narration begonnen, indem eine Blechkiste mit der Aufschrift »Foto Elena« und die Hände der Mutter abgebildet werden (s. Abb. 14). Die Hände der Mutter umfassen die Kiste und vermitteln den RezipientInnen durch die gewählte Perspektive den Eindruck, die Box selbst in Händen zu halten. Auf der folgenden Doppelseite wird der Bildausschnitt beibehalten und das Innere der geöffneten Kiste gezeigt, während der gesamte Bildraum, somit auch der Hintergrund mit Fotos ausgefüllt wird. Erst auf der nächsten Seite beginnt der Text des Vorwortes, und die Perspektive der Bildeinstellung verlagert sich in Richtung BetrachterInnen, da die Hände der Mutter einzelne Fotos in Richtung Kamera halten, schließlich sortierte Stapel erkennbar werden, auf dem letzten Foto ein Zeigefinger der Mutter auf eine Person gerichtet ist und so der Akt des Erzählens eingeleitet wird. Lummerding verweist auf die Wirkung dieser Strategie: »Das Einfügen von (Schwarz-Weiß-)Fotografien in einen Comic [...] ruft unweigerlich sowohl die Idee der der Fotografie seit ihrer Erfindung zugeschriebenen besonderen Wirklichkeitstreue auf [...].« (Lummerding 2011, S. 331) Wesentlich kritischer betrachtet Christian Heuer die Montage von Fotos in Graphic Novels, wenn er diese als »Ego-Dokumente« bezeichnet. Es werde der

Gestus des Beglaubigens eingesetzt, um eben diesem dem Geschichtsbewusstsein inhärenten Verstehens- und Vergewisserungsbedürfnis der Rezipienten zu entsprechen und dienen damit dazu, die eigene Lebensgeschichte als historische Erzählung, als »wahre« Geschichte, zu beglaubigen. (Heuer 2013, S. 333)

Die Vermittlung der »wahren« Geschichte durch ästhetische Mittel wird bei Sansone und Tota durch eine Art Montagetechnik auf die Spitze getrieben. In den Zeichnungen, die in meist rahmenlosen Panels ausgeführt werden, wird das Fotografieren Sansones thematisiert: »Geh du, ich bleibe und mache ein paar Fotos ... [...] Mal sehen ...« (Sansone/Tota 2015, S. 37) Auf der folgenden Doppelseite sind die produzierten Fotografien im Buch abgebildet und befinden sich somit auf der gleichen Erzählebene wie die Zeichnungen Totas. Sie sind somit nicht in einer Rahmenerzählung oder zur reinen *Beglaubigung* eingesetzt. Vielmehr wechseln sich die beiden grafischen Stile zur Gestaltung



Abb. 14  
Caterina Sansone/  
Alessandro Tota:  
»Palatschinken.  
Die Geschichte  
eines Exils«. Berlin:  
Reprodukt (2015)



Abb. 15  
Caterina Sansone/  
Alessandro Tota:  
»Palatschinken.  
Die Geschichte  
eines Exils«. Berlin:  
Reprodukt (2015)

der Narration ab; es kommt sogar zu Überlagerungen von Zeichnung und Fotografie. In einer Art dokumentarischer Collagetechnik wird auf Seite 60 im Hintergrund eine Unterschriftenlisten der Großeltern gesetzt. Es geht um eine Schlangenplage im Bereich der Baracken und die Aufforderung an die Kommunalvertretung, etwas dagegen zu unternehmen. In der darüberliegenden Rahmenerzählung sieht man die recherchierende, illustrierte Enkelin und deren Reaktion auf das gefundene Dokument.

Im Wettkampf der Authentisierungsbestrebungen legen Sansone und Tota die Latte um eine Stufe höher als alle vorangegangenen Graphic Novels: Landkarteneinsatz, Intermedialität, autobiografisches Erzählen oder die Offenlegung der Produktionsprozesse werden am Ende durch »Palatschinken« übertrumpft. Bei einem letzten Spaziergang durch Rijeka bleibt Sansone vor einem Haus stehen und hält freudig fest: »Schau mal das Schild, das steht »Palaćinke! [...] Das ist eins der wenigen kroatischen Worte, die ich kenne. Palatschinken, Pfannkuchen!« (Ebd., S. 181) Diese Erinnerungsform, die die Produzentin der Graphic Novel gedanklich in ihre Kindheit zurückversetzt und sie emotional eng mit dem Erzählten verbindet, wird durch die Abbildung des Rezeptes, das von Sansone und Tota Schritt für Schritt nachgekocht und grafisch sowie fotografisch aufbereitet wird, zu einer besonderen Form der Authentisierungsstrategie, die von den RezipientInnen nachempfunden werden kann (s. Abb. 15). So wird grafisch vermittelte Erinnerung durch den Geschmackssinn erfahrbar und durch ein hohes Maß an Persönlichkeit unhintergebar: »Die schmecken genauso wie in meiner Kindheit!« (Ebd., S. 186)

## Fazit

Einleitend wurde gefragt, welche ästhetischen Formen eingesetzt werden, um die Themen Flucht und Migration grafisch darstellen zu können: Die in diesem Beitrag analysierten Graphic Novels zeigen eine große Bandbreite, die brettspielähnliche Darstellungen von Flucht, aber auch Erinnerungsakte in Form von Kochrezepten umfasst. Ein Spezifikum von grafisch umgesetzten Narrativen, die Fluchtprozesse in den Mittelpunkt

stellen, wie etwa in den Publikationen von Zeina Abirached oder Reinhard Kleist, ist der permanente Wechsel von Bewegung und Stillstand. Die Ausweglosigkeit des Warten-Müssens wird zum Beispiel durch den Einsatz eines starren Frameworks verstärkt, während Bewegungsabläufe durch das Aufbrechen der Bildgrenzen oder durch besonders breite Bildformate realisiert werden. Ästhetische Formen zur Vermittlung des Migrationsprozesses sind dagegen von Authentisierungsstrategien geprägt, die auf dokumentarische Mittel zurückgreifen, um so die Repräsentation von Realität konstruieren zu können: Beispiele sind die Abbildung der Recherchetätigkeit der KünstlerInnen und somit die Offenlegung des Produktionsprozesses oder eine Scrapbook-ähnliche Ästhetik, die den Eindruck von Unabgeschlossenheit vermittelt. Eine verbreitete und beide Narrative verbindende ästhetische Form ist die Anbindung an biografische oder autobiografische Erzählungen, die sich zum Beispiel durch die Darstellung der KünstlerInnen wie bei Abirached, Delisle, Sansone/Tota oder Weyhe abzeichnet. Reinhard Kleist, der sich als Einziger nicht selbst in die Graphic Novel einzeichnet, schreibt sich zumindest in einem Vorwort ein und wählt für die Fluchterzählung die Biografie einer real existierenden Person, deren Lebenswirklichkeit er der eigenen selbstkritisch gegenüberstellt: »Doch viele Vorkommnisse sind für einen behütet aufgewachsenen Europäer wie mich kaum begreifbar.« (Kleist 2015, S. 5) Das Wort »begreifbar« und Reinhard Kleists grundleglicher Kommentar verweisen abschließend auf das Spannungsverhältnis zwischen der Fiktionalität und den Authentisierungsbestrebungen der ›dokumentarischen Graphic Novels‹: es ist nicht die Dokumentation der Ereignisse oder ein dokumentarischer Stil, der zur Begreifbarkeit der Themen Flucht und Migration beiträgt, erst das Moment der Erzählung, das im Begriff »Novel« steckt und nachvollziehbare, graphische Narrative produziert, machen das Unbegreifbare (annähernd) begreifbar.

### Primärliteratur

- Abirached, Zeina (2013): *Das Spiel der Schwalben*. Übers.: Paula Bulling/Tashy Endres. Berlin: Avant
- Abirached, Zeina (2014): *Ich erinnere mich*. Übers.: Paula Bulling. Berlin: Avant
- Delisle, Guy (2012): *Aufzeichnungen aus Jerusalem*. Übers.: Martin Budde. Berlin: Reprodukt [2. Auflage 2012]
- Kleist, Reinhard (2015): *Der Traum von Olympia. Die Geschichte von Samia Y. Omar*. Hamburg: Carlsen
- Sansone, Caterina; Tota, Alessandro (2015): *Palatschinken. Die Geschichte eines Exils*. Berlin: Reprodukt
- Weyhe, Birgit (2016): *Madgermanes*. Berlin: Avant

### Sekundärliteratur

- Doelker, Christian (1979): »Wirklichkeit« in den Medien. Baar: Klett & Balmer
- Dolle-Weinkauff, Bernd (2015): »Die Graphic Novel«. *Phänomen oder Phantom?*  
In: *kj&m* 67. Jg., H. 3, S. 3–15
- Eder, Barbara (2011): *Zeit der Revolution – Revolution der Zeit. Figuren der Zeitlichkeit in Marjane Satrapis Persepolis*. In: Eder, Barbara / Klar, Elisabeth / Reichert, Ramón (Hg.): *Theorien des Comics. Ein Reader*. Bielefeld: transcript, S. 283–302
- Eisner, Will (1985): *Theory of Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press
- Giesa, Felix (2015): *Graphische Künstlermythen. Comicbiographien über Künstler*.  
In: *kj&m* 67. Jg., H. 3, S. 36–50



- Hahn, Hans-Joachim (2013): *Reality beats out surrealism every time*. In: Grünewald, Dietrich (Hg.): *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie*. Essen: Ch. A. Bachmann Verlag, S. 75–88
- Hescher, Achim (2016): *Reading Graphic Novels. Genre and Narration*. Berlin / Boston: De Gruyter.
- Heuer, Christian (2013): »Wie befriedigend es ist, auf einer weißen Fläche Spuren zu hinterlassen.« *Versuch über das lebensgeschichtliche Erzählen im Comic*. In: Grünewald, Dietrich (Hg.): *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie*. Essen: Ch. A. Bachmann Verlag, S. 325–335
- Hillenbach, Anne (2013): *Authentisierungsstrategien in historischen Comics*. In: Hangartner, Urs / Keller, Felix / Oechslin, Dorothea (Hg.): *Wissen durch Bilder: Sachcomics als Medien von Bildung und Information*. Bielefeld: transcript, S. 131–138
- Klingenböck, Ursula (2014): *Lebens-Bilder. Überlegungen zum biographischen Narrativ bei Birgit Weyhe*. In: Hochreiter, Susanne / Klingenböck, Ursula (Hg.): *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld: transcript, S. 121–148
- Lefèvre, Pascal (2013): *Die Modi dokumentarischer Comics*. In: Grünewald, Dietrich (Hg.): *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie*. Essen: Ch. A. Bachmann Verlag, S. 31–49
- Lummerding, Susanne (2011): *Das Politische trotz allem. Holocaust-Diskurse im Comic*. In: Eder, Barbara / Klar, Elisabeth / Reichert, Ramón (Hg.): *Theorien des Comics. Ein Reader*. Bielefeld: transcript, S. 321–340
- Michel, Chantal Catherine (2013): *Bericht oder Propaganda? Dokumentarische Comics über den Nahostkonflikt*. In: Grünewald, Dietrich (Hg.): *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie*. Essen: Ch. A. Bachmann Verlag, S. 189–208
- Schöttler, Lisa (2013): *Autobiografie und Archivierung im Gegenwartscomic*. In: Grünewald, Dietrich (Hg.): *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie*. Essen: Ch. A. Bachmann Verlag, S. 369–388
- Zehe, Mario (2015): *Der Affe in uns – Kollektive Identität und Konfliktkonstellationen in der grafischen Literatur am Beispiel von Der Affe von Hartlepool*. In *kj|&m* 67. Jg., H. 3, S. 59–68

## Kurzvita

Peter Rinnerthaler, Mag., Wissenschaftlicher Mitarbeiter der STUBE Wien (Studien- und Beratungsstelle für Kinder- und Jugendliteratur), Redaktionsmitglied der Fachzeitschriften *1001 Buch* und *interjuli*, Forschungsschwerpunkte im Bereich Bilderbuch sowie Raum- und Gendertheorien.