



universität
wien

DIPLOMARBEIT

„Die Subjektdarstellung in der Globalisierung

Eine Analyse anhand autofiktionaler Comics und Animationsfilme“

Verfasserin

Marie Poloczek

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 0549129

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin:

Univ.-Prof. Dr. Hilde Haider

Mit herzlichem Dank für die großartige Hilfe an

Mag. Thomas Ballhausen

Eva Riedl

Anna Jeannotte

Stephanie Funk

Verena Jäger

Karin Haberfehlner

Lisa Staub

Anna Poloczek

Inhaltsverzeichnis

I) EINLEITUNG	- 7 -
1. FRAGESTELLUNG	- 7 -
2. AUFBAU UND ZIELSETZUNG DER ARBEIT	- 9 -
II) THEORETISCHE HINTERGRÜNDE	- 12 -
1. GLOBALISIERUNG – ARME LÄNDER, REICHE LÄNDER?	- 12 -
1.1 Grenzen	- 13 -
1.2 Weltweite Vernetzung und Interaktion	- 15 -
1.3 Die Geschichte der Globalisierung	- 16 -
1.4 Das letzte Jahrhundert und die letzte Jahrhundertwende	- 17 -
2. SOZIOLOGISCHER HINTERGRUND: DAS HYBRIDE SUBJEKT VON ANDREAS RECKWITZ	- 19 -
2.1 Historie der Subjektstrukturen	- 20 -
2.2 Das Phänomen Subjekt	- 28 -
3. DER MENSCH IM COMIC	- 30 -
3.1 Bild, Sprache und Symbolik des Comics	- 30 -
3.2 Formale Eigenschaften des Comics	- 31 -
3.3 Symbolik in Comics	- 32 -
3.4 Sprache im Comic	- 34 -
3.5 Die europäische Entwicklung des Comics	- 36 -
3.6 Die Gegenwart der Comics	- 38 -
3.7 Autobiographische Comics	- 40 -
4. DER MENSCH IM ANIMATIONSFILM	- 42 -
4.1 Definition des Animationsfilms	- 42 -
4.2 Filmtrick und Trickfilm	- 44 -
4.3 Entwicklungen des Animationsfilms	- 45 -
4.3.1 Animationen in Spielfilmlänge	- 46 -
4.3.2 Zwischen Realfilm und Animationsfilm	- 49 -
4.4 Politische Thematik im Animationsfilm	- 50 -

1. DIE DISKURSANALYSE IN ANLEHNUNG AN IDEEN MICHEL FOUCAULTS	- 52 -
1.1 Der Diskurs	- 52 -
1.2 Zu Michel Foucaults Diskurstheorie	- 53 -
2. DARSTELLUNGEN IN COMICS - EXEMPLARISCHE STUDIEN	- 59 -
2.1 Marjane Satrapi: Persepolis	- 59 -
2.1.1 Analyse von Persepolis	- 60 -
2.1.2 Der familiäre Diskurs	- 60 -
2.1.3 Der Diskurs der Macht	- 65 -
2.1.4 Der Diskurs der Fremden	- 69 -
2.1.5 Der Diskurs der Religion	- 73 -
2.1.6 Weitere Gedanken zu Persepolis	- 76 -
2.2 Craig Thompson: Carnet de Voyage	- 77 -
2.2.1 Der familiäre Diskurs	- 78 -
2.2.2 Diskurs des Fremden	- 83 -
2.2.3 Diskurs der Macht	- 84 -
2.2.4 Religionsdiskurs	- 90 -
2.2.5 Allgemeine Gedanken zu Carnet de Voyage	- 93 -
2.6 Guy Delisle: Pyongyang und Shen Zhen	- 94 -
2.6.1 Shenzhen	- 94 -
2.6.2 Pyongyang	- 97 -
2.6.2.1 Diskurs der Macht	- 98 -
2.6.2.2 Diskurs des Fremden	- 104 -
2.6.2.3 Weiterführende Gedanken zu Guy Delisles Pyongyang	- 107 -
3. DARSTELLUNGEN IN ANIMATIONSFILMEN – EXEMPLARISCHE STUDIEN	- 109 -
3.1 Der Film Persepolis	- 109 -
3.1.1 Der Film Persepolis als Weiterführung des Comics	- 109 -
3.1.2 Kurzanalyse	- 110 -
3.2 Der Film Waltz with Bashir	- 116 -
3.2.1 Der Film Waltz with Bashir zwischen Dokumentation und Animation	- 116 -
3.2.2 Kurzanalyse	- 120 -

IV) FAZIT: DAS SUBJEKT IN DEN MEDIEN AUTOFIKTIONALER COMIC UND ANIMATIONSFILM

- 125 -

1. DIE POSITION DES SUBJEKTS IN DEN AUTOFIKTIONALEN COMICS	- 125 -
2. AUSBLICK – MÖGLICHKEITEN DER ANALYSE ANDERER MEDIENARTEN	- 126 -
2.1 Vom alten Dokumentarfilm zu neuen Konzepten	- 127 -
2.2 Das Subjektbild in Dokumentarfilmen anhand von Darwin's Nightmare und Workingman's Death	- 128 -
2.2.1 Workingman's Death	- 129 -
2.2.2 Darwins Nightmare	- 131 -
3. VERMITTLUNG EINES PRÄGNANTEN SUBJEKTBILDS IN DEN ANALYSIERTEN MEDIEN	- 135 -
BIBLIOGRAPHIE	- 137 -
FILMOGRAPHIE	- 140 -
ABBILDUNGSVERZEICHNIS	- 141 -
ABSTRACT – DEUTSCHE VERSION	- 144 -
ABSTRACT – ENGLISH VERSION	- 145 -
LEBENS LAUF	- 146 -

I) Einleitung

Das Individuum der heutigen Welt, auf jedem Kontinent, in jeglichem sozialen Gefüge, wird ständig beeinflusst. Dieser Einfluss hängt von Kultur, Herkunft und Geschichte der jeweiligen Gesellschaft ab.

In einer Zeit, in der Kulturen immer stärker zusammenwachsen und aufeinander Einfluss nehmen, in einer Zeit der so genannten Globalisierung, ist die Stellung des Individuums eine besonders wichtige, da der Mensch in seiner Subjektkontrolle die Folgen der Veränderung trägt. Distanzen werden einerseits durch die Entwicklung verschiedener Technologien geringer und können leichter überwunden werden, als Beispiel sei hier die Kommunikationstechnologie genannt. Andererseits kann festgestellt werden, dass Grenzen mehr und mehr verloren gehen oder bewusst geöffnet werden, sich der Wissenshorizont erweitert und die westliche Welt sich somit stärker vernetzt. Das Themengebiet der Grenze scheint in der heutigen Zeit untersuchenswert zu sein, denn es nimmt wachsenden Einfluss auf das individuelle Leben. Diese Vorgänge wirken sich nicht nur auf das Individuum, sondern auch auf die Ausdrucksweise in der Gesellschaft und gleichzeitig auf die mediale Darstellung dessen aus. Auf das vielfältige Wortspiel mit dem Begriff Grenze wird in der Arbeit bewusst eingegangen und daraufhin Begriffe wie Vermittlungsgrenze, Ortsgrenze und Grenzüberschreitung bewusst angewandt, denn diese bilden den Hintergrund der Auseinandersetzung. Diese Entwicklungen, Prozesse und Vorgänge werden als Phänomene der Zeit angesehen, wobei sich ästhetische mit politischen Phänomenen vermischen. Es soll hier untersucht werden, wie diese in den Medien aufgegriffen werden.

1. Fragestellung

In der vorliegenden Arbeit möchte ich zeigen, wie das Individuum heutzutage in den Medien dargestellt wird. Hierzu werden in der Arbeit vorrangig autofiktionale Comics und weiter zwei Animationsfilme zur Analyse herangezogen.

Daraus ergeben sich folgende Fragestellungen:

Ist die Darstellung abhängig von der veränderten/ globalisierten Welt, der Herangehensweise der verschiedenen Kunstschaffenden oder der Art des Mediums, mit dem gearbeitet wird? Inwiefern wird in den unterschiedlichen Werken oder Medien eine inhaltlich ähnliche Thematik umgesetzt? Wie authentisch wird die Welt dargestellt und bedeutet Wirklichkeit stets das Gleiche? Inwiefern wird das gegebene Subjektbild vermittelt? Bezieht es sich auf den Kulturkreis oder steht das Subjekt nur für sich?

Bei der Untersuchung werden die unterschiedlichen Vermittlungsebenen der beiden Medienarten Comic und Animationsfilm in Bezug auf die Darstellung des Subjekts mit einbezogen.

Die Wahl des Mediums autofiktionaler Comics ist darin zu begründen, dass sich gewählte Werke mit dem Thema der Globalisierung auseinandersetzen, beziehungsweise vor einem globalisierten Hintergrund entstehen und dieser auf sie Einfluss nimmt. Die herangezogenen Animationsfilme resultieren aus der Wahl der Comics und werden als eine Art Fortsetzung oder auch Weiterführung der Auseinandersetzung mit der Thematik betrachtet. Inwiefern die Medien unterschiedlich rezipiert werden und inwiefern sich die Aussagen unterscheiden wird in dieser Arbeit analysiert. Als eine weiterführende Fragestellung ist zu verstehen, ob der Animationsfilm eine höhere Authentizität aufweist, wobei man hauptsächlich von einer Glaubwürdigkeit aus westlicher Sicht sprechen kann. Hierbei kann die Überlegung angestellt werden, ob es sich schon allein bei der Wahl des Mediums um eine Grenze handelt – und zwar um die Grenze der Vermittlung. Bei allen gewählten Werken handelt es sich um eine Darstellung aus der Perspektive der Individuen. Einzig der animierte Dokumentarfilm *Waltz with Bashir* (2008) von Ari Folman¹ zeigt teilweise eine Sicht von außen. Dieser zog die Aufmerksamkeit des Westlichen auf den persönlichen Konflikt eines Individuums im Libanonkrieg auf sich. Ob eine solche Anteilnahme an dem Geschehen durch die Darstellung des animierten Bildes im Gegensatz zum Realbild zu begründen ist, gilt es zu untersuchen.

Ausgangspunkt für die Analyse wird die Globalisierung, mit ihren positiven, wie negativen Effekten, sein, denn sie ist in unserem Zeitalter, und somit auch in medialen Darstellungen der realen Welt, nicht wegzudenken. Ein weiterer Punkt, der analysiert wird, bezieht sich auf die Art und Weise der Vermittlung: Inwiefern wird Kritik ausgeübt und inwiefern können die Medien einen Angriff auf politisches oder gesellschaftliches Geschehen der Zeit darstellen. Das Phänomen, dass die Comics als Innensicht, als eine Auseinandersetzung mit dem eigenen Selbst, in einer speziellen Art des Tagebuchführens, gesehen werden können, trägt zum Umgang des Individuums mit der Fremde und dessen Identifikationsprozess bei. Zur Bearbeitung werden die Comics *The complete Persepolis*² (2007) von Marjane Satrapi (im Englischen bestehend aus den zwei Bänden *The Story of a Childhood and The Story of a Return*), *Carnet de*

¹ *Waltz with Bashir*. Regie: Folman, Ari. Drehbuch: Folman, Ari. Bridgit Folman Film Gang. 2008. DVD Alive 2009. 87 Minuten.

² Satrapi, Marjane. *The complete Persepolis*. New York: Pantheon 2007.

*Voyage*³ (2006) von Craig Thompson und *Pyongyang*⁴ (2007), sowie *Shenzhen* (2006) von Guy Delisle⁵ - herangezogen. Weiter wurden die Filme *Persepolis* (2007) von Marjane Satrapi und Vincent Paronnaud⁶ und *Waltz with Bashir* (2009) von Ari Folman verwendet. Diese Werke wurden zur Analyse ausgewählt, da sie in entsprechendem Maße das Individuum behandeln und es in der heutigen Welt in unterschiedlichen Kulturkreisen darstellen. Der Mensch – das Individuum – wird in verschiedenen Bereichen gezeigt, zum Beispiel im Bereich der Familie (wie in autofiktionalen Comics wie *Persepolis*). Das Thema der Globalisierung ist in allen Comics zu finden und wird dem Rezipienten unterschiedlich offensichtlich dargelegt. Die Globalisierungsthematik ist zum Einen als Gegenstand zu verstehen, der in den Medien behandelt wird, zum Anderen aber auch als Auswirkung auf und als Hintergrund zu den Medien. So ist es beispielsweise auffällig, dass immer mehr Ortsbeschreibungen in Comics, wie die der Plätze die Craig Thompson in *Carnet de Voyage* bereist oder Guy Delise, der jeweils einen ganzen Comic einer Stadt widmet und diese in verschiedensten Situationen beschreibt, vorhanden sind – man kann die Auseinandersetzung mit der eigenen Herkunft, beziehungsweise Herkunft und Kultur anderer Menschen wohl in jedem Falle als Effekt der Globalisierung sehen.

2. Aufbau und Zielsetzung der Arbeit

Im ersten Teil der Arbeit wird zunächst eine Einführung in die Medien Comic und Animationsfilm, sowie eine Zusammenfassung der Situation der ‚globalisierten Welt‘, in der sich das Individuum bewegt, gegeben. Weitergehend werden soziologische Hintergründe geliefert, die aufzeigen, wie sich die Situation in der Vergangenheit und in der Gegenwart für das Individuum gestaltet.

Im darauf folgenden zweiten Teil wird die Darstellung des Menschen in den verschiedenen Comics und Animationsfilmen dargelegt und verglichen. Gezeigt werden soll auch, ob die Thematik in den beiden Medienarten unterschiedlich behandelt wird, Kritik aufgezeigt wird oder ob es sich nur um eine grundlegende Darlegung der Situation handelt. Wichtig ist hierbei stets die Frage, inwiefern die ausgewählten Beispiele die Thematik der Grenze behandeln und das Spiel mit dieser thematisiert wird.

³ Thompson, Craig. *Carnet de Voyage*. Marietta: Top Shelf Productions 2006.

⁴ Delisle, Guy. *PyongYang: a journey to North Korea*. Montreal: Drwan & Quarterly Book 2007.

⁵ Delisle, Guy: *Shenzhen*. Berlin: Reprodukt 2006.

⁶ *Persepolis*. Regie: Marjane Satrapi und Vincent Paronnaud. Drehbuch: Marjane Sarapi und Vincent Paronnaud. 2.4.7 Films. 2007. DVD Universal Pictures 2008. 94 Minuten.

Bei einer solchen Untersuchung werden selbstverständlich auch die Vermittlungsgrenzen der Medien beachtet. Es soll weiter herausgefunden werden, ob und inwiefern Comics dokumentarisch sein können und auf welche Weise die beiden Medien mit der Wirklichkeit umgehen.

Die thematische Analyse der Darstellung des Subjekts in der realen Welt begründet sich in dem Faktum, dass es sich bei den gewählten Comics, sowie Animationsfilmen um ‚Non-Fiction‘-Medien handelt, die das (reale) Subjekt betrachten. Vor allem in Comics und die damit verbundene Wahl der häufig distanzlosen Perspektive, entsteht ein Identifikationsangebot mit den Protagonisten. In dieser Arbeit wird angenommen, dass es sich bei den behandelten Comics um die Sicht des Autors auf das Subjekt des eigenen Selbst handelt.

In der Subjekttheorie von Andreas Reckwitz, die hier zugrunde gelegt wird⁷, wird davon ausgegangen, dass das Subjekt eine Doppelstruktur beinhaltet. Somit ist es gleichzeitig ein autonomes und ein, einem System untergeordnetes, Subjekt. Hierbei wird der Einzelne nicht als Gegensatz zur Gesellschaft gesehen – also der Kampf eines Individuums gegen ein System – sondern als integrierter Teil einer Kultur.⁸ In westlichen Gesellschaften bestehen drei Hauptrichtungen der Subjektkulturen der Moderne, nämlich das Subjekt der bürgerlichen Moderne, das extrovertierte Angestelltensubjekt und das kreativ-konsumtorische Subjekt.⁹ Diese Strukturen entstanden, so Reckwitz, in einem Prozess der Diskontinuität, lösen einander nicht direkt ab, sondern beeinflussen sich gegenseitig. Auch innerhalb der Kulturen herrsche Diskontinuität, was als Hybridität bezeichnet werden kann. Ein stets vorhandenes Bild eines Antisubjekts präzisiert das Bild des Subjekts.¹⁰ Subjektstrukturen sind in den zu besprechenden Werken ebenfalls herauszulesen und können in Vergleich gesetzt werden, zum einen in der westlichen Kultur, aber auch in nicht-westlicher, wie zum Beispiel in *Persepolis* oder auch *Pyongyang*. Oftmals wird das Aufeinandertreffen westlicher und nichtwestlicher Kulturen thematisiert, wodurch man einen guten Blick auf das Individuum in einer globalisierten Welt gewinnen kann.

Zur Analyse der Comics und Animationsfilme wurden grundlegende Thesen Michel Foucaults und dessen Ausführungen, beispielsweise in *Die Ordnung des Diskurses*¹¹, zur Diskursanalyse verwendet. Dieser Teil der Arbeit soll zeigen, wie verschiedene

⁷ Reckwitz, Andreas: Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft 2006.

⁸ Vgl. Ebd. S.9.

⁹ Vgl. Ebd. S. 15.

¹⁰ Vgl. Ebd. S. 14-16.

¹¹ Foucault, Michel. Die Ordnung des Diskurses. Frankfurt am Main: Fischer Wissenschaft 2007.

Thematiken in die autofiktionalen Comics und die speziellen Animationsfilme Eingang finden.

Das Fazit der Arbeit soll schließlich aufzeigen, wie sich die Position der Individuen in den verschiedenen Comics darstellen. Auch soll hier ein Ausblick auf andere Medien, wie beispielsweise Dokumentarfilme und ihren Umgang mit der Thematik, gegeben werden. Schließlich soll das in den analysierten Werken vermittelte Subjektbild noch einmal zusammenfassend veranschaulicht werden.

II) Theoretische Hintergründe

1. Globalisierung – Arme Länder, reiche Länder?

Der Begriff ‚Globalisierung‘ gibt der Epoche der letzten Jahre einen Namen und bringt den Zeitgeist der letzten Jahrhundertwende zum Ausdruck. Seit den 1990ern wird er immer populärer verwendet und beschreibt (Alltags-)Erfahrungen vieler Menschen verschiedener Kulturkreise. Gleichzeitig werden mit dem Begriff auch weltweite wirtschaftliche Zusammenhänge beschrieben. Globalisierung umschreibt beide Seiten in einer Welt, die einerseits immer kleiner wird, da Entfernungen immer einfacher überwunden werden können, gleichzeitig aber auch immer größer wird, „[...]weil wir noch niemals weitere Horizonte überschauen konnten.“¹²

Seit etwa zweieinhalb Jahrhunderten durchlebt die Welt einen Wandel. Prozesse wie Rationalisierung, Urbanisierung und Industrialisierung haben sich in unterschiedlicher Ausprägung und zu unterschiedlichen Zeitpunkten auf allen Kontinenten abgespielt. Die einzelnen Prozesse setzten zusammen eine Kraft der Veränderung frei und können unter dem Metabegriff der ‚Modernisierung‘ zusammengefasst werden. ‚Globalisierung‘ kann zwar nicht unmittelbar auf die gleiche Ebene wie dieser gesetzt werden, dennoch kann gefragt werden, ob es sich hierbei vielleicht auch um solch eine verändernde Kraft handelt. Die oben genannten Kräfte beziehen sich zumeist auf nationale Bewegungen und mit Globalisierung hat man endlich einen Begriff gefunden, der sich auf die transnationale Beziehung bezieht. Laut Roland Robertson werden globale Aktionen stets lokal wirksam und somit verwendet er den Begriff der ‚Glokalisierung‘.¹³

Beinahe überstrapaziert ist der Begriff Globalisierung in Bezug auf die weltweite Ausbreitung des Internets. Die Veränderung der Kategorien in Raum und Zeit, betrachtet man beispielsweise die elektronische Post, so werden weltweite soziale Beziehungen und Verknüpfungen stark vereinfacht. Die virtuelle Distanz ist deutlich geringer als die geographische. Spielen Orte, Entfernung und Grenzen keine Rolle mehr, kann auch von ‚Entterritorialisierung‘ gesprochen werden. Globalisierung scheint nicht als Interaktion zwischen Nationen verstanden zu werden, sondern als Tendenz zur Auflösung räumlicher Gebundenheit.¹⁴

¹² Osterhammel, Jürgen und Petersson, Niels P.: Geschichte der Globalisierung. Dimensionen, Prozesse, Epochen. München: Verlag C.H. Beck 2007. S. 8.

¹³ Vgl. Robertson, Roland. Glokalisierung. Homogenität und Heterogenität in Raum und Zeit. In: Beck, Ulrich [Hg.]. Perspektiven der Weltgesellschaft. Frankfurt a. Main: Suhrkamp Verlag 1998. S. 192-220.

¹⁴ Vgl. Osterhammel und Petersson (2007) S. 7-13.

Heutzutage kann man sich eine Welt nicht mehr vorstellen, in der jegliche Grenzen wieder geschlossen sind und das Phänomen Globalisierung nicht existiert. Dennoch gibt es einige Globalisierungsgegner, die sich in verschiedenen internationalen Netzwerken, wie in etwa *Attac*, gruppieren.¹⁵

1.1 Grenzen

In jüngster Vergangenheit ist ein stetes Interessenswachstum am Themengebiet Grenze, vor allem in der Soziologie, entstanden. Soziale Phänomene werden in Bezug auf Räume untersucht und neu thematisiert. Die Beschäftigung mit der Thematik beginnt meist bei der territorialen Grenze. In ihrer politischen Strukturierungs- und sozialen Ordnungsfunktion verliert sie ihre Selbstverständlichkeit, in ihrer Konsequenz stehen Prozesse, wie etwa die Globalisierung. Einerseits kommt es hier zum Grenzabbau, gleichzeitig aber auch zum Aufbau neuer, eventuell sozialer, Grenzen. Ausgehend von der Beschäftigung mit der Praxis der Grenze, beispielsweise mit Grenzgebieten, wie die europäische Außengrenze und ihrer Auswirkung auf Politik und Gesellschaft¹⁶, ergibt sich die Möglichkeit, einen Blick auf das Individuum zu werfen. Inwiefern wird jeder einzelne Mensch in seinem Umfeld, und zwar nicht nur die Menschen aus einem Grenzgebiet, wie dem oben benannten, beeinflusst? Hierbei handelt es sich weitergehend um soziale Grenzen, Grenzen der Gesellschaft, institutionelle Grenzen, Grenzen der Persönlichkeit und des Umfeldes. Diese werden oftmals auch durch politische, beziehungsweise territoriale Grenzen beeinflusst.

Meist markiert der Begriff Grenze eine Differenzierung zwischen einem Hier und Dort, also den Unterschied zwischen Räumen. Weiter kommt ihm aber auch ein metaphorischer Sinngelhalt zu, wie etwa die psychischen Grenzen, die Grenzen der Belastbarkeit und die Grenzen zwischen Geschlechtern, um abermals nur einige zu nennen.¹⁷

Der Soziologe Georg Simmel, geht davon aus, dass Raum nur eine „an sich wirkungslose Form“¹⁸ ist und dass folglich ein geographischer Umfang nicht die gleichen Auswirkungen hat, wie die psychologischen Kräfte seiner Bewohner. So entstehen auch Gefühle der Nähe oder Fremdheit, nicht unbedingt durch physische

¹⁵ Vgl. Kay Schulze: <<http://www.attac.de/was-ist-attac/>> , Zugriff. 1. 10. 2009.

¹⁶ Vgl. Eigmüller, Monika und Vobruba, Georg: Einleitung. Warum eine Soziologie der Grenze?. In: Eigmüller, Monika und Vobruba, Georg (Hrsg.). Grenzsoziologie. Die politische Strukturierung des Raumes. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2006. S. 7-14. S.7f.

¹⁷ Vgl. Ebd. S.9.

¹⁸ Simmel, Georg. Der Raum und die räumliche Ordnung der Gesellschaft. In: Eigmüller, Monika und Vobruba, Georg (Hrsg.) Grenzsoziologie: Die politische Strukturierung des Raumes Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2006. S.15-24. S. 15.

Nähe, sondern durch seelische Inhalte. Natürlich liefert der Raum gewisse Grundbedingungen für das soziale Leben, wie zum Beispiel für die Bildung einer Gesellschaft. So nimmt die natürliche Grenzbildung (wie etwa die Aufteilung der Welt in Kontinente) Einfluss auf die Gesellschaftsbildung und somit auch im weiten Sinne auf das Individuum.¹⁹

Der Simmelsche Grenzbegriff versteht Grenzen als Ergebnis sozialer Interaktionen, wobei territoriale Grenzziehungen die Grundlage für menschliches Handeln darstellen.²⁰ Diese Theorie wurde schon zu Beginn des 20. Jahrhunderts aufgestellt, doch auch aktuell kann behauptet werden, dass Handlungen der Gesellschaft eng in Verbindung mit Grenzen stehen.

Grenzen sind ein nicht zu unterschätzendes Phänomen, welches die Menschen beeinflusst. Die politischen und räumlichen Dimensionen nehmen stets Einfluss auf die Gesellschaft und den einzelnen Menschen, jedoch gibt es noch viele weitere ‚Grenzgebiete‘, die eine Biographie prägen.²¹

Mittlerweile sind fast alle Länder von Zu- und Abwanderung betroffen, wodurch es für die einzelnen Staaten immer schwieriger wird, ihre Grenzen zu kontrollieren und festzulegen, wie das Zusammenleben innerhalb des Landes funktionieren soll.²² Als Grund für die Migration in einem Land wird oft der Vermögensunterschied vermutet, doch ein Großteil der Bewegungen zwischen mehr oder weniger armen Schwellenländern und Entwicklungsländern findet in Asien, Afrika und Südamerika statt.²³ Die Verbreitung von Informationen spielt hierbei eine wichtige Rolle, so wird angenommen, dass Lebens- und Konsumgewohnheiten der westlichen Länder durch Fernsehsender in die (Dritte) Welt getragen werden, wodurch dort ein solches Leben angestrebt wird. Auch der veränderte Tourismus leistet seinen Beitrag zum einfacheren Überwinden von Grenzen: Billigflüge und Reiserouten zur illegalen Einwanderung aus den armen Ländern seien hier als Beispiele genannt. Gleichzeitig ist aber auch das Phänomen der Abschottung gegenüber Einwanderern vorhanden und oftmals wird nur den Wohlhabenden unter ihnen ein Grenzübergang gewährt.²⁴ Auf Grund von Dauervisa, doppelter Staatsbürgerschaft und Ähnlichem ist eine Pendelmigration vorhanden, bei welcher oft zwischen dem Herkunfts- und dem Migrationsland

¹⁹ Vgl. Simmel (2006). S. 15ff.

²⁰ Vgl. Eigmüller, Monika. Der duale Charakter der Grenze. Bedingungen einer aktuellen Grenztheorie. In: Eigmüller, Monika und Vobruba, Georg (Hrsg.) Grenzsoziologie: Die politische Strukturierung des Raumes Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2006. S. 55-74. S. 60.

²¹ Vgl. Bauer, Barbara [Red. der dt. Ausgabe]. Atlas der Globalisierung. Sehen und verstehen was die Welt bewegt. Berlin: Le Monde diplomatique/ taz Verlags- und Vertriebs GmbH 2009. S. 16.

²² Vgl. Ebd.

²³ Vgl. Ebd.

²⁴ Vgl. Ebd.

gewechselt wird. Die Situation der heutigen Welt, sich verschärfende Krisen, wie zum Beispiel im Nahen Osten, religiöse Konflikte und durch den Klimawandel unbewohnbar gewordene Gebiete, macht Menschen zu Flüchtlingen, da sie zu Grenzüberschreitungen gezwungen werden, aber nicht als solche anerkannt werden.²⁵ Obwohl in den meisten Ländern Zuwanderung als Bedrohung gilt, haben vor allem die Länder, deren Bevölkerungszahlen zurückgehen, erkannt „dass Mobilität eine Quelle der Kreativität und der wirtschaftlichen und sozialen Dynamik ist.“²⁶ Andernfalls herrscht oft eine Angst vor Identitätsverlust und vor allem von rechtsgerichteten Medien werden stärkere Grenzkontrollen gefordert.²⁷ In jedem Falle wäre viel erreicht, wenn versucht würde, die Migration besser zu steuern, anstatt alle Kraft zu verwenden, sie zu verhindern.²⁸

1.2 Weltweite Vernetzung und Interaktion

Die Geschichte der Globalisierung ist zugleich die Geschichte des Aufbaus von Transaktionen und Netzwerken.²⁹ Obwohl eine Art ‚Spinnennetz‘ über den gesamten Globus gespannt wird, werden nicht jegliche Regionen mit einbezogen. Interaktionen sind aufeinander gerichtete Aktionen und müssen stets nach ihrer Bedeutung und Reichweite hinterfragt werden. Lokale Netzwerke sind auf dieser Welt schon immer vorhanden, doch im Laufe der Globalisierungsgeschichte weiteten sie sich immer mehr aus. Die Netze unterscheiden sich außerdem auf Grund von Intensität und der Geschwindigkeit von Kontakten. Diese Kriterien sind abhängig von technologischen und organisatorisch-institutionellen Voraussetzungen. Bei regelmäßiger Wiederholung der Interaktionen entstehen Netzwerke.³⁰

Es wurden vor allem Netzwerke verschiedener Art zwischen Personen, Dörfern und Städten und ihre Rolle in diversen Interaktionen betrachtet. Ein Beispiel für ein solches Netzwerk ist selbstverständlich das Internet. Verschiedene Soziologen und Ethnologen versuchten, sich den Prozessen durch eine Sicht von unten, also ausgehend vom Individuum, auf die Welt zu nähern. Es bietet sich daher an „bei der Erforschung weltweiter Zusammenhänge auf der Ebene individuellen Handelns zu beginnen“³¹. Bei der Erforschung von Interaktionen sind Netzwerke besonders wichtig, um Interaktionen zwischen Individuen und Gruppen zu erschließen. Durch die neuen

²⁵ Vgl. Bauer (2009) S. 16

²⁶ Ebd.

²⁷ Vgl. Bauer (2009) S. 17.

²⁸ Vgl. Ebd.

²⁹ Vgl. Simmel (2006) S.20-22.

³⁰ Vgl. Ebd. S. 22-24.

³¹ Ebd. S. 20.

Informationstechniken werden Netzwerke möglich gemacht, die ähnlich stabil wie hierarchische Organisationen sind. In einer ‚Transaktionswelt‘ gibt es keine Grenzen mehr, sondern nur noch Ballungsräume menschlicher Ansiedlung. Durch Interaktionen entstehen Netzwerke, Strukturen und Systeme. Obwohl bestehende Grenzen überschritten oder aufgelöst werden, schaffen Netzwerke auch neue Grenzen. Ein Problem besteht darin, dass, wenn der Fokus nur auf dem Vorhandensein der Transaktionen ruht, die Tiefe der Beziehungen, sowie gesellschaftliche Prozesse, Hierarchien und Machtprozesse außer Acht gelassen werden.

Daher wird in dieser Arbeit analysiert, inwiefern sich diese Prozesse auf das Individuum auswirken.

1.3 Die Geschichte der Globalisierung

Globalisierung kann in verschiedene Perioden unterteilt werden. Die Entwicklung umfasst die verschiedensten Lebensbereiche, womit sich verschiedene Zeitabschnitte überschneiden und es schwierig ist, eine exakte Ordnung der Zeit aufzustellen. Laut Osterhammel und Petersson³² ist es problematisch, grundsätzlich anzunehmen, dass die Globalisierungsgeschichte sich schon über Jahrtausende erstreckt. Sie gehen deswegen zu einer Theorie der Vorgeschichte einer Globalisierung über, gab es doch schon in der älteren Geschichte immer wieder Globalisierungsanläufe. Den Beginn einer weltweiten Vernetzung datieren sie etwa um 1500, und folgen dabei Wallerstein³³, zum Datum des Beginns der spanischen und portugiesischen Kolonialzeit. Europa, Afrika, Asien und Amerika traten erstmals durch Entdeckungsreisen und Handelsbeziehungen in Kontakt. Etwa zur Mitte des 18. Jahrhunderts hatten sich so transkontinentale Verbindungen etabliert. Im darauf folgenden Zeitabschnitt von 1750 bis 1880 steht der Aufbau von weltwirtschaftlichen Netzwerken im Vordergrund.³⁴ Nach 1880 wird die Globalisierung politisiert und Weltwirtschaft wird somit als politisches Machtinstrument gebraucht. Darauf folgend entstehen Konflikte zwischen den Weltmächten und es wird ein Zeitalter der wirtschaftlichen ‚De-Globalisierung‘, der Weltkrisen und –kriege eingeläutet.³⁵ Nach 1945 entstehen dann, während dem Versuch nach einer Verbesserung der Weltordnung, zwei konkurrierende Machtblöcke.³⁶ Durch Dekolonisation, multinationale Konzerne, Entwicklungspolitik,

³² Vgl. Osterhammel und Petersson, Niels P.: Geschichte der Globalisierung. Dimensionen, Prozesse, Epochen. München: Verlag C.H. Beck 2007.

³³ Vgl. >http://www.uni-protokolle.de/Lexikon/Immanuel_Wallerstein.html<, Zugriff: 01.12.2009.

³⁴ Vgl. Osterhammel und Petersson (2007). S. 24.

³⁵ Vgl. Ebd. S. 25.

³⁶ Vgl. Ebd.

Konsumgesellschaft und viele andere Faktoren entstanden Strukturen in denen sich auch die heutige Globalisierung entwickelt hat.³⁷ Aus diesem Grund soll im nächsten Kapitel näher auf die Entwicklung der Nachkriegszeit eingegangen werden.

1.4 Das letzte Jahrhundert und die letzte Jahrhundertwende

Die Strukturen der Nachkriegszeit änderten sich seit den 60er Jahren. Hier begann die neueste Form der Globalisierung. Der wichtigste internationale Prozess war der Zusammenbruch der UdSSR und des Sowjetblocks, wodurch auch das bipolare internationale System zerstört wurde.³⁸ „Interpendenzthemen“³⁹, wie Menschenrechte, Weltklima und der freie Welthandel, spielen seit Ende des Jahrhunderts eine Rolle und internationale Abmachungen hierzu nehmen immer mehr zu. In den 70er Jahren begann die Krise des Vorsorgestaates, welche oft als Folge der Globalisierung gesehen wird, aber gleichzeitig auch den Anstoß für einen neuen Globalisierungsschub darstellte.⁴⁰ Märkte wurden liberalisiert, Staatseigentum privatisiert und Steuern gesenkt. Hierauf folgte eine Ausweitung und Verdichtung der internationalen Handels- und Finanzbeziehungen. Somit entwickelten sich Finanzmärkte mit enormer Geschwindigkeit. Aus multinationalen Konzernen wurden nun transnationale mit einer weltweiten Produktion.⁴¹ Eine zweite Veränderung dieser Zeit ist die Entwicklung von Schwellenländern (zum Beispiel die Tigerstaaten in Ostasien), welche oftmals durch die Einbettung in Produktionsketten transnationaler Unternehmen entstanden sind. Die Entwicklungsländer lösen sich teilweise auf, indem materiell zum Westen, beziehungsweise zu Japan aufgeschlossen wird. Die Entwicklung der Kommunikationstechnologien war entscheidend für den Aufschwung globaler Finanzmärkte, für die Organisierbarkeit transnationaler Konzerne und den Aufstieg der Tigerstaaten. Das Internet wird hier nicht als Ursache für die Vernetzung, sondern als Metapher derselbigen gesehen.⁴² Allerdings ist hierdurch auch eine weitere Kluft, die zwischen den Vernetzten und Unvernetzten, entstand. Vor allem elektronische Medien tragen zur gesteigerten Reflexivität des Globalen bei. Kulturelle Muster und Güter anderer Kontinente sind überall verfügbar, Denken in globalen Zusammenhängen wurde in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts weit verbreitet. Die weltweite

³⁷ Vgl. Osterhammel und Petersson S.26f.

³⁸ Vgl. Ebd. S. 105.

³⁹ Ebd.

⁴⁰ Vgl. Ebd. S. 106.

⁴¹ Vgl. Ebd. S. 107.

⁴² Vgl. Ebd.

Vernetzung ermöglicht gleichzeitig, neben dem legalen, auch einen illegalen Transfer, wie zum Beispiel Drogenhandel und Geldwäsche, Menschenschmuggel und –handel.⁴³ In weiten Teilen existiert das Bewusstsein, in einem globalisierten Zeitalter zu leben, welche sich durch zahlreiche Artikel in Tageszeitungen, Internetauftritten und Magazinen belegen lässt.⁴⁴ Globalisierung, und das darf nicht vergessen werden, ist ein Teil der Geschichte und wir befinden uns in einem neuen Globalisierungsschub. Globalisierung kann, obwohl sie Teil der Geschichte vom Aufstieg des Westens ist, nicht ausschließlich als Verwestlichung oder Amerikanisierung gesehen werden. Durch die verbesserten Möglichkeiten der Grenzüberschreitung ist zwar eine Beeinflussung vorhanden, diese ist jedoch wechselwirkend. Raum lässt sich schneller überwinden als je zuvor, Grenzen können einfacher überschritten werden und dennoch bleibt es bedeutend, wo man sich aufhält.

Hierbei sollen die Beziehungen nicht allein machtpolitisch und wirtschaftlich und vor allem nicht alleinig unter dem Aspekt des Aufstiegs des Westens betrachtet werden, sondern auch Rücksicht auf die positiven Aspekte der Globalisierung und ihre Auswirkung auf das Subjekt in seiner Gesellschaft genommen werden. Es soll sich im Folgenden davon distanziert werden, Globalisierung sei die Ausbeutung von sogenannten Entwicklungsländern durch westliche oder westlich strukturierte Konzerne oder Unternehmen. Globalisierung muss in dieser Arbeit abstrakter gesehen werden, da es die Öffnung von Kommunikationswegen berücksichtigt und Phänomene wie Migration miteinbezieht. Gleichzeitig wird aber auch Rücksicht auf die ästhetische Vermittlung von personalem Empfinden, unter dem Eindruck der Grenzverschiebungen, genommen.

⁴³ Vgl. Osterhammel und Petersson (2007) S.108.

⁴⁴ Vgl. >http://www.uni-protokolle.de/Lexikon/Immanuel_Wallerstein.html<, Zugriff: 01.12.2009.

2. Soziologischer Hintergrund: Das hybride Subjekt von Andreas Reckwitz

Andreas Reckwitz legt in *Das hybride Subjekt*⁴⁵ verschiedene Subjektformen und -systeme der Vergangenheit in der westlichen Gesellschaft dar.

In der Einführung wird beschrieben, dass das Subjekt eine doppelte Bedeutung hat, es ist „das Zentrum autonomen Handelns und Denkens“⁴⁶ und etwas „was übergeordneten Strukturen unterliegt“⁴⁷.

Eine Befreiung des Subjekts aus kollektiven Bindungen entspräche in der modernen Kultur der Ablösung des Traditionellen durch das Moderne. Somit solle Raum für „reflexive, rationale, eigeninteressierte, expressive Individuen“⁴⁸ geschaffen werden.

Sozial- und Kulturwissenschaften bewiesen jedoch, dass dieses befreite Subjekt einer spezifischen Kontrolle unterliegt. Der Einzelne würde erst zum Autonom werden, wenn er sich in ein soziales System integriert.

Die Doppelstruktur kann, so Reckwitz, auf verschiedene Weisen gelesen werden. Zwei miteinander konkurrierende Tendenzen sind hieran beteiligt und können als „Konflikt zwischen Individuum und Gesellschaft“⁴⁹ bezeichnet werden. Folglich bestehe die Moderne einerseits aus einer Reihe von Freisetzungsprozessen der Subjektivität und gleichermaßen aus einer Eindämmung dieser.⁵⁰ „Autonome Vereinzelung und soziale Integration“⁵¹ sind die Bezeichnungen der Problematik. Hierbei wird von der Sichtweise vom Subjekt oder Subjektivität gesprochen, die vom Individuum in Gegenüberstellung zu den Kräften des Gesellschaftlichen ausgehe. Im Gegensatz dazu könne die Doppelstruktur als zwei Seiten des gleichen Prozesses betrachtet werden. Das Subjekt ist nicht das Individuum, „sondern die sozial-kulturelle Form der Subjekthaftigkeit, in die sich der Einzelne einschreibt.“⁵² In der Arbeit wird somit davon ausgegangen, dass das Individuum eine spezifische Ausformung des Subjekts darstellt. Kulturelle Kriterien würden verinnerlicht, um zu einer sich selbst entfaltenden Substanz zu werden. Diese Perspektive biete verschiedene kulturelle Formen des Subjekts, die veranschaulichen, was als vollwertiges Subjekt zu verstehen ist. In der Kultur der Modernen werde also nicht das Individuum der Gesellschaft gegenübergestellt, sondern es herrsche eine Sequenz verschiedener Subjektformen, verschiedener Subjektkulturen.⁵³

⁴⁵ Reckwitz, Andreas: *Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft 2006.

⁴⁶ Ebd. S.9.

⁴⁷ Ebd.

⁴⁸ Ebd.

⁴⁹ Ebd.

⁵⁰ Vgl. Ebd.

⁵¹ Ebd. S. 10.

⁵² Ebd. S. 10.

⁵³ Vgl. Ebd. S. 9-11.

Das Subjekt ist, laut Reckwitz, eine kulturelle Form der Moderne, nicht nur im Sinne von intellektuellen Ideen, sondern auch in der körperlich-mental Disposition und seinem Habitus. Hier wird also nicht nach dem Sinne des Individuums im Gegensatz zur Gesellschaft gefragt, sondern nach der Kultur des Subjekts, in die sich der Einzelne integriert.⁵⁴

Andreas Reckwitz erklärt, dass in der Geschichte der Moderne das Subjekt unterschiedlich kulturell modelliert wurde, wobei nie eine eindeutige, homogene Subjektstruktur produziert wurde. Unterschiedliche Subjektstrukturen lösten einander in einem Prozess der Diskontinuität ab. Auch diese Strukturen seien nicht homogen gebaut, sondern durch Hybridität gekennzeichnet. Verschiedene Muster vorangegangener Subjektkulturen würden sich noch in später entstehenden finden und es würden sich subkulturelle Mischungsverhältnisse ergeben.⁵⁵

Reckwitz beschreibt vor allem die drei dominanten Modernitätsstrukturen der westlichen Gesellschaft. Dies ist insofern für die Analyse der ausgewählten Werke relevant, da es sich entweder um Subjekte in der westlichen Welt handelt oder um ein Aufeinandertreffen dieser auf andere (Subjekt-)Kulturen. So bewegt sich Guy Delisle in *Shenzhen und Pyongyang* in einer fremden Gesellschaft und es öffnet sich ihm ein fremdes Subjektbild. Weiter wird davon ausgegangen, dass die momentan herrschende Subjektvorstellung sich aus diesen Subjektkulturen bildete. Im Folgenden soll zunächst ein kurzer Überblick über die drei Hauptentwicklungen gegeben werden, um schließlich auf die Auswirkung der Subjektkultur in den Comics und Dokumentarfilmen zu sprechen zu kommen.

2.1 Historie der Subjektstrukturen

Bei den drei Hauptformen der Subjektkultur handelt es sich, nach Reckwitz, historisch gesehen um:

1. das *moralisch-souveräne, respektable Subjekt* der bürgerlichen Moderne des 18. und 19. Jahrhunderts
2. das *extrovertierte Angestelltensubjekt* der 1920er bis 1970er und
3. das *kreativ-konsumptorische Subjekt* der 1980er bis heute.⁵⁶

Die Subjektstrukturen werden hierbei durch die Logik des Ausschlusses des ‚Antisubjekts‘ gebildet.⁵⁷ Das Antisubjekt stellt die Form dar, die nicht angenommen

⁵⁴ Vgl. Reckwitz (2006) S. 11.

⁵⁵ Vgl. Ebd. S. 14f.

⁵⁶ Vgl. Ebd. S. 15f.

werden soll und in welches sich das Individuum nicht einschreiben soll. Es wird durch Verbote und Vorschriften formuliert. Die Subjektform bildet sich also im Gegensatz zu einem Antisubjekt.

Die Form des Subjekts wird, laut Reckwitz, vor allem durch Alltagspraktiken definiert. Hierbei werden drei soziale Felder zur Konstitution herangezogen: die Praktiken der Arbeit, die Praktiken persönlicher und sozialer Beziehungen und die Technologien des Selbst.⁵⁸

Bei der Bildung einer Subjektkultur würde eine kulturelle Einheit der Hybridität und nicht eine kulturelle Einheit der Logik berücksichtigt. „Hybridität bezeichnet dabei die – nicht exzeptionelle, sondern verbreitete, ja regelmäßige – Kopplung und Kombination unterschiedlicher Codes *verschiedener* kultureller Herkunft in *einer* Ordnung des Subjekts.“⁵⁹

Es wurden bei Reckwitz vor allem die Mischungsverhältnisse zwischen westlichen und nicht-westlichen Praktiken und Codes betont. Diese Mischung könnte durch die Beeinflussung durch die Globalisierung begründet sein.

Die erste Version der Modernitätskultur wäre das bürgerliche Subjekt des 18. und 19. Jahrhunderts.⁶⁰ Dieses Subjekt sei ein autonomes und wende sich gegen das Aristokratische, wobei es auch von religiöser Tradition kritisch Distanz nimmt. Bürgerliche Ideensysteme, vor allem die des Rationalismus und der Aufklärung werden, so Reckwitz, repräsentiert.⁶¹

„Das Bürgertum stellt sich hier als Trägerin jener vorgeblichen >evolutionären Universalien< eines Rechts- und Nationalstaates, einer Marktgesellschaft und eines aufgeklärt-rationalistischen Weltbildes dar, die sich zum Ende des 18.Jahrhunderts ausbilden und welche die Grundstrukturen >der< westlichen Moderne liefern sollen; [...]“⁶²

Das Subjektideal der Zeit gründe sich in einem Subjekt, das sich durch Moralität und Souveränität auszeichnet. In Spuren enthalten blieben Codes und Praktiken religiös-christlicher Art, welche Arbeitsethos, das Ehe- und Familienmodell und die Orientierung an der Schrift betreffen. Auch Codes und Praktiken der aristokratischen Kultur seien teilweise im bürgerlichen Subjekt zu finden. Obwohl das aristokratische Subjekt-Objekt zur Differenzmarkierung diene, enthalte das bürgerliche Subjekt dennoch Spuren seines Vorgängermodells. Zwei technologische Komplexe seien zur Konstitution der frühbürgerlichen Kultur bestimmend: die beschleunigten Verkehrs-

⁵⁷ Vgl. Reckwitz (2006) S. 16.

⁵⁸ Vgl. Ebd.

⁵⁹ Ebd. S. 19.

⁶⁰ Vgl. Ebd. S. 97-274.

⁶¹ Vgl. Ebd. S.98.

⁶² Ebd. S.98.

technologien (vor allem Schifffahrt) und der Buchdruck, als Voraussetzung für bildungsorientierte Technologien des Selbst. Gleichzeitig stellen die Technologien aber auch eine Gefahr für die Moralität des Bürgerlichen dar. Es bilde sich ein selbstständiges ‚Berufssubjekt‘ heraus, das sich durch seine Mäßigung, Transparenz und Zweckhaftigkeit im Gegensatz zum nicht-arbeitenden aristokratischen Subjekt profilieren.⁶³ Durch das bildende Gespräch, die Fremd- und Selbstanalyse, sowie die Ausbildung einer affektiven Innenwelt entstehe die bürgerliche Intimsphäre. Der Code der Freundschaft manifestiere sich zwischen Seelenverwandtschaft in Ehe und Freundschaftsbeziehungen. Die Praktiken des Selbst seien vor allem in Praktiken der Schriftlichkeit (Tagebücher, einsames Lesen) zu finden.⁶⁴

„Die bürgerliche Subjektkultur trainiert den Einzelnen im Habitus einer sich selbst regelnden Souveränität, vor allem in Kompetenzen zur Sach- und Ich-Kommunikation, zur Teilnahme am Medium der Schriftlichkeit, zur körperlichen Selbstkontrolle und zu >inneren< Techniken der Reflexion.“⁶⁵

Die Romantik zu Beginn des 19. Jahrhunderts versuche ein ästhetisches Subjekt einzuführen und somit stehe das Subjektmodell dem Bürgerlichen gegenüber. Das ästhetische Modell lege Wert auf Individualität, wobei das ‚Ich‘ in alle möglichen Richtungen befreit werden solle. Das bürgerliche Subjekt lasse sich von einem moralischen Code bilden, während das Romantische einen Ästhetischen beinhalte.⁶⁶

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts schwächt die Dominanz der bürgerlichen Subjektkultur ab. Durch den Ersten Weltkrieg verändere sich das sozio-kulturelle Gefüge und somit entstehe ein modernes Subjekt. Drei Elemente treiben die ‚Krise des bürgerlichen Zeitalters‘ voran. Dies sei der Strukturwandel der materialtechnologischen Kultur, neue humanwissenschaftliche Diskurse und ein Konglomerat radikaler sozio-kultureller, ästhetischer Gegenbewegungen.⁶⁷ Neue soziale Praktiken entstünden durch eine veränderte räumliche und zeitliche Strukturierung, so können neue Subjektgemeinschaften entstehen. Die Grenzen der bürgerlichen Subjektivität würden durch eine Artefakt-Revolution gesprengt werden (siehe die Bewegungen der Avantgarden; Ästhetizismus, Symbolismus, expressionistischer Lebensreformismus, Futurismus, Konstruktivismus, Dadaismus, Surrealismus) und es müsse ein neuer Umgang damit gefunden werden (neue soziale Praktiken).⁶⁸

⁶³ Vgl. Reckwitz (2006) S. 104.

⁶⁴ Vgl. Ebd.

⁶⁵ Ebd.

⁶⁶ Vgl. Ebd. S.97-108.

⁶⁷ Vgl. Ebd. S. 275.

⁶⁸ Vgl. Ebd. S. 276.

Verschiedene Bereiche seien von der Artefakt-Revolution der Wende des 19. zum 20. Jahrhunderts betroffen. So zum Beispiel die Verkehrstechnologien, audiovisuelle Medien, elektrische statt mechanische Techniken der Produktion, Städtebau und weitere.

Der generelle Effekt bestehe in einer Neustrukturierung von Zeitlichkeit und Räumlichkeit. Hierbei entstünden neue Formen der Organisation und Konfrontation von ‚Massen‘ und der Visualität. Ereignisse und Prozesse – seien es soziale Praktiken oder die Bewegung von Personen oder Gütern - würden hierbei beschleunigt und subjektiv gleichzeitig erlebbar gemacht werden. Die zeitliche Beschleunigung ließe die räumliche Distanz geringer werden.⁶⁹

Bei dieser Gleichzeitigkeit und dieser Gleichräumigkeit wird, laut Reckwitz, eine große Menge an Menschen mit eingeschlossen, die als soziales Kollektiv umschrieben werden kann. Die veränderte visuelle Darstellung (Reproduzierbarkeit durch Photographie und Film) verändere weiter die Wahrnehmung und Imagination.⁷⁰

Die Veränderung der sozialen Praktiken durch die Technologien sind nicht mehr an die bürgerliche Lebensform anpassbar und auf eine neue Subjektform angewiesen.⁷¹

Das Subjekt halte sich nicht mehr in autonomer Selbstständigkeit auf, nicht mehr in ‚nicht-anonymer‘ Kommunikation, sondern muss sich in anonymen oder semi-anonymen sozialen Kollektiven zurechtfinden.⁷²

Die kulturellen Bewegungen der Jahrhundertwende seien entscheidend für die Ausbildung nach-bürgerlicher Subjektformen. Diese Bewegungen sind nach Reckwitz in ihrer Zielsetzung zwar grundlegend verschieden, zielen aber alle auf die Herausbildung eines, in verschiedenen Versionen vorhandenen, Avantgarde-Subjekts ab.⁷³

In unterschiedlichem Umfang würden in den Avantgard-Bewegungen soziale Praktiken entwickelt werden, in denen sich das ästhetische Subjekt einfindet. Hierbei handele es sich um Praktiken der Metropolerfahrung und der Filmrezeption, Techniken künstlerischer Aktivität, Sexualreformbewegungen, Dandy-Kultur und ‚new-woman‘.⁷⁴

Diskurse und Praktiken der Avantgardisten produzieren, laut Reckwitz, ähnlich wie die Romantik, alternative Codes einer Subjektivität. Nach dem Verschwinden der

⁶⁹ Vgl. Reckwitz (2006) S. 276f.

⁷⁰ Vgl. Ebd. S. 278.

⁷¹ Vgl. Ebd. 279.

⁷² Vgl. Ebd.

⁷³ Vgl. Ebd. S. 280.

⁷⁴ Vgl. Ebd.

Avantgardisten um 1930, entwickelt sich die Subjektivität in einer ‚organisierte Moderne‘, welches in den 60er und 70er Jahren zu einer ‚counter culture‘ der post-modernen Gesellschaft wird.⁷⁵ Die ästhetische Subjektivität der Avantgarden wird hier zum Vorläufer für die Codes der beiden neuen Subjektkulturen des 20. Jahrhunderts.⁷⁶

In der Epochenschwelle des ersten Drittels des 20. Jahrhunderts bildet sich, so Reckwitz, eine Wissensordnung des postbürgerlichen Subjekts heraus, welche nach Sigfried Kracauer als ‚Angestelltensubjekt‘ bezeichnet werden kann.⁷⁷ Voraussetzung für die Angestelltenkultur sei die Technologietransformation, die Einfluss auf ökonomische Organisationsstruktur, Massenkommunikation und audiovisuelle Medien genommen habe. Visuelle Oberflächen würden durch Elemente des ästhetischen Modernismus beeinflusst.⁷⁸ Reckwitz beschreibt, dass mit der innenorientierten bürgerlichen Kultur gebrochen wird, zugleich werden aber auch Sinnfundamente des Bürgerlichen mit eingeschlossen, vor allem in der Differenzierung zum Exzessiven.⁷⁹

Durch Subjektmodelle in den humanwissenschaftlichen Interdiskursen würde die Subjektkultur des Angestellten der organisierten Moderne ebenfalls ermöglicht werden. Diese entwickle sich seit Beginn des Jahrhunderts vor allem in den Bereichen der Psychologie und Soziologie und modelliere eine Repräsentation des Subjekts als ein Soziales. Es wird als ein Wesen definiert, das innerhalb sozialer Gruppen reziproke Erwartungen aufbaue und so seine Identität erlange.⁸⁰

Die organisierte Moderne zeichne sich durch eine Organisierbarkeit im Sozialen aus, in gesellschaftlichen Praktiken der nach-bürgerlichen Moderne im Feld der Arbeit, aber auch in Privatsphäre und im Freizeitbereich.⁸¹ Die Kultur der organisierten Moderne sei beeinflusst vom amerikanischen Prototyp, welcher in der organisierten Moderne der 1920er bis 1960 zu finden ist.⁸²

Das Angestelltensubjekt bis zu den 80er Jahren sei allerdings nicht ohne Alternativen. Reckwitz behauptet die Epochenschwelle der 20er und 30er Jahre wäre eine Phase

⁷⁵ Vgl. Reckwitz (2006) S. 281.

⁷⁶ Vgl. Ebd.

⁷⁷ Vgl. Ebd. S. 282.

⁷⁸ Vgl. Ebd.

⁷⁹ Vgl. Ebd.

⁸⁰ Vgl. Ebd. S. 282.

⁸¹ Vgl. Ebd. S. 283.

⁸² Vgl. Ebd.

der grundsätzlich und teilweise gewaltsam geführten Auseinandersetzung (vor allem politisch), in der ein ‚neuer Mensch‘ geformt werden sollte.⁸³

Das sozialistische und das faschistische Subjekt würden mit dem westlich-amerikanischen Angestelltenobjekt konkurrieren.⁸⁴ In Europa gäbe es seit Ende des 19. Jahrhunderts sozialistische Bewegungen, welche sich als kulturelle Alternative zur westlichen-amerikanischen Subjektkultur empfunden hätten. Das sozialistisch-proletarische und daneben das faschistische Subjekt würden sich im globalen Hegemoniekampf gegen das westliche Angestelltenobjekt stellen.⁸⁵ Das nachbürgerliche Arbeitssubjekt übt sich laut Reckwitz in Anpassung an das Kollektiv (social adjustment), unter Bedingung von Hierarchien, aber gleichzeitig auch in einer ‚personality salesmanship‘⁸⁶. Persönliche Beziehungen der neuen höheren Mittelschicht bilden sich in einer ‚Peer Society‘, die informelle, sportliche Beziehungen und zugleich Freizeitbeziehungen seien. In der ‚Peer Society‘ würde von einem extrovertierten, sozial verfügbaren und gewandten Subjekt ausgegangen werden, das sozialer Normalität folge.⁸⁷ Das Sexuelle würde normalisiert und drücke sich in einer öffentlichen Erotik, besonders des Weiblichen aus. Neuartige Technologien des Selbst würden sich ebenfalls herausbilden. Das Medium der Schrift in der Bürgerlichkeit würde durch visuelle Flächen abgelöst werden, besonders in der Rezeption audio-visueller Medien, das heißt im Konsum.⁸⁸

Nach Reckwitz wird das Durchschnittsverhalten zum Vorbild und die soziale Extrovertiertheit führe zu einer Entemotionalisierung, die zu einer sachlichen Persönlichkeit würde. Insgesamt herrsche eine Visualisierung von Dingen und anderen Subjekten.⁸⁹

Seit Ende der 60er Jahre verändere sich die Praxis/Diskursformation⁹⁰ des Angestelltenobjekts. In den Jahren 1968 und 1990 finden Höhepunkte der kulturellen Krise statt.⁹¹ Im Jahr 1968 wenden sich die kulturrevolutionären Bewegungen in

⁸³ Vgl. Reckwitz (2006) S. 284.

⁸⁴ Vgl. Ebd.

⁸⁵ Vgl. Ebd.

⁸⁶ Vgl. Ebd. S. 287.

⁸⁷ Vgl. Ebd.

⁸⁸ Vgl. Ebd.

⁸⁹ Vgl. Ebd. S. 288.

⁹⁰ Siehe hierzu Reckwitz (2006) „In historischen Kontexten bilden Praktiken und Diskurse somit regelmäßig umfassende >Praxis-/Diskursformationen<: Wenn kulturelle Codes allgemeine Systeme von Unterscheidungen und Klassifikationen darstellen, die den Sinnrahmen für das, was denkbar, sagbar und praktizierbar ist, und eine sinnhafte Strukturierung dieser Ordnung der Dinge liefern, dann bilden Praktiken und Diskurse zwei aneinander gekoppelte Aggregatformen der Code(re)produktion. Diese Praxis-/ Diskurskomplexe sind die Orte von >Subjektkulturen<: [...]“ S. 44.

⁹¹ Vgl. Ebd. S. 441.

Westeuropa und Nordamerika gegen die Angestelltenkultur und ihren ‚organization man‘. 1990 fand laut Reckwitz der Zusammenbruch der Systeme in der Sowjetunion und Osteuropa statt. Abgesehen von diesen Bewegungen, finde im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts eine Transformation der sozialen Praktiken im Westen statt. Dies bezieht sich auf die Praktiken der Arbeit, der persönlichen Beziehungen und des Selbst. In den 70er und 80er Jahren entwickle sich eine dritte Subjektordnung, nach der bürgerlichen und der organisierten Moderne, die sogenannte ‚creative class‘.⁹²

Es bildet sich, laut Reckwitz, ein konsumorientiertes Kreativsubjekt, welches Arbeit, Intimsphäre und Selbstpraktiken überschneidet. Diese Subjektkultur könne durch den Begriff Postmoderne bezeichnet werden.⁹³

Die Verdrängung des Angestelltensubjekts werde durch die „Sinngenerierung auf der Ebene von ästhetischen Bewegungen, der materialen Kultur und der humanwissenschaftlichen Subdiskurse“⁹⁴ angetrieben. Bewegungen, die diese Transformation antreiben, seien die ‚counter culture‘ in den 60er und 70er Jahren und ihr Subjekt des entgrenzten, spielerischen Begehrens. Beispiele hierfür seien die durch die digitale Revolution veränderten Kommunikationstechnologien, psychologische, ökonomische und kulturwissenschaftliche Interdiskurse, sowie multiple Entfaltung des Ich.⁹⁵

Die ‚counter culture‘ wird von Andreas Reckwitz als dritte Gegenbewegung nach der Romantik und den Avantgarden bezeichnet und postuliert hier ein ästhetisch ausgerichtetes Alternativmodell. Diese Bewegung gehe allerdings weiter als die anderen und weite sich so auch über das Projekt einer Ästhetisierung des Subjekts in eine Politisierung aus.⁹⁶

„[...] ist das Subjekt der *counter culture* eines des entgrenzten und spielerischen Begehrens nach intensiven Erfahrungen des Ichs. Die Politisierung des Privaten folgt einer kreativen Entfaltung des >Lustprinzips<, einer Suche nach Authentizität und Selbsterweiterung in befriedigenden Erlebnissen, die auf Distanz zu sozialen Normalitätserwartungen geht.“⁹⁷

Die Computertechnologie sei nach der Entwicklung des Buchdrucks in der Bürgerlichkeit und der Entwicklung audiovisueller Medien in der organisierten Moderne die dritte Transformation von Kommunikationsmedien. Dieser Prozess verknüpfe sich mit audiovisueller Kultur und Schriftkultur, anstatt diese Bewegungen

⁹² Vgl.Reckwitz (2006) S. 441.

⁹³ Vgl. Ebd. S. 442.

⁹⁴ Ebd.

⁹⁵ Vgl. Ebd.

⁹⁶ Vgl. Ebd.

⁹⁷ Ebd. S. 442f.

zu determinieren.⁹⁸ Die digitalen Technologien bewirken laut Reckwitz eine Aufhebung strikter Grenzen zwischen sozialem Innen und Außen, zwischen Visuellem und Textuellem, zwischen Wahrnehmung des Realen und des Fiktiven. Dies gälte besonders im Bereich der Arbeit und des Arbeitssubjekts. Die Computertechnologie schaffe die Voraussetzung für die Zugänglichkeit von Informationen über räumliche Grenzen hinweg. Auch für die Produktion des Selbst sei sie ein neuer Ansatzpunkt. Visuell-textuelle Symbolwelten sind, nach Reckwitz, beliebig kreativ manipulierbar und stellen eine Fläche für subjektive Imagination dar.⁹⁹

Humanwissenschaftliche Interdiskurse stellen seit den 60er und 70er Jahren Sinnelemente zur Verfügung, die zur Bildung des konsumtorischen Kreativsubjekts beitragen. Die neue Psychologie meine eine reichhaltige subjektive Innenwelt zu entdecken, die das Subjekt entfalten solle. Im letzten Viertel des 20. Jahrhunderts bilde sich eine modifizierte moderne Gesellschaftlichkeit, die sich von der organisierten Moderne grundsätzlich unterscheide.¹⁰⁰

Neuartiges bestehe vor allem auf Ebene von technologischen und ökonomischen Strukturen, neuer Informationstechnologien, Modifizierung der Produktionsweise von Massenproduktion hin zu Spezialisierung, Transformation der Erwerbsstrukturen in Richtung Dienstleistung. Vor allem im Bereich der Massenmedien und des Konsums werde der Realitätssinn virtualisiert und die dominante Kultur der Produktion auf Konsumtion umgestellt. Konstitution der postmodernen Subjektkultur könne nicht auf die Ebene von Selbstbeschreibung reduziert werden. Es handele sich um eine präzise bestimmbare primäre soziale Trägergruppe: die urbane ‚creative class‘.¹⁰¹

Seit den 70er Jahren ließen sich verschobene Praktiken und Codes des postmodernen Subjekts zeichnen, in welchen sich das Gegenwartssubjekt bilde. Dies betreffe vor allem die drei primären sozialen Felder. Im Bereich der Arbeit verbinde sich das Kreativsubjekt mit dem unternehmerischen Selbst. In den persönlichen Beziehungen herrsche Intimitätskultur vor, wobei persönliche Beziehungen als expressive modelliert werden.¹⁰²

Praktiken des Selbst werden seit den 70ern durch experimentelles inneres Erleben und einer Stilisierung des Ichs geübt.

⁹⁸ Vgl. Reckwitz (2006) S. 445.

⁹⁹ Vgl. Ebd.

¹⁰⁰ Vgl. Ebd. S. 446.

¹⁰¹ Vgl. Ebd. S. 448.

¹⁰² Vgl. Ebd. S. 450.

Die Entwicklung der digitalen Medien ließe eine neue Praktik des Selbst zu: den Umgang mit dem Computer. Das Subjekt werde zum ‚User‘.¹⁰³

Durch die drei Bereiche bilde sich eine Subjektform aus, welche die Struktur eines ‚konsumptorischen Kreativsubjekts‘¹⁰⁴ annimmt. Geleitet wird dieses durch eine hybride Kombination ästhetischer und ökonomischer Subjektcodes.¹⁰⁵

2.2 Das Phänomen Subjekt

Die Moderne kann als ein Raum von Überraschungen gesehen werden, der gleichzeitig schon bestehende Phänomene beinhaltet. Die neue historische Kulturwissenschaft versuche sich von ihren Phänomenen erneut überraschen zu lassen und das Vertraute selbst als verblüffende und erklärungsbedürftige Phänomene zu begreifen.¹⁰⁶

Das Modell der Moderne ist bei Reckwitz ein Modell der Hybridität mit einem hybriden Subjektmodell. Hiermit bezeichnet er eine Perspektive, welche sich nicht auf ein homogenes Muster beruft. Kulturelle Muster unterschiedlichster Herkunft überschneiden sich, widersprechen sich teils und brechen miteinander, bringen aber in jedem Falle neue Muster hervor. Seit dem 16. Jahrhundert produziere die westliche Gesellschaft, mehr als jedes andere, in diesem Ausmaß kulturelle Hybridmuster.¹⁰⁷

Es soll in der Arbeit behauptet werden, dass sich die Muster von der westlichen Gesellschaft auf Grund der Globalisierungsphänomene, wie zum Beispiel der Vereinfachung der Kommunikationswege, auf andere, nicht-westliche Gesellschaften und ihre Subjektformen auswirken.

In der bürgerlichen Moderne finde sich souveräne Selbstregierung und Moralisierung des Subjekts, außerdem orientiere sich das Subjekt an seriöser Respektabilität. In der Angestelltenkultur (organisierte Moderne) komme es zu einem primär sozial und sachlich extrovertierten Subjekt, sekundär orientiere es sich an ästhetisch attraktiven Oberflächen.¹⁰⁸ In der Postmoderne handele es sich um ein konsumptorisches Kreativsubjekt, welches sich an Selbstkreation und Begehrenmultiplikation orientiere.¹⁰⁹ Diese drei Formen der Moderne stehen im Kulturkampf zueinander, welche zu bestimmten Epochenschwellen in den 1920er und 1970er Jahren

¹⁰³ Vgl. Reckwitz (2006) S. 450.

¹⁰⁴ Ebd. S. 451.

¹⁰⁵ Vgl. Ebd.

¹⁰⁶ Vgl. Ebd. S. 631.

¹⁰⁷ Vgl. Ebd. S. 632.

¹⁰⁸ Vgl. Ebd. S. 635.

¹⁰⁹ Vgl. Ebd.

ausgetragen werden.¹¹⁰ Laut Reckwitz, unterscheiden diese sich in Praxis- und Diskursfeldern der Arbeit, der Intimität, der Medien und der Konsumtion. Sie überschreiten regelmäßig die Grenzen zwischen Ökonomischem und Sexuellem, dem Medialen und dem Familiären, dem Konsumptorischen und dem Produktiven.¹¹¹ Bestimmte Subjektformen würden durch kulturelle ‚Supercodes‘ gebildet, wie zum Beispiel Moral und Souveränität. Hieraus entstünden das seriöse Berufs-, Familien- und Bildungssubjekt, das sportlich-angewandte Angestelltensubjekt und der erfolgreiche Künstler. Überdeterminiert werden Formen des „othering“¹¹², es herrsche also ein Ausschluss eines Anti-Subjekts, welches für jede Subjektform etwas anderes bedeute. Das negativ Andere für die Bürgerlichkeit sei ein Subjekt der Amoralität und der unsouveränen Abhängigkeit. Das exzentrische Subjekt sei das Negativbild des Angestelltensubjekts und für die Postmoderne sei es das konformistisch-regelorientierte oder das expressionslos-handlungsunfähige Subjekt.¹¹³ In ihren Formen würden alle drei Bewegungen Instabilitäten aufweisen. Sie brächten alle einen Mangel und eine Form des Scheiterns hervor. Instabilität entsteht laut Reckwitz in der bürgerlichen Kultur durch die Spannung zwischen Grenzstabilität der bürgerlichen Moral und möglichen riskanten Grenzüberschreitungen.¹¹⁴ Die Widersprüche innerhalb der Subjektkulturen führten, laut Reckwitz, stets zu ihrer Erodierung und Ablösung durch eine andere.

¹¹⁰ Vgl. Reckwitz S. 635.

¹¹¹ Vgl. Ebd. S. 635.

¹¹² Ebd.

¹¹³ Vgl. Ebd.

¹¹⁴ Ebd. S. 642.

3. Der Mensch im Comic

Im folgenden Kapitel soll auf die Gestaltungsmittel des Comics im Allgemeinen eingegangen und einen kurzen Abriss über die Geschichte gegeben werden.

3.1 Bild, Sprache und Symbolik des Comics

Die bildnerischen Ausdrucksmöglichkeiten erfüllen die narrative Funktion ebenso wie die Darbietung eines Szenarios. Dies bedeutet, dass weder der Text das Bild kommentiert, noch das Bild den Text – beide Mittel ergänzen sich zu einem Ganzen.¹¹⁵

Ein gelungener Comic kombiniert diese zu einer eigenen Wirklichkeit, dem ‚erzählenden Bild‘. Das, was Text und Dialog nicht fähig sind auszudrücken, wird bildhaft dargestellt und ebenso machen die Texte verständlich, was nicht visualisiert wird.¹¹⁶ Auf diese Art entsteht eine Kunstform, die die konkrete Wirklichkeit dem Rezipienten näher bringt, wie es die Mittel unabhängig voneinander könnten. Positiv formuliert sind Comics eine besonders rasch lesbare Erzählform, weil die Vorstellungskraft jeweils durch Bild oder Text präzisiert wird.¹¹⁷ Comics kommen normalen Seh- und Lesegewohnheiten der Menschen entgegen, indem Abstraktes stets in Verbindung mit konkret Anschaulichem verarbeitet wird.¹¹⁸ Das Verständnis des Gesehenen wird durch Schrift oder Verbalisierung unterstützt. Weitergehend besteht das narrative Element nicht allein aus Schrift und Bild.¹¹⁹ Die Handlung wird aus der Form der Reihung von Einzelbildern verdichtet. Als ein weiteres formales Stilmittel kann die Symbolik gesehen werden; diese stellt eine Besonderheit dar und fungiert als Transportmittel für die Inhalte. Die drei elementaren Stilbildner – Bild, Text und Symbolik – bedingen die medientypische Eigenheit des Comics und machen ihn zu einem ‚Heimkino zum Blättern‘, welches zum Verweilen beim stehenden Einzelbild oder Textpassus einlädt.¹²⁰

Bei den Vorläufern des Comics handelt es sich um reine Bilderzählungen, die meist aus der gleichen Perspektive dargestellt sind. Diese ausgesprochen sparsame Bildeinstellung wird auf Dauer langweilig, da das Bild keine Suggestion erzielt und den Betrachter außen vor lässt. Dies kann auch als bloße Textillustrierung bezeichnet

¹¹⁵ Vgl. Munier, Gerald. Geschichte im Comic. Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten und Grenzen des historisierenden Autorencomic der Gegenwart. Hannover: UNSER VERLAG 2000. S. 49.

¹¹⁶ Vgl. Ebd.

¹¹⁷ Vgl. Ebd. S. 50.

¹¹⁸ Vgl. Ebd.

¹¹⁹ Vgl. Ebd.

¹²⁰ Vgl. Ebd.

werden.¹²¹ Der in den USA entwickelte ‚comic strip‘ entfaltete im Verlauf seiner medialen Geschichte eine immer ausgefeiltere Palette formaler Stilmittel, die schließlich in einer comic-eigenen Sprache des Bildes mündete. Diese kann der Zeichner voll ausschöpfen, um eine optimale Wirkung zu erzielen.¹²²

Ob diese Wirkung manipulatorisch ist oder nicht, kann diskutiert werden. In jedem Falle muss der willentliche Zuspruch des Lesers gegeben sein, eine unbewusste Sublimierung kann im Nachhinein überdacht und korrigiert werden. Das Suggestive an den Bildern ist der Blickwinkel – genau wie beim Film – der dem Rezipienten eine Perspektive vorgibt. Medial gesehen ist ein Ausschnitt aus der Wirklichkeit vorhanden, welcher besondere Bedeutung durch Hervorhebung erfahren kann.¹²³

Eine weitere Tätigkeit des Comiczeichners, neben dem eigentlichen Zeichnen, ist die dramaturgische Anordnung der Einzelbilder. Hierbei ist ein Wissen um die bestmögliche Bühnenwirksamkeit erforderlich. Jedes einzelne Panel bildet die ‚Bühne des Comics‘.¹²⁴ Ein Gesichtsausdruck sagt grundsätzlich mehr aus, als ein Gegenstand, außer dieser kann extreme Besonderheiten aufweisen. Die emotionale Wirkungskausalität ist vom jeweiligen Kulturkreis abhängig.¹²⁵

3.2 Formale Eigenschaften des Comics

Im Laufe seiner Entwicklung ist der Comic über die starke Dominanz des Figürlichen, wie etwa bei Wilhelm Busch, hinausgegangen. Weitere miteinbezogene Stilmittel sind wie folgt: die Bilderrahmen des Einzelbildes (Panel), der Bildausschnitt, die Bildfolge (Sequenz) und die Perspektive.¹²⁶ Die Einzelbilder bedürfen der Montage, um eine Handlungsabfolge entstehen zu lassen. Die Erzählstruktur entsteht durch die fortschreitende Abfolge weiterer Panels. Die Wahl der Bildeinstellung in Bezug auf den abgebildeten Raum und das Format der Panels – sowie Rahmen, Begrenzungslinien oder Nichtbegrenzungen – erzeugen unterschiedliche Grade der Eindringlichkeit. Bei Detailaufnahmen wird die Eigenart der Bildsprache deutlich. So entsteht kolossale Bedeutung durch eine großformatige Darstellung auf einer gesamten Seite.¹²⁷ Häufiger Perspektivenwechsel führt zu Beschleunigung und Dynamisierung des Inhalts. Auch

¹²¹ Vgl. Munier (2000). S. 51.

¹²² Vgl. Ebd.

¹²³ Vgl. Ebd.

¹²⁴ Vgl. Ebd. S. 52.

¹²⁵ Vgl. Ebd.

¹²⁶ Vgl. Ebd. S. 54.

¹²⁷ Darstellungen, die sich über eine gesamte Seite erstrecken werden als ‚Splash page‘ bezeichnet. Diese ist oftmals jene Seite, welche einen Comic einführt.

Vgl. Witek, Joseph. *Comic Books as History. The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar*. Mississippi: University Press of Mississippi 1989. S. 145.

durch die figürliche Anordnung im Raum werden verschiedene optische Eindrücke ermöglicht.¹²⁸ Wird beispielsweise ein dicker Mann in das untere Drittel des Bildes gezeichnet wirkt der übrige Raum sehr leicht. Juan Acevedo, ein lateinamerikanischer Comiczeichner, -lehrer und Medienpädagoge¹²⁹, bezeichnet dies als den ‚aktiven Charakter des Raums‘.¹³⁰

Charakteristisch für die Darstellung in Comics ist die unmittelbar vor-textliche Ebene. Unter dieser versteht man die Anordnung der Texte als Lautmalerei, Sprechblase, abgesetzter Textkasten oder freier Fließtext inmitten eines Bildes.¹³¹

Ein weiteres comictypisches Ausdrucksmittel ist die gefrorene Bewegung, da Comics sich aus einer Abfolge starrer Einzelbilder aufbauen. Die Bilderfolge, also das Zusammenfügen im Gehirn des Betrachters, führt zu einem intensiven Sehen und Erleben.¹³²

Der durch die franko-belgische Schule geprägte europäische Comic ist detailreicher und somit langsamer als amerikanische Comics, wie zum Beispiel *Superman* von Jerry Siegel und Joe Shuster¹³³, welcher flüchtiger und vordergründiger ist.¹³⁴

„Angesichts der zur Zeit zu beobachtenden Internationalisierung des Comic-Schaffens beginnen sich solche kontinentalen Abstufungen zu nivellieren.“¹³⁵ Auch diese Entwicklung ist in Verbindung mit der Thematik der Grenze zu sehen und steht wiederum in Verbindung mit den Prozessen der Globalisierung. Es ist eine gewisse Anpassungsfähigkeit der Comicautoren verschiedener Länder oder Kontinente bezüglich des Stils und vielmehr der Thematik bemerkbar. So können in Arbeiten Guy Delisles, der ursprünglich aus Kanada stammt, und in den Arbeiten der iranischen Marjane Statrapis vergleichbare Elemente gefunden werden. Es herrschen somit keine klar abtrennbaren Grenzen der medialen Darstellung unterschiedlicher Kontinente.

3.3 Symbolik in Comics

Sprachliche und graphische Symbolik sind ein prägnantes Definitionsmerkmal des Comics, obwohl diese von Kritikern oftmals schon als Gipfel der Trivialität und der sprachlichen Reduktion bezeichnet werden. Abgewertet wird die Comicform oftmals, da sie als bloße Unterhaltungs- und nicht als Kunstform gilt. Elementare Formen sind

¹²⁸ Vgl. Munier (2000) S. 54.

¹²⁹ Vgl. >http://lambiek.net/artists/a/acevedo_juan.htm< Zugriff: 03.08.2009.

¹³⁰ Vgl. Munier (2000) S. 54.

¹³¹ Vgl. Ebd. S. 57.

¹³² Vgl. Ebd.

¹³³ Siegel, Jerry und Shuster, Joe. *The Superman Chronicles. Volume 1.* New York: DC Comics 2006.

¹³⁴ Vgl. Munier (2000) S. 57.

¹³⁵ Ebd. S. 59.

dabei allerdings so vielfältig, dass von einer comic-spezifischen Zeichensprache ausgegangen werden kann.

Das Dargebotene bekommt eine neue Bedeutung, da sich Symbole und Zeichen zu einer eigenen Sprache zusammenfügen. Es handelt sich bei Comics nicht um eine Realität, welche den physikalischen Gesetzen unterworfen ist, sondern eine, der es möglich ist über die Grenzen von Bühne und Film hinauszugehen. Diese Überschreitung führt zu Verzerrungen figürlicher und räumlicher Art, welche aufgrund der übersteigerten Kameraeinstellung als radikalisierte Bildsprache bezeichnet werden können. Die radikal verzerrten Blickwinkel und künstlerisch verzerrten Räume und Figuren erschaffen ihre eigene Realität, anstatt real abzubilden.¹³⁶

Visuelle Metaphern sind graphische Stilelemente wie Totenköpfe, Blitze, dunkle Wölkchen, Sterne, Tränen und Glühbirnen. Auch die Form der Sprechblase ist aussagekräftig. Ist sie beispielsweise gezackt, so wirkt die sprechende Figur verärgert, eine Denkblase wird durch stetig größer werdende Ovale, im Gegensatz zum Pfeil der Sprechblase, dargestellt. Der Protagonist erhält über solche Symbole einen dialogischen Zusatz, da der Denkvorgang sichtbar wird. Somit werden Entwicklungsschritte symbolisiert, die sich in Realzeit nicht bebildern ließen, so wird hör- und sehbares Denken übermittelt.¹³⁷ Weiter gibt es Linien mit bestimmter Bedeutung. ‚Speed lines‘ versetzen ein statisches Bild in Bewegung.¹³⁸ ‚Action lines‘ markieren Abläufe, wie zum Beispiel den überraschenden Zusammenstoß zweier Autos durch Explosionszacken.¹³⁹ Diese Linien, also kinetische Figuren, bieten zeichnerische Möglichkeiten um Vorstellung von Bewegung zu erzeugen. Der Eindruck von Bewegungsabläufen wird durch die Abfolge von mehreren Bildern erhöht. Die Form und Art der Begrenzungslinie des Comics wird als Habitus bezeichnet.¹⁴⁰

Die vielleicht älteste Variante der Comic eigenen Symbolik ist die Verwendung von Onomatopöien, die Verwendung von Laut- und Schallnachahmungen, wie ‚Schnarräng‘ in Wilhelm Buschs *Der Maulwurf*¹⁴¹ oder ‚Wau Wau‘ für Hundegebell.¹⁴²

Beim Lesen von Comics muss die Bereitschaft vom Rezipienten ausgehen, sich die Symbolik zu erschließen, denn ohne ihre Kenntnis kann der Inhalt oft nicht vollständig verstanden werden. Dies gilt vor allem beim Autorencomic. Durch die Symbolik werden

¹³⁶ Vgl. Munier (2000) S. 59.

¹³⁷ Vgl. Ebd. S. 61.

¹³⁸ Vgl. Ebd. S. 62.

¹³⁹ Vgl. Ebd.

¹⁴⁰ Vgl. Ebd. S. 63.

¹⁴¹ Busch, Wilhelm. Max und Moritz, Hans Huckebein, Der Virtuos, Der Maulwurf, Die Haarbeutel. Gedichte und Prosa Neujahr Brevier. Stuttgart: Deutscher Bücherbund 1982.

¹⁴² Vgl. Munier (2000) S. 63.

viele Zusatzinformationen und Details geliefert, kleine Botschaften übermittelt und versteckte Hinweise eingefügt, teils sogar der zunächst sichtbare Bedeutungszusammenhang umgekehrt. Die Zeichensprache bekommt ihr eigenes Gewicht und mutet nur dann trivial an, wenn sie aus Unkenntnis ihrer medialen Sonderstellung nicht verstanden wird oder auf Grund von ‚grammatikalischen Verballhornungen‘ nicht akzeptiert wird. Ob man die grammatikalische Inkorrektheit akzeptieren kann ist individuelle Geschmackssache, und kann kein Argument für den generellen Vorbehalt gegen Comics als Trivilliteratur sein.¹⁴³

3.4 Sprache im Comic

Die Funktion der Sprache im Comic kann, im Verhältnis zum Graphischen, nicht generalisiert werden, da das Genre Comic zu vielschichtig ist. Daher gibt es Werke, die sich aus Fließtext plus Illustrationen zusammensetzen, so zum Beispiel *Freudenfeste* von Régis Loisel¹⁴⁴, aber auch Albenwerke, die so gut wie keinen Text aufweisen.

Der sprachliche Bestandteil im Comic ist, im Vergleich zum Roman, als restringierter Code anzusehen.¹⁴⁵ Dies beruht allein auf der Tatsache der Kürze des Textes und darauf, dass sich oftmals keine grammatikalisch korrekten Sätze, sondern dialogisch verkürzte Wortkombinationen auffinden lassen.¹⁴⁶

Jens Balzer¹⁴⁷ ergründete die sprachspezifischen Besonderheiten des Comics und betrachtet sie als ‚geschriebene Sprache‘, wobei er seine Aufmerksamkeit auf die Schrift des Comics richtet. Laut Balzer ist Sprache nicht nur sequential, sondern auch simultan, was bedeutet, dass durch Sprache oftmals Gleichzeitigkeit vermittelt wird. Er geht von einer textlichen Grundlage aus, die durch Bebilderung aufgewertet wird. Das Bild ist ohne den Text vieldeutig – zwar nicht unverständlich, aber auch nicht eindeutig, wobei der Text auch ohne Bild verständlich und somit ein in sich geschlossener Informationsträger ist. Die Funktion des Bildes besteht darin, die textliche Aussage durch Visualisierung zu verdoppeln. Dieser Ansicht wird entgegengesetzt, dass im eigentlichen Comic der Sinnzusammenhang zwischen Text und Bild durch wechselseitige Ergänzung beider Elemente hergestellt wird. Beide Medien sind für das Verständnis unabdingbar und erst durch das Zusammenfügen beider entsteht die spezifische Erzählform.¹⁴⁸

¹⁴³ Vgl. Munier (2000) S. 63.

¹⁴⁴ Loisel, Régis und Le Guirec, Rose. *Freudenfeste*. Hildesheim: Sackmann und Hörndl 1991.

¹⁴⁵ Vgl. Munier (2000) S. 70.

¹⁴⁶ Vgl. Ebd.

¹⁴⁷ Jens Balsers, Autor, Beispielhafte Auseinandersetzungen mit dem Medium Comic:
>http://www.zeit.de/autoren/B/Jens_Balzer/index.xml>, Zugriff: 15.12.2009.

¹⁴⁸ Vgl. Munier (2000) S. 71.

Ebenso wirkt die Sequentialität der fließenden Schrift und der Reihung der Bilder einflussgebend. Zeittheoretisch von Bedeutung ist dabei die Lücke zwischen den einzelnen Panels, welche den nicht erzählten Raum überbrückt. Die Simultaneität und die Sequentialität führt er auf die Panelränder zurück – auf den Habitus, welcher gerahmte Einheiten unterschiedlichster Größe gestaltet. Schrift und Bild sind beide Zeichensysteme, die in Kombination den Comic bilden. Für sich definieren die beiden Elemente innerhalb des Panels verschiedene Zeitebenen.¹⁴⁹

„Gleichzeitigkeit und Nachzeitigkeit werden durch die Dichotomie des Ineinander-Übergehens von Schrift und Bild im Comic zu einer Interaktion verschiedener Zeitlichkeiten verschmolzen“.¹⁵⁰ Durch die, dem Bild anhaftende Simultaneität (in dem der Comic Bild für Bild erlesen wird) erfährt er eine sequentielle Erweiterung. Die Sprache der Texte (indem es Wort für Wort erlesen wird) gewinnt durch Konturierung zur Schrift eine signifikante Simultaneität.¹⁵¹ Gleichzeitigkeit und Nachzeitigkeit paralysieren sich in beiden Zeichensystemen tendenziell: wird eine ganze Seite eines Comics ins Auge gefasst, ist der Ersteindruck simultan, nach und nach entsteht durch Schrift und Bild allerdings ein sequentieller Eindruck.¹⁵²

Welche Art der Induktion dem Leser zumutbar ist, damit er in der Lage ist, die fortlaufende Handlung nachzuvollziehen, beschreibt Scott McCloud.¹⁵³

„Das Phänomen, daß wir das Ganze erkennen, obwohl wir nur Teile davon wahrnehmen, hat einen Namen: man nennt es Induktion. Im täglichen Leben ziehen wir oft induktive Schlüsse, wenn wir auf der Basis unserer Erfahrungen im Geiste vervollständigen, was wir unvollständig wahrnehmen.“¹⁵⁴

Die Phantasie und die Erfahrung des Lesers sind in der Lücke zwischen den Einzelbildern gefragt und Induktion ermöglicht die gedankliche Verbindung der einzelnen Panels.¹⁵⁵ McCloud unterscheidet fünf Möglichkeiten des Übergangs, die im Folgenden aufgeführt werden:

1. von Augenblick zu Augenblick
2. von Handlung zu Handlung
3. von Gegenstand zu Gegenstand
4. von Szene zu Szene
5. von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt.¹⁵⁶

¹⁴⁹ Vgl. Munier (2000). S. 73.

¹⁵⁰ Ebd.

¹⁵¹ Vgl. Ebd.

¹⁵² Vgl. Ebd. S. 73.

¹⁵³ McCloud, Scott. Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen Verlag 1994.

¹⁵⁴ Ebd. S.71.

¹⁵⁵ Vgl. Munier (2000) S. 78.

¹⁵⁶ Vgl. Ebd.

In amerikanischen und europäischen Comics werden am Häufigsten die Induktionsmöglichkeiten 2, 3 und 4 angewandt. Grundsätzlich gilt: je mehr Übergangstypen verwendet werden, desto experimenteller fällt die Art des Comics aus.

Der Rezipient schlüpft in verschiedene Rollen, da der Comic die Protagonisten stets in ihrem lokalen, sozialen und gefühls-, sowie stimmungsmäßigen Umfeld beleuchtet.

Die Sprache der Comics hängt von der visuellen Erfahrung des Kunstschaffenden (Comicautor), aber auch von der des Kunstempfangenden (Leser) ab. Zum Lesen gehört weit mehr, als die bloßen Wörter zu verstehen, denn diese stellen bei Comics nur einen Teil der Wahrnehmungsaktivität dar.¹⁵⁷ Das Zusammenspiel von Wort und Bild, das sich seit den Anfängen des Comics immer weiter entwickelte, hat schließlich eine Kreuzung aus Illustration und Prosa gefunden.¹⁵⁸

3.5 Die europäische Entwicklung des Comics

Auch Europa prägte die Anfangsstadien des jungen Mediums mit Bildergeschichten, Bilderbögen und humoristisch-satirischen Zeitschriften des ausgehenden 19. Jahrhunderts.¹⁵⁹ Hier findet man vor allem die Schöpfungen von Rodolphe Töpffer und Wilhelm Busch. An ihren Vorgaben orientierten sich viele Karikaturisten, Zeichner und Autoren, wobei man sich zunächst an kindliches Publikum wendete.¹⁶⁰ Einer rasanten Entwicklung der Bilderstreifengeschichte, so wie sie in den USA geschah, stand Einiges im Wege. Aus wirtschaftlichen Gründen konnten eigenständige Produktionen nur beschränkt entstehen. Man sah sich in Europa kaum in der Lage, diese unterhaltsamen ‚Streifen‘ als Erwachsenenlektüre zu identifizieren und wurde sich erst allmählich darüber bewusst, dass dies in den USA bereits geschah.¹⁶¹ Außerdem wurde erst sehr spät mit Archaismen der Vorformen, also mit einem Bild mit untergefügter Textzeile, gebrochen.¹⁶² Erst 1925 schuf Alaint Saint-Ogan die Serie *Zig et Puce* nur mit Sprechblasen. Eine neue entscheidende Phase trat ein, als Saint-Ogan einer jungen Generation seine Methoden vermittelte.¹⁶³ So brachte zum Beispiel er dem Nachwuchstalents Georges Remi bei, weniger konventionell zu arbeiten und sich mehr auf die amerikanische Erzählform, besonders auf Sprechblasen einzulassen. Davon beeinflusst konzipierte dieser *Tintin au pays de Soviets*, welches ab 1929 als

¹⁵⁷ Vgl. Ebd.

¹⁵⁸ Vgl. Eisner, Will. *Comics and sequential art. Principles and practices from the legendary cartoonist.* New York/ London: W.W. Norton & Company 2008. S.1f.

¹⁵⁹ Brinkmann, Frank T.. *Comics und Religion. Das Medium der „Neunten Kunst“ in der gegenwärtigen Deutungskultur.* Stuttgart/ Berlin/ Köln: Verlag W. Kohlhammer 1999. S. 47.

¹⁶⁰ Vgl. Ebd.

¹⁶¹ Vgl. Ebd.

¹⁶² Vgl. Ebd. S. 48.

¹⁶³ Vgl. Ebd.

Fortsetzungsgeschichte in der Kinderbeilage einer Tageszeitung erschien. Der erhoffte Erfolg stellte sich ein, worauf er sich ab diesem Zeitpunkt nannte sich Remi ‚Hêrge‘.¹⁶⁴ Hêrgé entwickelte bei diesem Projekt die ‚ligne claire‘, seinen typischen schulbildenden Stil. Der Grundgedanke hierbei war, komische Charaktere und vereinfachte Figuren in einem möglichst realistischen, detailgetreu gezeichneten Umfeld darzustellen.¹⁶⁵ Der Erfolg Hêrgés und seiner Schule führte 1946 zu Gründung der Comiczeitschrift ‚Tintin‘. Anders als in Amerika war diese Zeitschrift und andere dieser Art, wie zum Beispiel ‚Le Journal des Spirou‘, nicht einer einzelnen Figur oder Story gewidmet, sondern Arbeiten verschiedener Künstler.¹⁶⁶ 1944 erschien ‚Le jeune Patriote‘, ein Kinder und Jugendmagazin, das sich dann zur Zeitschrift ‚Vaillant‘ entwickelte. Die drei genannten Zeitschriften trugen erheblich zur Entwicklung einer europäischen Comicszene bei.¹⁶⁷ 1959 erschien die französische Comiczeitschrift ‚Pilote‘ mit dem Debut von *Asterix* in seiner ersten Ausgabe. Der Comic von René Goscinny und Albert Uderzo, die beide zuerst bei ‚Tintin‘ angestellt waren, hatten hiermit einen Überraschungserfolg erzielt.¹⁶⁸ In dieser Phase dominierten belgische und französische Comics in Europa. Der Grund hierfür war, dass andere Länder zum Einen nichts Herausragendes auf den Markt brachten und zum Anderen gesellschaftliche und politische Faktoren zur Heimat des Comics im franco-belgischen Raum beitrugen.¹⁶⁹ Diese Faktoren stehen in Verbindung mit der, im Vergleich zu Deutschland und Italien, relativ entspannten innenpolitischen Situation. In den 50er Jahren kamen durch die kommunistischen Linken, aber auch durch die nationalen Rechten, antiamerikanische Tendenzen auf, in den 50er sowie den 60er Jahren setzte zudem Kritik am seichten Material und an dem gewaltverherrlichenden Potential der Comics ein.¹⁷⁰ Nur in der franco-belgischen Tradition kann man eine angemessene Weiterentwicklung der Comicarbeit erkennen, ansonsten war erneut eine Banalisierung und Trivialisierung, sowie ein Rückschritt auf ein Kindergeschichten-Niveau zu beobachten. Aus diesem Grund setzten sich bis Mitte der 80er Jahre nur amerikanische und franco-belgische Arbeiten durch.¹⁷¹

¹⁶⁴ Vgl. Brinkmann (1999) S. 48.

¹⁶⁵ Vgl. Ebd.

¹⁶⁶ Vgl. Ebd.

¹⁶⁷ Vgl. Ebd.

¹⁶⁸ Vgl. Ebd. S. 49.

¹⁶⁹ Vgl. Ebd.S. 49.

¹⁷⁰ Vgl. Ebd. S. 50.

¹⁷¹ Vgl. Ebd. S. 51.

3.6 Die Gegenwart der Comics

Das Medium Comic hat sich über drei große Entwicklungsstränge entfaltet: die deutschen Bilderbögen wären hier ebenso zu nennen, wie die englischen Karikaturen und die amerikanischen Zeitungstrips. Die Bilderzählungen der Anfänge wurden bald eigenständig und lösten sich von den Zeitungen.¹⁷² Bis zum gegenwärtigen Zeitpunkt herrscht Beständigkeit, verschiedene politische Krisen und wirtschaftliche Notlagen wurden überstanden. Comics sind fähig, gewisse Trends zu bilden und Einfluss auf andere Medien, wie das Kino, zu nehmen. Sie können kommerzielle und pädagogische Ziele verfolgen und sind beliebte Vorlagen für Pop-Art Künstler, wie zum Beispiel Andy Warhol.¹⁷³

Ab den 80er Jahren sind zunehmend Mischformen vorhanden, die persönliche Handschriften erkennen lassen, ab diesem Zeitpunkt kann man Comics nicht mehr in die Gesamtheit amerikanischer, franco-belgischer oder japanischer Comics eingliedern. Das französische Album, das größer, formatiert und broschiert ist, findet immer mehr Beachtung gegenüber dem amerikanischen ‚comic book‘.¹⁷⁴

Im Laufe ihrer Entwicklung haben die Autoren der Comics immer anspruchsvollere Objekte geschaffen und es ist immer häufiger eine künstlerische Auseinandersetzung zu erkennen. Man spricht nun von ‚Graphic Novels‘, in denen die Story der graphischen Gestaltung oder der Dramaturgie völlig untergeordnet wurde.¹⁷⁵ Dieser Begriff wurde vor allem durch Will Eisner geprägt und bezeichnet einen Comic in Buchform, im Gegensatz zu den populäreren Comicheften.¹⁷⁶ Seit den späten 1970ern hat sich der Markt drastisch verändert. Immer noch sind Sprechblasen, Panels und weitere derartige Komponenten die Grundmittel der Sequentiellen Kunst. Es kam sogar soweit, dass der Buchmarkt in den letzten Jahren einige Graphic Novels aufgenommen hat.¹⁷⁷

Die artifizierten Autorencomics differenzierten sich von den Serienproduktionen. Es wird immer weniger von der Wirkung eines Massenmediums, als vielmehr von den Ansprüchen und Leistungen der Neuen Kunst gesprochen.¹⁷⁸ Der Mainstreamcomic ist zwar zu dieser Zeit immer noch an gewisse Standards gebunden und noch immer ist das Comic Book mit seinen Superhelden stark vertreten, doch auch hier gab es

¹⁷² Vgl. Brinkmann (1999) S. 52.

¹⁷³ Vgl. Ebd. S. 53.

¹⁷⁴ Vgl. Ebd.

¹⁷⁵ Vgl. Ebd. S. 54.

¹⁷⁶ Vgl. Ebd. S. 54.

¹⁷⁷ Zum Beispiel ließe sich hier Maus-Die Geschichte eines Überlebenden von Art Spiegelman (1992) nennen.

¹⁷⁸ Vgl. Brinkmann (1999) S. 54.

Innovationen. 1986 setzte Frank Miller mit *The Dark Knight returns*¹⁷⁹ einen Meilenstein der Comicgeschichte. Sein Graphikstil war von japanischen Künstlern geprägt, bei welchen dem Rezipienten ein hohes Maß an Aufmerksamkeit und Einfühlungsvermögen abverlangt wird. Dieser Stil zeichnet sich durch besondere Schnitttechnik, Seitenkomposition, Wahl der Perspektive, einem ungewöhnlich hohen Grad der Abstraktion und gezieltem Einsatz symbolhafter Bildelemente aus. Diese letzte Folge der Batman-Legende zeigt einen fast schwachen, zurückgetretenen Ex-Held, dessen Scheitern vorprogrammiert ist. Auch Moore und Gibbons schaffen mit *The Watchmen*¹⁸⁰ eine limitierte Serie um ebenfalls gescheiterte Helden.¹⁸¹

Ende der 80er Jahre gibt es in den USA zwei Tendenzen. Die Verlage schienen gewillt oder auch von markttechnischen Überlegungen her genötigt, die Meinungen und Vorstellungen des Publikums zu berücksichtigen. Das Modern Age des amerikanischen Comics hatte seine neuen Inhalte gefunden, wie beispielsweise die Thematisierung von Problemen ethnischer Minoritäten; eingeleitet und bestimmt wurde es zunächst von den alten Verlagen.¹⁸² Über Jahrzehnte hinweg hatten DC und Marvel den Comicmarkt beherrscht, die unter einem Firmenlogo produzierten Werke galten als ‚company-owned‘. Zeichner, Texter und Autoren hatten so stets ihre Rechte an den erfundenen Figuren und Geschichten ihren Auftraggebern übertragen.¹⁸³ In vielen Fällen hatten sich ehrgeizige Künstler bemerkbar gemacht und auch Rezipienten zeigten sich zunehmend bereit, ihre Aufmerksamkeit von den Helden oder den dargestellten Charakteren abzuziehen. Sie wandten ihre Aufmerksamkeit auf favorisierte Autoren oder Zeichner. Die neue Generation bemühte sich um ‚creator owned material‘ und damit das Recht, eine erfundene Figur oder Geschichte dem eigenen Namen zuschreiben zu lassen, sie zu kommerzialisieren und zu vertreiben.¹⁸⁴ Um den weltweiten Comic Markt zu beschreiben, kann natürlich nicht nur der einfache Kontrast zwischen europäischer Avantgarde und US-amerikanischem Mainstream betrachtet werden, obwohl diese (neben dem japanischen Markt) bestimmend für die Bildung der heutigen Comiclandschaft gewesen sind.

„Dennoch muss festgehalten werden, dass man derzeit am ehesten von einer globale[n] Comic-Kultur mit (lediglich) internen, mentalen und marktspezifischen Ausdifferenzierungen“ sprechen kann.“¹⁸⁵

¹⁷⁹ Miller, Frank. *The dark knight returns* 1-4. New York: DC Comics 1986.

¹⁸⁰ Moore, Alan und Gibbons, Dave. *The Watchmen* 1-12. New York: DC Comics 1986/1987.

¹⁸¹ Vgl. Brinkmann (1999) S.55.

¹⁸² Vgl. Ebd.

¹⁸³ Vgl. Ebd. S. 56.

¹⁸⁴ Vgl. Brinkmann (1999) S.57.

¹⁸⁵ Vgl. Ebd. S.58.

3.7 Autobiographische Comics

Die autobiographischen Tendenzen des Comics gehen in viele verschiedene Richtungen, die abhängig von Fähigkeiten und Orientierung der Autoren sind.¹⁸⁶

In den 70er Jahren versuchte man erstmals in Europa, sein Selbst mehr in die Comickunst einzubringen. So zeichneten Marcel Gotlib und Moebius Bilder ihrer Selbst, zunächst allerdings hauptsächlich in ironischer Art und Weise. In den 80er Jahren gab es kaum autobiographische Bewegungen, abgesehen von einigen satirischen Ansätzen. Futuropolis brachte zwar schon 1982 *Passe le temps* von Baudoin heraus, doch erst zusammen mit *Couma Aco* (1991) festigt sich die Annahme, der Verlag bringe seriöse Arbeiten heraus, die keinem Genre zugeordnet werden können und vom Künstler bestimmt sind. Baudoins autobiographische Leistung, die er später bei der L'Association fortsetzte, nahm Einfluss auf andere europäische Autoren. Baudoin kann als Vorreiter autobiographischer Comics gesehen werden.¹⁸⁷ Seit dem Beginn der 90er Jahre sind autobiographische Comics immer populärer geworden, wobei es sich meist um eine Szene von Independent -Künstlern und -Verlegern handelt.¹⁸⁸ Laut Philippe Lejeune wird dieses Genre folgendermaßen definiert: „Retrospective prose narrative written by a real person concerning his own existence, where the focus is his individual life, in particular the story of his personality.“¹⁸⁹ Er definiert autobiographische Comics also als ‚retrospektive Prosa, die von einer realen Person erzählerisch in Bezug auf die eigene Existenz dargestellt wird, wobei der Fokus auf dessen individuellen Leben, besonders auf der Geschichte der eigenen Persönlichkeit liegt [Übers. des Verfassers]. Dies ist zwar eine oft umstrittene Theorie, kann jedoch nicht als grundlegend falsch bezeichnet werden. Im Bezug auf Autobiographie herrschen in jedem Falle zwei grundlegende Ideen vor: Die Beziehung des Textes zur geschichtlichen Wahrheit, sowie die Beziehung des Textes zur eigenen biographischen Wahrheit.¹⁹⁰ So gibt es Argumentationen, die das Versprechen, die Wirklichkeit nicht zu verfälschen, als Grundsatz des autobiographischen Erzählens sehen. Hierbei ist oftmals nicht die historische Wahrheit gemeint, sondern die Wirklichkeit im übertragenen Sinne.¹⁹¹

Dieser Anspruch der autobiographischen Comics entspricht dem grundsätzlichen Anspruch der Wiedergabe der Wirklichkeit des Dokumentarfilms.

¹⁸⁶ Vgl. Beaty, Bart. *Unpopular Cultur. Transforming the European Comic Book in the 1990s.* Toronto/Buffalo/London: University of Toronto Press 2008. S.169.

¹⁸⁷ Vgl. Ebd. S. 145f.

¹⁸⁸ Vgl. Ebd. S. 146.

¹⁸⁹ Ebd. S. 141.

¹⁹⁰ Vgl. Ebd. S. 141f.

¹⁹¹ Vgl. Ebd. S. 138 – 141.

Das autobiographische Genre gibt dem Karikaturist die beste Möglichkeit, sich als Autor und nicht nur als Zeichner zu verstehen. Weitergehend stellt es einen Gegensatz zu den fantastischen Traditionen des europäischen Comics dar. Die Vorläufer der europäischen autobiographischen Bewegung kommen ebenfalls aus Amerika. Ein herausragendes Beispiel hierfür ist Art Spiegelmans *Maus*¹⁹², welches teilweise Aspekte seiner eigenen Biographie und daneben die Erfahrungen seiner Eltern in Auschwitz beschreibt. Den europäischen Karikaturisten wurde eine Möglichkeit gegeben, das eigene Subjekt in den Comics darzustellen. Die amerikanische Untergrundbewegung ging mit dem Beispiel voran, subjektive visuelle Ästhetik und die Unabhängigkeit als Autor auszudrücken.¹⁹³ In der Tradition des autofiktionalen Comics stehen Arbeiten von Alison Bechdel¹⁹⁴, Margerit Abouet¹⁹⁵ und die in der Arbeit besprochenen Werke.

¹⁹² Spiegelmann, Art. *Maus*. London: Penguin Books 2003.

¹⁹³ Vgl. Beaty (2008) S. 142 – 144.

¹⁹⁴ Beispielsweise Bechdel, Alison. *Fun Home. A family Tragicomic*. Mariner Books 2006.

¹⁹⁵ Beispielsweise Marguerite Abouet und Clement Oubrerie. *Aya*. Montréal Drawn and Quartely 2006.

4. Der Mensch im Animationsfilm

Ähnlich wie bei Definitionen des Dokumentarfilmgenres gibt es beim Animationsfilm eine Bandbreite an Definitionsversuchen.

Für Andreas Friedrich ist die Frage berechtigt, ob der Animationsfilm als Genre darzustellen sei, da kaum eine stete Wiederkehr bestimmter Topoi, Handlungsmuster oder Figurenkonstellationen herrscht.¹⁹⁶ Auf Grund dieser großen Bandbreite können verschiedenste künstlerische Arbeiten unter den Oberbegriff Animationsfilm gestellt werden.¹⁹⁷

Im Gegensatz zum ‚Realfilm‘, sprich dem Dokumentarfilm oder Spielfilm, strebt der Animationsfilm keine Abbildung der Realität an und arbeitet auch nicht mit Bildern dieser.¹⁹⁸ Zu erwähnen sei in diesem Zusammenhang, dass sich auch der Realfilm zu Beginn seiner Entwicklung mit Trick beschäftigte. Das Kino in seinen Anfängen war eng verbunden mit Varieté und Jahrmarktstreiben und somit mischte sich schon damals der Realfilm mit verschiedenen filmischen Tricks.¹⁹⁹

Eine Aufteilung zwischen den verschiedenen Gattungen Spielfilm, Dokumentation und Animation ist gegenwärtig nicht mehr so einfach anzutreffen wie es jahrzehntelang möglich war.²⁰⁰ Laut Florian Schwebel herrsche seit den 1990er Jahren eine vielmehr „verwirrende[] Situation“, wenn es um die Definition von beispielsweise Spiel- und Animationsfilm geht.²⁰¹ Hierbei werden Beispiele wie der ‚Spielfilm‘ *Sin City* (2005) von Robert Rodriguez und Frank Miller, bei welchem eine gesamte Filmlandschaft künstlich erschaffen wurde, und der ‚Animationsfilm‘ *Elliott das Schmunzelmonster* (1977) von Don Chaffey, bei welchem echte Schauspieler und ‚nur‘ ein gezeichneter Drache vorhanden sei, genannt.²⁰²

4.1 Definition des Animationsfilms

„Alles, was unvorstellbar ist, kann realisiert werden.“²⁰³

Der Begriff ‚Animation‘ leitet sich vom Lateinischen ab, wo ‚animare‘ gleichbedeutend mit ‚Leben einhauchen‘ oder ‚beseelen‘ ist. Unbelebte Objekte werden in der Animation zum Leben erweckt.²⁰⁴

¹⁹⁶ Vgl. Friedrich, Andreas. Filmgenres. Animationsfilm. Stuttgart: Reclam 2007. S. 10.

¹⁹⁷ Vgl. Ebd.

¹⁹⁸ Vgl. Ebd.

¹⁹⁹ Vgl. Friedrich (2007) S. 10

²⁰⁰ Vgl. Schwebel, Florian. Von Fritz the Cat zu Waltz with Bashir. Der Animationsfilm für Erwachsene. Marburg: Schüren Verlag 2010. S.8.

²⁰¹ Vgl. Ebd.

²⁰² Vgl. Ebd.

²⁰³ Wells, Paul. Animation. Prinzipien | Praxis | Perspektiven. München: Stiebner Verlag 2007. S.7.

²⁰⁴ Vgl. Friedrich (2007) S. 10.

In der Regel wird der Animationsfilm „Frame by Frame“²⁰⁵ aufgenommen, der Realfilm hingegen nimmt eine Folge von Bildern auf. Beide Filmarten werden bei der Produktion mit 24 Bildern pro Sekunde abgespielt.

Was beim Animationsfilm in den einzelnen Frames geschieht, unterliegt der Entscheidung des ‚Animators‘. Dieser künstlerische Freiraum gilt im Realfilm nicht, denn hier muss sich an (physikalische) Gesetze der Realität gehalten werden.²⁰⁶

Gene Deitch wird als großer Meister der Animation bezeichnet und definiert Animation folgendermaßen:

„[...] in der Einzelbildanimation (Frame-by-Frame) individuell kreierte Phasen einer imaginären Handlung mit dem Ziel aufgenommen werden, die Illusion von Bewegung zu erwecken, indem man die Bilder in einer konstanten, festgelegten Geschwindigkeit zeigt, die die Trägheit des menschlichen Sehens aussticht.“²⁰⁷

Einer der bekanntesten Animationsfilmmacher ist wohl Walt Disney, dessen Werk jedoch oftmals mit dem Ausdruck ‚illusion of life‘ zusammengefasst wird. Bei Disney wird somit meist versucht ein wirklichkeitnahes animiertes Bild zu erschaffen.²⁰⁸

In Asien, vor allem in Japan, handelt es sich um eine andere Entwicklung. Der hier ansässige Trickfilm, genannt ‚Anime‘, gründet sich häufig auf den japanischen Mangacomics. Sie machen den weltweit größten Produktionsanteil aus und sind im kulturellen Bewusstsein fest verankert.²⁰⁹ Im Gegensatz zu bekannten Disneyfilmen, die eine lange Zeit doch eher Kinder als primäre Zielgruppe ansprachen, wenden sich japanische Anime inhaltlich hauptsächlich an erwachsene Rezipienten.²¹⁰

Die Animation ist in jeglichen Bereichen des „alltäglichen visuellen Terrains“²¹¹ zu finden.²¹² Die klassische Form findet sich wohl in Filmen von Disney, PIXAR, Dreamworks und weiteren Produktionsstudios und in TV-Serien wie den Simpsons. Weiter findet man Animationen in Werbespots, in welchen Gegenstände mit menschlichen Zügen zum Kauf animieren können. Computeranimationen sind in Computerspielen, sowie auf sämtlichen Internetseiten zu finden. Auch bei den traditionellen Special Effects im Film ist die Computeranimation nicht mehr wegzudenken.

²⁰⁵ Friedrich (2007) Ebd.

²⁰⁶ Vgl. Ebd. S. 10-11.

²⁰⁷ Wells (2007) S.7.

²⁰⁸ Vgl. Ebd. S. 12-13.

²⁰⁹ Vgl. Ebd. S. 14.

²¹⁰ Vgl. Ebd.

²¹¹ Ebd. S.6.

²¹² Vgl. Ebd.

Animation kann als eine der dynamischsten Ausdrucksformen gesehen werden, da sie als interdisziplinäre Kunst Elemente aus Malerei, Bildhauerei, Performance, Tanz, Computerwissenschaft und vielen mehr mit einbezieht.²¹³

4.2 Filmtrick und Trickfilm

In den meisten Hollywood Blockbustern sind digitale Effekte zu finden. Die Grenze zwischen Filmtrick und Trickfilm scheint so immer mehr zu verschwimmen. Die Bandbreite der Animationen erstreckt sich von einer einfachen bewegten Linie²¹⁴, über detaillierte Figuren bis hin zu virtuellen Räumen.²¹⁵ Neben den für jedermann sichtbaren Special Effects sind ebenfalls ‚Visual Effects‘ vorhanden, welche möglichst unsichtbar bleiben, so zum Beispiel digital animierte Regentropfen.²¹⁶ Für die Unterscheidung zwischen Filmtrick und Trickfilm zitiert Friedrich Rolf Giesen wie folgt:

„Filmtrick subsumiert alle Verfahren, die einen realen Bildinhalt mit künstlichen Mitteln erweitern: alle visuellen und fotografischen Effekte, seien sie nun >sichtbar< oder >unsichtbar<. Trickfilm hingegen meint ein total synthetisches Medium, nämlich das der Einzelbildanimation, anhand von Gegenständen (Modellanimation), Zeichnung (Zeichenfilm), Flachfiguren (Legetrick) oder mit Hilfe eines Computers (Computeranimation).“²¹⁷

Festzuhalten sei hier in jedem Falle, dass das digitale Bild kein Bild im herkömmlichen Sinne, also kein materielles mehr ist, sondern aus Daten im Computer besteht.²¹⁸

Zu Anfang der computeranimierten Filme entstand bei traditionellen Trickfilmkünstlern eine große Angst, da immer mehr Filme komplett durch den Computer erzeugt wurden und zum Beispiel die Disney Studios sogar ihre Zeichentrickabteilung komplett schlossen. Ansonsten ist der prognostizierte Tod der 2-D-Animation aber bislang unbegründet geblieben.²¹⁹ Allerdings sind viele Arbeitsschritte durch den Einzug des Computers in traditionelle Formen einfacher und kostengünstiger zu gestalten. Auf seinem Weg scheint der Animationsfilm wieder einmal ein Versuch zu sein die Realität nachzuahmen.²²⁰

²¹³ Wells Vgl. S. 6-7.

²¹⁴ Sowie Osvaldo Cavandolis ‚La Linea‘, bzw. ‚Lui‘
Vgl. hierzu >http://lambiek.net/artists/c/cavandoli_osvaldo.htm<, Zugriff: 12.02.2010

²¹⁵ Vgl. Friedrich (2007) S. 16.

²¹⁶ Vgl. Ebd.

²¹⁷ Ebd. S. 17.

²¹⁸ Vgl. Ebd. S. 21.

²¹⁹ Vgl. Ebd. S. 20.

²²⁰ Vgl. Ebd. S. 17.

4.3 Entwicklungen des Animationsfilms

Einen wesentlichen Beitrag zur Entwicklung des Animationsfilms nimmt die Entwicklung des (animierten) Kurzfilms ein.²²¹

Als Vorläufer (des Kinos im Allgemeinen) werden Rotoskope bezeichnet, die eine Serie von Fotografien zu einer künstlichen Bewegung verbinden.²²² Ähnliche Effekte animierter Bewegung entstehen bei der Laterna magica, Schattentheatern und Daumenkinos und faszinierten seit jeher das menschliche Auge.²²³ Wie zuvor erwähnt, arbeiten bereits die frühesten Filme mit Tricks, somit kann der Beginn des Animationsfilms nicht so einfach datiert werden wie der erste Spielfilm. Hier wird meist *Birth of a Nation* (1915) von D.W. Griffith als Erster seines Genres bezeichnet.²²⁴

Laut Schwebel gilt *Sketches of funny faces* (1905) von J. Stuart Blackton im Allgemeinen doch als erster Animationsfilm.²²⁵ Wichtig für die Entwicklung der Animationsfilme ist Emile Cohl, dessen Arbeitsweise zwar überholt sei, aber bereits ein hohes Verständnis für die Möglichkeiten der Animation zeigt. Als erster großer Trickfilmgestalter wird bei Schwebel Winsor McCay betrachtet.²²⁶ Er erschuf insgesamt fünf Kurzfilme. Im ersten davon steht ‚Little Nemo‘ im Mittelpunkt, der auch die Hauptfigur eines Comics ist, der einmal in der Woche über eine Seite in einer Zeitung erschien.²²⁷ McCays erster Film war ein großer Erfolg, doch erst der dritte Film, *Gertie the Dinosaur* (1914), brachte den Durchbruch. Obwohl es dem Dinosaurier an Perfektion fehlt, ist eine immense Glaubwürdigkeit unabstreitbar.²²⁸

McCay selbst hatte an der Animation als Massenware kein Interesse und so wurde das kommerzielle Potential von seinen Nachfolgern, darunter Disney ausgeschöpft.²²⁹ Zu dieser Zeit wurden Animationsfilme schon unter fabrikähnlichen Bedingungen hergestellt und so entstand zunächst der Studiocartoon, der meist als Vorfilm für die Hauptfilme der jeweiligen Firma gezeigt wurde.²³⁰ Im Jahr 1913 wurde der kommerzielle Cartoon als Vorfilm begründet, bei welchem das Prinzip der Serie, die Verwendung und Übereinanderlegung von Zelluloidbildern als charakteristisch gilt. Paul Terry, mit seiner Produktionsfirma Terrytoons, spezialisierte sich auf Trickfilme für

221 Vgl. Friedrich (2007) S. 17.
222 Vgl. Schwebel (2010) S. 12.
223 Vgl. Ebd.
224 Vgl. Ebd.
225 Vgl. Ebd. S. 13.
226 Vgl. Ebd. S. 14.
227 Vgl. Ebd.
228 Vgl. Ebd. S. 15.
229 Vgl. Ebd. S. 16.
230 Vgl. Ebd. S. 17.

Kinder und erschuf das Prinzip der verfremdeten Jugendstoffe mit Tieren.²³¹ Walt Disney übernahm dieses Prinzip und konkurrierte mit Terry, bis er schließlich eine Vormachtstellung einnehmen konnte. Obwohl die Animation als besonders arbeits- und kostenintensiv gilt, konnten die Filme überleben. Unabstreitbar dabei ist, dass die Arbeit Disneys einen großen Teil zu diesem Phänomen beitrug.²³² Die einzige abendfüllende Arbeit, die nicht von Disney stammte, war bis in die 1970er Jahre *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1925) von Lotte Reiniger. Disney sorgte für einen gewissen formalen Standard von Animationsfilmen, die vor allem Größe der Figuren, sowie deren Ausleuchtung und passgenaue Musik betrafen. Er erschuf seine erste Serie etwa 1923 mit *Alice in Cartoonland* und mit *Oswald, the lucky rabbit*. Bis 1928 wurde Mickey Mouse entwickelt und ein Jahr später kam der zweitwichtigste Film *The skeleton dance* (1929) heraus.²³³

Zu Disneys Konkurrenten zählten zu Anfang in jedem Falle die Fleischer-Brüder, zunächst mit ihrer Comic Figur Betty Boop, beispielsweise in *Snow White* (1933), oder mit den Popeye-Kurzfilmen im gleichen Jahr. Sie erschufen auch die ersten Animationsserien zu *Superman* (1941), doch langfristig konnten sie sich neben Disney nicht etablieren. Da die Kosten für Disneys Kurzfilme immens hoch waren, sich aber nicht deckten, wandte man sich dem abendfüllenden Animationsfilm zu.²³⁴ Als Disney sich ab 1935 mit diesem beschäftigte übernahm das Studio der Warner Brothers und erschuf beispielsweise mit Bugs Bunny passende Vorfilme für ihre Werke.²³⁵ Das MGM-Studio versuchte mit seinen Kurzfilmen Warner Brother zu überbieten, die heute noch bekanntesten Figuren sind dabei wohl *Tom und Jerry* und *Droopy*. In den 1950er Jahren musste sich der Studiocartoon langsam verabschieden, da das Fernsehen ihn mit einfacheren Animationen wie zum Beispiel der Familie Feuerstein ersetzten. Im Kino rückte der Hauptfilm mehr in den Mittelpunkt, welcher hin und wieder animiert wurde.²³⁶

4.3.1 Animationen in Spielfilmlänge

In Disneys *Schneewittchen und die sieben Zwerge* (1937) sind bereits fast alle Merkmale einer abendfüllenden Animation vorhanden. Es handelt sich bei diesen oftmals um eine Schöpfungsgeschichte oder beginnt mit einer Geburt. Verwandlungen

²³¹ Vgl. Schwebel (2010) S. 17.

²³² Vgl. Ebd. S. 19.

²³³ Vgl. Ebd. S. 20.

²³⁴ Vgl. Ebd. S. 23.

²³⁵ Vgl. Ebd. S.24.

²³⁶ Vgl. Ebd. S.26.

der filmischen Welt oder der Protagonisten werden gezeigt und es wird meist ein Entwicklungsmärchen geschildert. Dabei spielt Musik in einem Großteil der animierten Filme eine tragende Rolle, was nicht ausschließlich für das klassische Disneymusical gilt, sondern auch für Musikfilme wie *Yellow Submarine* (1968) von George Dunning oder deren Gegenmodelle wie der in dieser Arbeit noch erläuterte Animationsfilm *Persepolis* (2007) von Marjane Satrapi und Vincent Paronnaud.²³⁷

Der Zuschauer soll sich mit den Figuren nicht nur über das Verhalten, sondern vor allem über das „pure Dasein“²³⁸ mit ihnen identifizieren können. Wie schon erwähnt handelt es sich bei *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1925) ebenfalls um einen abendfüllenden Animationsfilm. Hier wurden Geschichten aus 1001 Nacht durch Scherenschnitte dargestellt. Insgesamt ist diesem Film aber in Deutschland kaum Erfolg zuzuschreiben, da er sich wahrscheinlich zu sehr an ‚schon Vorhandenem‘ orientierte und keine technische und inhaltliche Neuigkeiten zeigt, die das Publikum normalerweise begeistern.²³⁹

Schneewittchen führte zum großen Erfolg Disneys, weitere nennenswerte Projekte sind *Pinnocchio* (1940) und *Fantasia* (1949). Letzterer konnte nicht die erwarteten Zuschauerzahlen verschreiben, zusätzlich kam es zu einem Streik für bessere Arbeitsbedingungen bei Disney.²⁴⁰ Zu dieser Zeit konnte noch ein anderer Film abgeschlossen werden, bevor viele Animatoren zu anderen Produktionsfirmen wechselten: *Dumbo* (1941).²⁴¹ Auf Grund des Krieges musste sich Disney auch noch vom europäischen Markt verabschieden und schuf in den kommenden Jahren hauptsächlich Episodenfilme, wie zum Beispiel *Drei Caballeros* (1944). Die Kinder, die während des Zweiten Weltkriegs geboren, wurden gingen in den 1960er Jahren auf die Universitäten und entdeckten in dieser Zeit die Filme ihrer Eltern wieder. Sie reagierten auf Grund psychedelischer Elemente begeistert.²⁴²

Eine Gruppe von Disney abgewandelter Animatoren gründeten die Firma UPA, welche nicht lange überleben konnte, aber zumindest eine sehr populäre Figur schuf. Mr. Magoo (1953) wurde zum Star in *Wenn es Nacht wird in Arabien* (1959) und diente als Vorbild für Pixars *Oben* (2009).²⁴³

In den 1950er Jahren startet Disney sehr erfolgreich einen neuen Versuch und veröffentlicht Filme wie *Cinderella* (1950) und *Dornröschen* (1959).

²³⁷ Vgl. Schwebel (2010). S. 27f.

²³⁸ Ebd. S. 28.

²³⁹ Vgl. Ebd. S. 30.

²⁴⁰ Vgl. Ebd. S.32f.

²⁴¹ Vgl. Ebd. S. 35.

²⁴² Vgl. Ebd. S. 43.

²⁴³ Vgl. Ebd. S.39.

Kinderbuchklassiker lieferten dem Trickfilm lange Zeit Vorlagen, so zum Beispiel auch bei der Verfilmung *Merlin und Mim* (1963) nach einem Buch von T.H. White, welche sich eindeutig dahingehend positioniert, dass Bildung Gewalt vorzuziehen sei. Nicht nur bei Disney liebt der Animationsfilm vor allem Weltschöpfung und –untergänge, also transzendente Geschichten.

„Transzendenz meint hier allerdings weniger gehobene Mystik oder Philosophie, sondern die meist sehr erdnahe, «kreatürliche» Beschäftigung mit den Fragen nach der Entstehung und dem Ende von Lebensräumen, Kreisläufen, meist erkennbar als eigentümlich grelle Metapher für Gefühle und Weltanschauungen, in der für die Animation so typische Verbindung von Archaik, Volkstümlichkeit und modernem Witz.“²⁴⁴

Als Walt Disney im Jahr nach dem Erscheinen von *Das Dschungelbuch* (1967) starb, war die Ära des großen Trickfilmers zu Ende und die Zeit wurde von der Popkultur der Beatles definiert²⁴⁵, über welche auch schon bald ein Trickfilm erscheinen sollte. Florian Schwebel bezeichnet *Yellow Submarine* als den ersten ausgesprochenen Trickfilm für Erwachsene.²⁴⁶ Dieser Film brach mit der Disney-Tradition, Bewegungen sind nicht fließend, Mimik nur angedeutet und so überzeugt der Film nicht durch die Animation, sondern durch den Abwechslungsreichtum der Bilder.²⁴⁷ Ohne hier genauer auf den Inhalt des Films einzugehen, kann gesagt werden, dass es sich um eine Reise handelt, die alpträumhaft wirkt und die Themen der Zeit dieser Gegenkultur behandelt.²⁴⁸

In den folgenden Jahren, als man sich auch im Animationsfilm vom psychedelischen Gefühl dieser Zeit verabschieden musste, entstanden vor allem Filme, die bei Schwebel als apokalyptische Trickfilme für Erwachsene bezeichnet werden. Ein herausragendes Beispiel stellt hierbei *Der phantastische Planet* (1973) von Laloux oder auch *Allegro non troppo* (1977) von Bozetto dar, die beide apokalyptische Fantasiewelten erschließen.²⁴⁹

Diese Filme wurden zwar weitgehend von einer Öffentlichkeit bemerkt, entwickelten sich aber nicht zu herausragenden Kinoerfolgen. Die Generation hatte sich erneut geändert, aus der Gegenkultur entwickelte sich die Alternativkultur. Mit J.R.R. Tolkien als Lieblingsautor einer Generation, entstanden Filme wie *Wizards* (1977) von Bakshi

²⁴⁴ Schwebel (2010) S. 46f.

²⁴⁵ Vgl. Ebd. S. 43f.

²⁴⁶ Vgl. Ebd. S. 11.

²⁴⁷ Vgl. Ebd. S. 47-49.

²⁴⁸ Vgl. Ebd. S. 49.

²⁴⁹ Vgl. Ebd. S. 50.

und *Der Herr der Ringe* (1978) von demselbigen. Aber auch diese konnten keine großen Erfolge verzeichnen.²⁵⁰

In Japan ist, im Gegensatz zur westlichen Kinowelt, ein immenser Einfluss des Animationsfilms zu beobachten. Hier erschienen im Laufe der Jahrzehnte, nach *Die weiße Schlange* (1958), Filme wie *Die Tragödie der Bella Donna* (1973) von Yamamoto und *Akira* (1986) von Otomo. Letzterer nahm Einfluss auf den westlichen Markt, japanische Trickfilme konnten bis in die 1990er eine gewisse Subkultur bilden.²⁵¹ Einen überraschenden Erfolg im Westen konnte der Film *Prinzessin Mononoke* (1997) von Miyazaki verbuchen, der von dem westlichen Comic- und Drehbuchautor Neil Gaiman modernisiert wurde.²⁵²

4.3.2 Zwischen Realfilm und Animationsfilm

Die Mischform zwischen Real- und Animationsfilm sei seit dem Werk von George Méliès vorhanden, denn schon dieser Künstler schuf durch tricktechnische Möglichkeiten fantastische Welten im Film.²⁵³ Ein etwas späteres Beispiel hierfür ist *Mary Poppins* (1964) von Robert Stevenson. In der Geschichte des Animationsfilms tauchen aber auch komplett übermalte Filme auf, das heißt Filme bei welchen reale Szenen als direkte Vorlage der Comicbilder dienen.²⁵⁴ Hierbei sei *American Pop* (1981) von Bakshi genannt. Heutzutage wird jeder Film digital nachbearbeitet, woraus die verschiedensten Formen und Grade von Animation entstehen. Diese erstrecken sich von in den Film gekritzelt Notizen wie in *Die fabelhafte Welt der Amélie* (2001) von Jean-Pierre Jeunet bis hin zur Erschaffung einer künstlichen Welt wie in *Sin City*.

Eine weitere Form des Animationsfilms ist der Puppentrick, der dem Zeichentrickfilm in vielerlei Hinsicht entgegengesetzt ist. Das Markenzeichen sei bei den meisten Filmen, und im Gegensatz zum Spielfilm, Reduzierung und Verfremdung. Als großer Star der Gattung, auch wenn nicht in klassischer, sondern (teils) digitalisierten Form, beweist sich immer wieder Tim Burton mit Filmen wie *The Nightmare before Christmas* (1993) oder *Corpse Bride* (2005).²⁵⁵ Filme wie *Wall-E* oder *Findet Nemo* gehören wiederum einer neuartigen Generation des Animationsfilms an, in welcher der gesamte Film mit dem Computer errechnet wird. Ein weiterer erwähnenswerter Film sei *Sita sings the Blues* (2008) von Nina Paley, der jedoch keinen kommerziellen Erfolg verbuchen

²⁵⁰ Vgl. Schwebel (2010) S. 60f.

²⁵¹ Vgl. Ebd. S.67-69.

²⁵² Vgl. Ebd. S. 71.

²⁵³ Vgl. Ebd. S. 118.

²⁵⁴ Vgl. Ebd. S. 119f.

²⁵⁵ Vgl. Ebd. S. 139-142.

konnte. Diese abendfüllende Animation erzählt von dem hinduistischen Mythos Ramayana und lässt gleichzeitig verschiedene Kulturen verschmelzen.²⁵⁶ Bei einer Auseinandersetzung mit dem Genre Animationsfilm sind viele Aspekte zu betrachten, da im Laufe der Geschichte stets unterschiedliche Techniken und Stile der einzelnen Animatoren vorhanden waren. In jedem Falle kann aber behauptet werden, betrachtet man nur James Camerons *Avatar* (2009), als einen der teuersten Filme aller Zeiten, dass sich der Animationsfilm, oder nennt man es lieber Animationen auf der Kinoleinwand, mittlerweile gefestigt hat.

4.4 Politische Thematik im Animationsfilm

Wichtig für diese Arbeit ist eine thematische Sonderform des Animationsfilms, der in Schwebels Arbeit als politischer Animationsfilm betitelt wird. Als früher Film des politischen Animationsfilms gilt hier *Three Little Pigs* (1933) von Disney, in welchem der böse Wolf als Illustration anti-russischer Propaganda wirkt. Zwar wurde der Film nicht von der damaligen Kritik in dieser Form aufgefasst, doch schon zehn Jahre später wurde bei einer Fortsetzung bekannt gegeben, Parallelen zu Hitler seien beabsichtigt.²⁵⁷ Auch Goebbels versuchte in Nazi-Deutschland anhand von Trickfilmen Propaganda zu verbreiten, blieb in diesem Bereich jedoch relativ erfolglos. Einzig *Biene Maja* von Fischerkoesen ist als erfolgreiche Animation dieser Zeit zu betiteln, aber nicht als Propaganda einzustufen. Der Film *Der Führer's Face* (1941) ebenfalls von Disney zeigt Donald Ducks Version des bedrohlichen Nationalsozialismus Deutschlands und wurde auf halboffiziellen Auftrag hin erstellt. Die Reduktion des Animationsfilms erlaubt, anders als bei der speziellen Darstellung Hitlers und Deutschlands während des Nationalsozialismus, eine schematische Darstellung politischer und gesellschaftlicher Vorgänge, so zum Beispiel *Education for Death* (1943) von Clyde Geronimi, welcher als Propagandatricksfilm höchsten Niveaus angesehen wird.²⁵⁸ Aber auch nach dem Krieg wird der politische Trickfilm weiter eine große Rolle spielen. So stellte sich im Jahr 2003 heraus, dass *Animal Farm* (1954) von Joy Batchelor und John Halas, nach einer Vorlage von George Orwell entstanden, vom CIA angeregt wurde und zu Überzeugungszwecken dienen sollte.

„Das Problem von ANIMAL FARM liegt, noch stärker als im Roman, in der Position zwischen entschlüsselbarer Satire und allgemeingültigem Modell. [...] Ganz sicher warnt der Film vor einer Revolution, die eine Diktatur nach sich zieht. Ganz sicher gelingen ihm, gerade durch den Zeichentrick, sowohl kurze Plädoyers für

²⁵⁶ Vgl. Schwebel (2010) S.76f.

²⁵⁷ Vgl. Ebd. S. 81f.

²⁵⁸ Vgl. Ebd. S. 87.

Menschlichkeit wie satirische Kabinettstückchen. Aber Ideen zu visualisieren gelingt ihm nicht.²⁵⁹

Filme, wie der schon benannte *Yellow Submarine*, beinhalten zwar politische Fragestellungen, sind aber insgesamt als Beschreibung bestimmter Lebensgefühle zu sehen. Einige Jahre nach Disneys Tod entsteht *Robin Hood* (1973) von Reithermann welcher als Ausdruck des Kampfes zwischen Gegenkultur und Staatsapparat gesehen werden kann. Dieser Film, genau wie *Das Dschungelbuch*, hatte in deutschen Studentenstädten mehr Erfolg als in den USA selbst, wo er hauptsächlich als Bruch mit dem typischen Stil Disneys gesehen wurde.²⁶⁰

Nach Filmen wie *Die letzten Glühwürmchen* (1988) von Isao Takahata, der zum modernen Klassiker wurde, sowie der etwas pessimistisch anmutende *Pink Floyd – The Wall* (1982) von Alan Parker veränderte 1996 der Comic *Maus* von Art Spiegelmann die Beschäftigung mit Politik und Illustration.²⁶¹ Dieser beinhaltet die Schilderung eines Holocaustüberlebenden über die Erlebnisse seines Vaters. Obwohl es sich nicht um die eigenen Erlebnisse handelt, ist *Maus* ein autobiographischer Comic. Eine Verfilmung kam für den Autor nie in Frage, aber gleichzeitig entstandene Werke, wie beispielsweise *American Splendor* (2003) von Shari Springer Bergmann und Robert Pulcini wurde verfilmt, allerdings nicht in animierter Form, sondern als Realfilm.²⁶² Durch die technischen Fortschritte bei der Herstellung in den 1990ern wurden Animationsfilme für Erwachsene als immer wirtschaftlicher betrachtet.

Im Anschluss an die Analysen der autofiktionalen Comics werden schließlich die Filme *Persepolis* und *Waltz with Bashir* (2008) von Ari Folman, die hier ebenfalls als politischer Animationsfilm gelten,²⁶³ kurz analysiert.

²⁵⁹ Schwebel (2010) S.87.

²⁶⁰ Vgl. Ebd. S. 89.

²⁶¹ Vgl. Ebd. S.111-113.

²⁶² Vgl. Ebd. S. 113.

²⁶³ Vgl. Ebd. S. 114-117.

III) Analyse der ausgewählten Werke

1. Die Diskursanalyse in Anlehnung an Ideen Michel Foucaults

Die Diskursanalyse angelehnt an Michel Foucault bildet eine Möglichkeit, sich den verschiedenen Ebenen eines Mediums zu nähern. Anregungen für die Analyse der autofiktionalen Comics und der Animationsfilme wurden durch die Darlegungen von Foucault gegeben. Durch die Untersuchung anhand von Diskursen können die verschiedenen Werke besser zusammengebracht werden, da sich ihnen thematisch genähert werden kann. Im analytischen Teil der Arbeit soll überprüft werden, welche semantischen Elemente den Diskurs strukturieren und welche Art von Äußerungen oder Praktiken ihm seine spezielle Gestalt geben. Des Weiteren wird untersucht, wie der jeweilige Diskurs gesellschaftlich eingebettet ist. Da eben dieser die Gesamtstruktur verschiedener Diskurselemente darstellt, ist er gleichzeitig der Rahmen dafür, was über ein Thema gesagt werden kann und darf, beziehungsweise wie ein Thema zu sehen möglich und in der jeweiligen Gesellschaft üblich ist. Mit Hilfe der Anregungen Michel Foucaults soll die Diskursanalyse einen Blick auf die verschiedenen Ebenen in den gewählten Comics und auch in den Animationsfilmen ermöglichen, um schließlich die Unterschiede und Ähnlichkeiten in der Darstellung dieser Ebenen zu veranschaulichen. Durch die Aufspaltung in Diskursebenen soll sich auch dem vermittelten Subjektbild angenähert werden.

1.1 Der Diskurs

Forschungsgegenstände werden als Diskurse begriffen²⁶⁴, es gibt vier Merkmale, die bei den verschiedenen diskursanalytischen und diskurstheoretischen Ansätzen zutreffen. Diese Parallelen sind wie folgt beschrieben:

Alle Ansätze „beschäftigen sich mit dem tatsächlichen Gebrauch von (geschriebener oder gesprochener) Sprache und anderen Symbolformen in gesellschaftlichen Praktiken“; „betonen, dass im praktischen Zeichengebrauch der Bedeutungsgehalt von Phänomenen sozial konstruiert und diese damit in ihrer gesellschaftlichen Realität konstituiert werden“, „unterstellen, dass sich einzelne Interpretationsangebote als Teile einer umfassenderen Diskursstruktur verstehen lassen, die vorübergehend durch spezifische institutionell-organisatorische Kontexte erzeugt und stabilisiert wird“ und „gehen davon aus, dass der Gebrauch symbolischer Ordnungen rekonstruierbaren

²⁶⁴ Vgl. Keller, Reiner. Diskursforschung: Eine Einführung für SozialwissenschaftlerInnen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2007. S. 8.

Regeln des Deutens und Handelns unterliegt“²⁶⁵. Diskurse sind als Prozesse und Versuche der Sinnzuschreibung und -stabilisierung zu verstehen und von hoher gesellschaftlicher Bedeutung.²⁶⁶

Diese Prozesse gesellschaftlicher Wissensordnungen können mit verschiedenen Methoden untersucht werden. Was ist nun unter dem Begriff Diskurs genau zu verstehen?

Im angelsächsischen Sprachgebrauch bezeichnet er zunächst ein Gespräch zwischen verschiedenen Personen. In den romanischen Sprachen ist ‚Diskurs‘ kein geläufiger Begriff, taucht aber dennoch in den letzten Jahren vermehrt in der Alltagssprache (siehe zum Beispiel Hochschulreformdiskurs) auf.²⁶⁷

Der Begriff ‚Diskurs‘ wurde im Laufe der Geschichte in den verschiedensten Zusammenhängen benutzt. Ab dem 16. Jahrhundert werden damit gelehrte Abhandlungen bezeichnet. Die heutige Begriffsverwendung verknüpft einzelne Sprachereignisse und kontextabhängige Bedeutungszuweisungen.²⁶⁸ „Zeichen haben Bedeutung nur im Kontext umfassenderer ‚Sprachspiele‘.“²⁶⁹

Der französische Strukturalismus, sowie der Poststrukturalismus seit Mitte der 50er Jahre spielen im Bezug auf den Gebrauch des Diskursbegriffs eine große Rolle.

„Während der Strukturalismus Diskurse als abstrakte und objektive Regelstrukturen begreift und untersucht, wendet sich der Poststrukturalismus stärker den Wechselwirkungen zwischen (abstrakten) symbolischen Ordnungen und dem konkreten Sprech- bzw. Zeichengebrauch, d.h. dem Verhältnis von Strukturen und Ereignissen (meist Sprach-Handlungen bzw. sozialen Praktiken) zu.“²⁷⁰

Ein Diskurs wird als ein Zusammenspiel verschiedener Aussagepraktiken verstanden, welche durch jeweils eigene Wahrheiten, Übereinkünfte und Selbstverständlichkeiten geprägt sind.²⁷¹

1.2 Zu Michel Foucaults Diskurstheorie

Michel Foucault verfasste ebenfalls Arbeiten im Bereich der ‚Diskurse‘, welche für die heutige Begriffskonjunktur wohl am bedeutendsten sind. Foucault wendet sich gegen die Ahistorizität und fehlende Dynamik der strukturalistischen Modelle. Des Weiteren beschäftigt man sich laut Foucault im Strukturalismus nicht mit dem konkreten

²⁶⁵ Keller (2007) S. 8.

²⁶⁶ Vgl. Ebd. S.9.

²⁶⁷ Vgl. Ebd. S. 13.

²⁶⁸ Vgl. Ebd. S.14.

²⁶⁹ Ebd. S. 14.

²⁷⁰ Ebd. S.14f.

²⁷¹ Vgl. Bührmann, Andrea D. und Schneider, Werner: Diskursforschung und Dispositivkonzept.. <www.transcript-verlag.de/ts818/ts818_1.pdf>, Zugriff: 16.04.09.

Sprachgebrauch und reflektiert nicht die Bedeutungsdimension symbolischer Ordnungen.²⁷²

Sein Werk nimmt den größten Einfluss auf den heutigen Diskursbegriff. Er lenkt das Verständnis von Diskursen auf die verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen und nähert sich seinen Forschungsgegenständen nicht als selbstverständliche, ahistorische Gegebenheiten, sondern handelt es sich bei Diskursen, laut Foucault, um Erscheinungen, die auf Grund verschiedener Wissens- oder Praxisformationen existieren.²⁷³

Die Diskursanalyse kann, so Kräler und Iacopino im Onlinetext *Die Macht des Diskurses – Michel Foucault*²⁷⁴, als eine Strukturanalyse von Texteinheiten, die die gewohnte Dimension eines Satzgefüges übersteigen, bezeichnet werden. Unter dem Begriff Diskurs versteht man somit eine Großeinheit, die aus verschiedenen Sequenzen besteht und den Gesamtzusammenhang einer stattfindenden Kommunikation darstellt. Bestimmte Sprechhandlungssequenzen werden in diesem Zusammenhang angeordnet und in der Diskursanalyse betrachtet. Die Kritische Diskursanalyse (oftmals als CDA abgekürzt) beschäftigt sich damit, auf welche Art und Weise bestimmte Inhalte geäußert werden und ist somit gesellschaftstheoretisch fundiert. Foucault versteht den Begriff Diskurs als eine bloße Definition von Sprache, welche die Fähigkeit hat, Beziehungen herzustellen. Für ihn sind bei der Analyse vier Begriffe zentral: Ereignis, Serie, Regelmäßigkeit und Möglichkeitsbedingung. Seine Aufmerksamkeit liegt auf den Regeln der Diskurse, die durch Kontroll- und Disziplinierungstaktiken entstehen und somit nach dem Ausschluss- und Verbotprinzip funktionieren.²⁷⁵

Foucault verbindet die Untersuchung von Diskursen mit Machtuntersuchungen, denn Macht strukturiert seiner Ansicht nach die Diskurse. So setzt er auch die Kontrolle, Selektion, Organisation und Kanalisation von Diskursen in jeder Gesellschaft voraus. Diskurse beschreiben ideengeschichtliche und gesellschaftliche Entwicklungen, wobei Macht stets im Vordergrund steht. Diskurse beziehen sich bei Foucault auf die Regelmäßigkeit sozialer Handlungen – welche materielles, sprachliches oder zeichenhaftes Symbolhandeln sein können.²⁷⁶ Genau dieses Handeln soll in der

²⁷² Vgl. Keller (2007) S.16-17.

²⁷³ Vgl. Ebd. S. 43.

²⁷⁴ Kräler, Albert und Iacopino, Thomas : Die Macht des Diskurses – Michel Foucault. <http://evakreisky.at/onlinetexte/nachlese_diskurs-php#kap1>, Zugriff: 16.04.2009.

²⁷⁵ Vgl. Ebd.

²⁷⁶ Vgl. Ebd.

folgenden Diskursanalyse untersucht werden, um die Darstellung der Individuen, beziehungsweise der Subjekte, aufzuzeigen.

Das Werk Foucaults ist hauptsächlich in den 1960er und 1970er Jahren entstanden. Er lenkt hier das Verständnis von Diskursen auf wissenschaftliche Disziplinen und stellt diese als Orte dar, an welchen Diskurse entstehen und sich entwickeln.²⁷⁷ Hierbei betrachtet Foucault sie als historische Phänomene, „die ihre Existenz unterschiedlichen Wissens- und Praxisformationen verdanken“²⁷⁸ Die Diskurse sind einerseits durch Wissen, aber auch durch gesellschaftliche Praktiken begründet. Die Hauptwerke Foucaults zur Diskursforschung sind die *Ordnung der Dinge* (1966)²⁷⁹ und *Archäologie des Wissens* (1969)²⁸⁰. Seine Vorgehensweise, die prägnanten Grundmuster spezifischer historischer Epochen herauszufinden, bezeichnet Foucault selbst als Archäologie.²⁸¹ Hierbei werden die Wissensordnungen verschiedener Perioden erkundet, dabei verzichtet er aber auf eine Bewertung oder Beurteilung.²⁸² Laut Foucault bezeichnet der Begriff ‚Diskurs‘ die Gesamtheit der Aussagen, die an den unterschiedlichsten Stellen zu einem Thema getroffen werden.²⁸³ Bei der Diskursanalyse soll ein Regelwerk rekonstruiert werden, in welches sich die Aussagen eingliedern.²⁸⁴ Das Interesse an einem solchen Regelwerk begründet sich nicht auf der Sprach- sondern auf der Bedeutungsebene.²⁸⁵ Foucault nennt diese Regeln „Formationsregeln“²⁸⁶; diese bestimmen ob und zu welchem (historischen) Zeitpunkt Aussagen getroffen werden können.²⁸⁷

Mit Archäologie bezeichnet Foucault das Vorhaben die diskursiven Ereignisse zu beschreiben. Es handelt sich hierbei also nicht um eine reine Analyse der Sprache, sondern es wird die Gesamtheit der Aussagen analysiert, um auf das Regelwerk des Diskurses schließen zu können.²⁸⁸ Mit seiner Archäologie schaffte Foucault ein umfassendes Forschungsprogramm, welches die gesellschaftliche Herstellung und Ordnung von Praktiken, Menschen und Ideen – also von der Realität – aufzeigt.²⁸⁹ Ab

²⁷⁷ Vgl. Keller (2007) S. 42.

²⁷⁸ Ebd. S.43.

²⁷⁹ Foucault, Michel. Die Ordnung der Dinge. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1974.

²⁸⁰ Foucault, Michel. Archäologie des Wissens. Frankfurt am Main : Suhrkamp Verlag 1981.

²⁸¹ Vgl. Keller (2007) S. 44.

²⁸² Vgl. Ebd.

²⁸³ Vgl. Ebd.

²⁸⁴ Vgl. Ebd.

²⁸⁵ Vgl. Ebd. S. 45.

²⁸⁶ Ebd.

²⁸⁷ Vgl. Ebd.

²⁸⁸ Vgl. Ebd. S.45f.

²⁸⁹ Vgl. Ebd. S.46.

Ende der 60er Jahre akzentuierte Foucault seine Vorgehensweise neu – nun wird seine Arbeit als ‚Genealogie‘ bezeichnet.²⁹⁰ Foucault konzentrierte sich ab diesem Zeitpunkt auf die Praktiken als auf die Aussagesysteme. Die Verbindung von Macht und Wissen gewann immer mehr an Bedeutung.²⁹¹ Diskurse sind mit Ermächtigungs- und Ausschlussregeln verbunden, was Foucault in seiner Rede *Die Ordnung des Diskurses* (1970)²⁹² weiter ausführt. Auch der Begriff des ‚Dispositivs‘ entwickelte sich zu dieser Zeit weiter und bezeichnet nun das Maßnahmenbündel eines Diskurses, wie in etwa Gesetze oder Redepraktiken (zum Beispiel die Beichte).²⁹³

Foucault ist der Meinung, dass es in unserer Gesellschaft ein Prinzip der Ausschließung gibt. Die offensichtlichste Prozedur ist hierbei das Verbot, denn damit wird klar, was zu welchem Zeitpunkt gesagt werden darf und an welcher Stelle Tabus entstehen.²⁹⁴

Ein weiteres Prinzip des Ausschlusses ist die Entgegensetzung von Vernunft und Wahnsinn. Diese Grenzziehung schafft ein zweites Ausschließungssystem.²⁹⁵ Als ein weiteres, jedoch gewagtes System bezeichnet Foucault die Grenzziehung zwischen dem Wahren und dem Falschen.²⁹⁶ „Drei große Ausschließungssysteme treffen den Diskurs: das verbotene Wort, die Ausgrenzung des Wahnsinns, der Wille zur Wahrheit.“²⁹⁷ Weiter gibt es auch interne Prozeduren der Ausschließung, das heißt die Kontrolle, die von den Diskursen selbst ausgeht.²⁹⁸ Hierbei sollen die Dimensionen des Ereignisses und Zufalls des Diskurses kontrolliert werden. Allem voran steht der Kommentar.²⁹⁹ Foucault nimmt hier an, dass die meisten Gesellschaften über große Erzählungen (Formeln, Texte, ritualisierte Diskurssammlungen) verfügen.³⁰⁰ In allen Gesellschaften kann man zwischen verschiedenen Arten von Diskursen unterscheiden, nämlich denen, die im Alltag geäußert werden und mit diesem Akt vergehen und denen, die darüber hinaus existieren. Als Beispiel werden hier religiöse und juristische Texte genannt, wobei es sich um eine nicht stabile oder konstante Abstufung handelt, da auch diese Texte von Fall zu Fall mehr oder weniger präsent sein können.³⁰¹

²⁹⁰ Vgl. Keller (2007). S. 48

²⁹¹ Vgl. Ebd. S. 49

²⁹² Foucault, Michel. *Die Ordnung des Diskurses*. Frankfurt am Main: Fischer Wissenschaft 2007.

²⁹³ Vgl. Keller (2007) S. 51f.

²⁹⁴ Vgl. Foucault (2007) S. 9.

²⁹⁵ Vgl. Ebd. S. 9.

²⁹⁶ Vgl. Ebd. S. 10.

²⁹⁷ Ebd. S.16.

²⁹⁸ Vgl. Ebd. S. 17.

²⁹⁹ Vgl. Ebd.

³⁰⁰ Vgl. Ebd.

³⁰¹ Vgl. Ebd. S. 18.

Bei einer dritten Gruppe von Prozeduren geht es darum, ihre Bedingungen zu bestimmen, was bedeutet, dass den ‚Sprechenden‘ gewisse Regeln vorgegeben werden. Hierbei wird die Gruppe, welche Zugang zu den Diskursen hat, beschränkt, wobei einige Diskurse offener sind und andere stark abgeschirmt werden.³⁰² Diskursgesellschaften sind damit beauftragt, die Diskurse zu gebrauchen (sie aufzubewahren), beziehungsweise neue Diskurse zu produzieren.³⁰³

In seinem Werk *Die Ordnung der Dinge*³⁰⁴ widmet sich Foucault in einem Kapitel der Sprache und der mit ihr verbundenen Repräsentation.

Im klassischen Zeitalter bekommt die Sprache die Aufgabe, das Denken zu repräsentieren, wobei sie das auf die Art und Weise tun soll, wie sich auch das Denken selbst repräsentiert. Die klassische Sprache stellt also das Denken selbst dar.³⁰⁵ „Dadurch wird die Sprache, wenigstens beinahe unsichtbar.“³⁰⁶ Bei der Repräsentation des Denkens stellt die Sprache kein Problem dar. Im 16. Jahrhundert befindet sich die Sprache noch ständig in der Rolle des Kommentars. Diese Aufgabe hat die klassische Sprache vollkommen abgelegt und existiert nur noch um ihrer Selbst willen. Die Repräsentation, in welcher sich die Sprache entfaltet, wird zum Diskurs.³⁰⁷ „Der *Kommentar* hat der *Kritik* Platz gemacht.“³⁰⁸ Kritik, welche sich nun im Diskurs äußert, und Kommentar sind sich gegenüberstehende Gegner, „Die Kritik beurteilt und profaniert die Sprache, indem sie von ihr in Begriffen der Repräsentation und der Wahrheit redet.“³⁰⁹ Der Kommentar hingegen ‚sakralisiert‘ den Text.³¹⁰

Auch in den zu analysierenden Werken handelt es sich um einen Ausdruck von Kommentar und Kritik in den einzelnen Diskursen. Foucaults (Diskurs-)Ideen stützen die Annahme, dass größere gesellschaftliche Komplexe, wie Vorgänge und Prozesse in der jeweiligen Gesellschaft, aber auch Machtstrukturen, vorhanden sind, deren Einfluss in all den besprochenen Werken zum Tragen kommen. Weiter macht sich bemerkbar, dass stets Diskursgrenzen zwischen den verschiedenen Diskursen herrschen, wie zum Beispiel die Grenzerfahrung Marjane Satrapis in Persepolis in Bezug auf den Machtdiskurs der iranischen Gesellschaft und die Kenntnis über

302 Vgl. Foucault (2007) S.25f.

303 Vgl. Ebd. S.27.

304 Foucault, Michel. *Die Ordnung der Dinge*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1974.

305 Vgl. Ebd. S.114f.

306 Ebd. S.115.

307 Vgl. Ebd.

308 Ebd. S. 116.

309 Ebd. S.117.

310 Vgl. Ebd. S.117.

Vorgänge der westlichen Gesellschaft. Die in einer Gesellschaft immer wieder auftauchende Diskurse sollen hier anhand von den gewählten Comics und Animationsfilme in Bezug auf das Individuum untersucht werden.

2. Darstellungen in Comics - Exemplarische Studien

2.1 Marjane Satrapi: Persepolis

In der Einleitung zu *Persepolis*³¹¹, schildert die Autorin Marjane Satrapi Situation und Konflikte im Iran. Ihren autofiktionalen Comic widmete sie ihren Eltern, die auch in der Erzählung eine große Rolle spielen.

Marjane Satrapi ist eine der kommerziell erfolgreichsten Autorinnen der autofiktionalen Bewegung in Europa. Das vierbändige französische Comicbuch wurde in verschiedenste europäische Sprachen übersetzt und die englische Version in zwei Bänden bei Pantheon veröffentlicht.³¹² Der Erfolg ihres Werkes, auch in der Animation zum Kinofilm, die im nächsten Kapitel besprochen wird, zeigt den starken Bedarf an der Verbindung ernsthafter Thematik mit autobiographischen Zügen.³¹³

In chronologischer Reihenfolge schildert Satrapi ihr Leben von der Kindheit bis zum jungen Erwachsenenalter in 38 Kapiteln. Sie wurde in Teheran geboren und wuchs bei ihren, der Mittelklasse angehörenden, Eltern auf. Die Familie litt unter der islamischen Revolution, die stattfand als Marjane zehn Jahre alt war. Etwas später dann wird Satrapi von ihren Eltern nach Österreich geschickt, da sie sich als sehr rebellisch beweist und die Eltern Angst haben, ihr könne im streng regierten Iran dieser Zeit etwas zustoßen. Marjane versucht sich in den folgenden Kapiteln in ihr fremden Wien zurechtzufinden, wohnt zuerst bei einer Freundin der Mutter, dann in einem kirchlichen Wohnheim. Sie versucht Freunde zu finden und wechselt noch des Öfteren Wohnorte. Als sie von ihrem ersten Freund emotional sehr verletzt wird gerät sie in einen Streit mit ihrer Vermieterin, woraufhin sie einige Wochen auf den Straßen Wiens lebt. Nach einem Krankenhausaufenthalt kehrt sie zu ihren besorgten Eltern zurück. In der Heimat durchlebt sie eine sehr depressive Phase, nach welcher sie auf die Universität geht, wo sie ihren zukünftigen Mann kennenlernt. Nach einiger Zeit stellt sie fest, dass sie ihr Leben nicht so wie sie es sich gewünscht hat lebt und beschließt sich von ihrem Mann zu trennen und nach Europa zurückzukehren. Der Comic endet mit dem Abschied von ihren Eltern und ihrer Großmutter am Flughafen Teherans.

Satrapis Stil wird auf Grund der reduzierten Ästhetik oftmals als typisch für autobiographische Werke angesehen.³¹⁴ Der Comic ist ganz in Schwarz-Weiß gehalten, es handelt sich hierbei nicht um realistische Skizzen, wie sie zum Beispiel

³¹¹ Satrapi, Marjane. *The complete Persepolis*. New York: Pantheon 2007.

³¹² Vgl. Beatty (2008) S. 146.

³¹³ Vgl. Ebd. S.147.

³¹⁴ Vgl. Ebd. S.147.

größtenteils in *Carnet de Voyage* von Craig Thompson zu finden sind, sondern um jene zweidimensional wirkende Szenerie.

2.1.1 Analyse von Persepolis

Persepolis beginnt mit der Vorstellung der Protagonistin, der jungen Satrapi im Jahr 1980. Der Leser bekommt sogleich den Eindruck, dass es sich um eine nicht-westliche Figur handelt. Der Einstieg entsteht durch die ‚Kopftuch-Episode‘: als Marjane gerade zehn Jahre alt war, wurde in ihrer Schule die Pflicht, ein Kopftuch zu tragen, eingeführt. Ganz zum Missfallen der Kinder, für die die Einführung völlig unverständlich ist. Die Tatsache der Umwandlung von einer gemischten in eine reine Mädchenschule, führt sogleich zur Thematik des Kapitalismus. Zum Einen werden die Schulen nun nach Geschlechtern getrennt, zugleich sollen aber auch alle bilingualen Schulen geschlossen werden, gelten sie doch als Zeichen des Kapitalismus und nicht den Werten ihres Landes entsprechend. Ebenfalls auf den ersten Seiten des Comics werden Themengebiete wie Meinungsfreiheit und Anpassung sowie der Diskurs der Religion angesprochen.

Der familiäre Diskurs beinhaltet auch die Zeit, in welcher Marjane sich nicht bei der Familie aufhält. Ihre Einsamkeit beginnt, als die Eltern ihrer Tochter mitteilen, sie nach Österreich zu schicken. Zu diesem Zeitpunkt ist sie noch sehr jung und soll bald vollkommen auf sich alleine gestellt sein.

Im Gegensatz zueinander steht der Bereich des Öffentlichen und des Privaten. Mit diesen Bereichen setzt sich der Machtdiskurs auseinander. Wichtig für die Figur Satrapi sind weiterführend der Diskurs der Fremde und die Auseinandersetzung mit dem Selbst.

2.1.2 Der familiäre Diskurs



Abb. 1 *Persepolis* (2007) S. 30

Marjane verehrt ihre Familie, genauso wie sie Gott verehrt. In diesem Panel stellt sie ihren Vater auf eine ähnliche Position wie ihre Gottesdarstellung. Über ihr schweben die Köpfe ihres Vaters und ihres persönlichen Gottesbildes. Die resignierte Haltung des Mädchens erklärt sich durch die Darstellung in einem Moment, in dem Marjane, ihre Mutter und Oma auf den Vater warten, in der Angst, dass er erschossen wurde. Das Bild drückt aus, welche Bereiche zu dieser Zeit besonders wichtig für das Mädchen sind: die eigene Familie und ihr Glauben.



Abb. 2 Persepolis (2007) S.33

Marjane macht sich Gedanken darüber, warum sie sich für das Auto ihres Vaters schämt und bemerkt schließlich, dass es an dem Unterschied zwischen den sozialen Klassen liegt. Auffallend ist, der für ihr Alter, sehr ausgeprägte Gerechtigkeitsinn.



Abb. 3 Persepolis (2007) S. 54

Die Darstellung ihres Onkels Anoosh erinnert an ein Heiligenbild. Dies veranschaulicht die Verehrung der jungen Marjane für ihn. Er stellt für sie einen Helden dar, da er als Revolutionär lange Zeit im Gefängnis verbracht hat. Anoosh ist es auch, der ihr an diesem Abend, als er die Familie nach seiner Freilassung das erste Mal besucht,

vielerlei über das politische Geschehen erklärt. Im letzten Panel des Kapitels brüstet sich Marjane mit ihren ‚Familienhelden‘ vor ihren Freunden.³¹⁵



Abb. 4 *Persepolis* (2007) S. 187

In der Abbildung sieht man Marjane, die sich hinter einem Buch ‚versteckt‘. Sie bezeichnet dieses als ihren besten Freund. Die Aussage kann als Hinweis auf ihre Einsamkeit in der Ferne gesehen werden.



Abb. 5 *Persepolis* (2007) S. 189

Die oben angeführte Darstellung zeigt Marjanes Selbstwahrnehmung in einer sehr schwierigen Phase. Ihr Körper verändert sich und sie ist auf Grund ihrer Einsamkeit in einem fremden Land ohnehin verunsichert.

³¹⁵

Vgl. Satrapi (2007) S. 61.



Abb. 6 Persepolis (2007) S. 195

Marjane erinnert sich daran, dass ihre Großmutter ihr eingeschärft hat zu jeder Zeit zu sich selbst zu stehen, bevor sie nach Europa gegangen ist.

Kurze Zeit später ist sie es leid, sich auf Grund der Suche nach Anerkennung anderer zu verstellen und ihre Herkunft zu verleugnen. Marjane sieht sich bald ihren Gefühlen ausgeliefert, als andere Mädchen schlecht über sie und ihre Eltern geredet haben.



Abb. 7 Persepolis (2007) S. 233

Die Einsamkeit steigert sich – und führt schließlich dazu, dass Marjane in Wien für drei Monate auf der Straße lebt.

Die Darstellung des privaten Lebens vermischt sich insofern mit dem politischen, da zum einen Erklärungen für Marjane (und somit auch für den Leser) stattfinden, aber auch politische Diskussionen der Eltern im privaten Raum geschehen. In ihrem eigenen Haus kann die Familie sich beliebig äußern und muss sich nicht den Zwängen der Gesellschaft unterwerfen.

Zu Beginn des Comics wird klar, wie viel Einfluss der Diskurs der Macht, der in enger Verbindung mit der politischen Ebene steht, auf das familiäre Leben hat. Dieses leidet unter der politischen Situation zum Beispiel dann, wenn die Eltern von einer

Demonstration zu müde sind, um sich mit ihrer Tochter zu beschäftigen.³¹⁶ Im dritten Kapitel beginnt der Vater immer mehr, seine junge Tochter in seine Ansichten einzuweißen. Er initiiert möglicherweise hier Marjanas Hang zur Rebellion gegen gesellschaftliche Zustände in ihr auszulösen, weshalb er sie später nach Europa schickt. Marjane ist ein aufgewecktes Kind, das sehr an der politischen Situation interessiert ist. Somit wirkt sich diese auf das familiäre und private Leben aus.

Marjane verehrt ihre Familie. Die auftretenden Hauptfiguren für sie sind, neben ihren Eltern, ihre Großmutter und ihr Onkel Annoosh, den sie besonders bewundert. Er bringt ihr das politische Geschehen näher und erzählt ihr vieles über die Familie, was Marjane sich bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht bewusst war.

In *Persepolis – The story of a return* drückt sich der familiäre Diskurs vor allem in der Thematik der Einsamkeit aus. Im zweiten Band des Comics ist Marjane Satrapi die meiste Zeit von ihren Eltern und ihrer Großmutter getrennt. Das Verhältnis zu sich selbst verändert sich stark zwischen dem ersten und dem zweiten Buch. Als Marjane Satrapi noch bei ihren Eltern lebt, steht sie zu sich selbst. Sie traut sich meist – auch in der Öffentlichkeit – ihre Meinung zu äußern. Als kleines Mädchen schon ist sie sehr interessiert am gesellschaftspolitischen Geschehen in ihrem Land. Ihre Eltern haben sie zu Unabhängigkeit erzogen und ihr Selbstbewusstsein zu dieser Zeit führt schließlich dazu, dass ihre Eltern sie nach Europa schicken, da sie es für einen konfliktfreien und somit sichereren Lebensraum halten. In der Fremde wird sie schnell einsam, was zu einer Depression führt. Ausgelöst durch ihre Einsamkeit und ihr junges Alter, man darf nicht vergessen, dass sie schon mit 14 Jahren alleine nach Österreich geschickt worden ist, lebt sie in Wien schließlich für einige Monate auf der Straße. In der Fremde hat sie kaum Bezugspersonen, wie sie es in der Heimat hatte. Ihre Eltern haben stets dafür gesorgt, dass sie sich eine eigene Meinung bildet und sind in jedem Falle hinter ihr gestanden. Dadurch wurde ihr ‚Selbst‘ gestärkt. Sobald sie in Österreich angekommen ist, beginnt der Diskurs der Einsamkeit, der auch nicht beendet ist, als sie in ihre Heimat zurückkehrt. Denn nun fühlt sie sich hier als Fremde. Zu diesem Zeitpunkt handelt es sich vor allem um einen Diskurs der Depression. Sie steht zwischen den beiden Kulturen, findet dort keinen Halt mehr und fühlt sich weder hier noch dort zugehörig.

³¹⁶ Vgl. Satrapi (2007) S. 18.

2.1.3 Der Diskurs der Macht



Abb. 8 Persepolis (2007) S. 4

Der Redner spricht von Symbolen des Kapitalismus, wobei er auch von der Schulform spricht, die zu dieser Zeit in Teheran existierte. Um gegen den Kapitalismus vorzugehen, wurden damalige Schulen geschlossen und es entstanden Schulen mit Geschlechtertrennung, aus westlicher Sicht ein klarer Rückschritt. Die hier implizierte Ironie lässt die Einstellung der Zeichnerin vermuten. Durch das Panel wird veranschaulicht, wie die Bevölkerung einem solchen Redner Glauben schenkt und ihn unterstützt, obwohl die Aussage aus Sicht des Rezipienten nicht verständlich ist.



Abb. 9 Persepolis (2007) S.102

Diese Abbildung zeigt, dass viele junge Menschen aus dem Iran sterben mussten, da sie an die Kriegsfront geschickt wurden. Die Vorgeschichte zu diesem Panel ist jene, als eine Bekannte der Familie in lauter Verzweiflung davon erzählt, dass ihrem Jungen ein Schlüssel ausgehändigt wurde, welcher ihm, so wurde es ihm gesagt, das Tor zum Paradies öffne. Es wird die Erklärung geliefert, dass Jungen dieses Alters, mit dem Versprechen auf ein besseres Leben danach, in den Krieg geschickt werden. Diese schemenhafte Darstellung zeigt den, nachdem sie diesen Schlüssel erhalten haben

und sich für den Kriegsdienst entschieden haben, meist unausweichlichen Tod der jungen Iraner im Minenfeld.

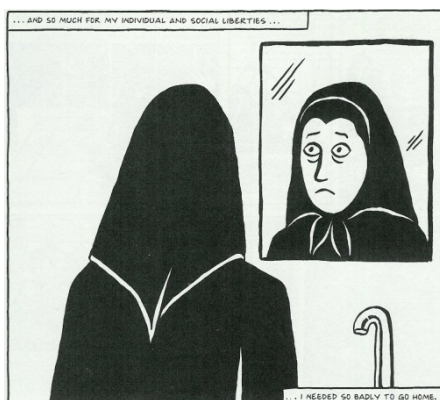


Abb. 10 Persepolis (2007) S. 245

Als Marjane wieder nach Teheran zurückkehren will, sieht sie sich abermals gezwungen ein Kopftuch zu tragen. Hierbei stellt sie fest, dass sie ihre soziale und individuelle Freiheit aufgeben muss, um nach Hause zu kommen. In diesem Moment stellt dies einen für sie möglichen Verzicht dar. Dieses Kapitel trägt den gleichen Titel wie das erste Kapitel des ersten Buches *The Veil* und stellt somit ein verbindendes Element dar. Hier entscheidet sich Marjane gewissermaßen dazu, das Kopftuch zu tragen, da sie den Entschluss gefasst hat zurückzukehren.



Abb. 11 Persepolis (2007) S. 302

Die Darstellung ihres Selbst - mit den verschiedenen Fragen in vier Sprechblasen, in den Ecken des Panels positioniert – veranschaulicht die Gedanken, die sich Marjane bislang in Bezug auf das öffentliche Leben in Teheran stets stellte. Hier beschließt sie in Zukunft davon abzusehen.

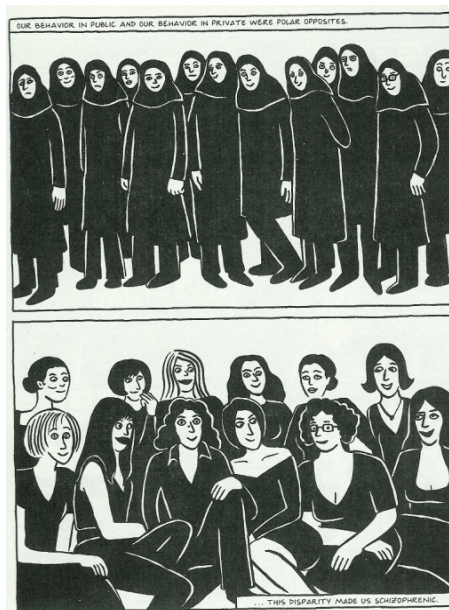


Abb. 12 Persepolis (2007) S. 305

Diese Abbildung zeigt beispielsweise, wie unterschiedlich das erwartete Verhalten von Studenten, im Gegensatz zu ihrem privaten Leben, in der Öffentlichkeit ist.

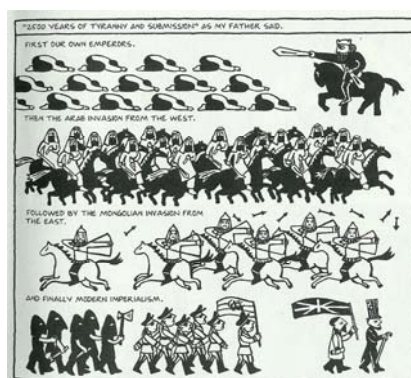


Abb. 13 Persepolis (2007) S.11

Die obige Abbildung verdeutlicht die Ansichten des Vaters. In seinen Augen ist die Revolution als Ausbruch vor der Tyrannei anzusehen, der das Land 2500 Jahre ausgesetzt war und in der die Menschen nichts gegen die Unterdrücker verschiedenster Art unternommen haben.

In der Öffentlichkeit kann die Familie nicht in der gewünschten Freiheit leben. Marjane beschreibt ihre Familie als sehr modern und avant-garde. Die Eltern handeln bewusst gegen Verbote in der Öffentlichkeit, so geht der Vater beispielsweise auf die Straße, um die Geschehnisse zu fotografieren.³¹⁷ Die Eltern handeln im Privaten anders, als sie es in der Öffentlichkeit dürfen, doch auch sie haben an einigen wenigen Stellen die

³¹⁷

Vgl. Satrapi (2007) S. 29.

Werte der Gesellschaft übernommen. Eine beispielhafte Stelle hierfür ist, als der Vater seiner Tochter erklärt, dass die Angestellte auf Grund ihrer sozialen Klasse nicht mit dem Nachbarsjungen ausgehen kann. Für Marjane ist dies unverständlich, der Vater jedoch scheint sich an die Gesellschaft doch teilweise anzupassen.

Der Machtdiskurs steht häufig in Verbindung mit politischen Vorgängen, ist fast immer präsent und somit wohl auch der erklärendste, denn er dokumentiert politisches Geschehen. Die Situation des Landes wird dem Leser, meist durch leichtverständliche Erklärungen, die vordergründig Marjane im Kindesalter dienen, beschrieben. Die Art der Beteiligung präsentiert sich auf eine ähnliche Art wie in dem Film *Waltz with Bashir*. In diesem Film wird eine, dem Leser eventuell unbekannt, Situation erklärt. In *Persepolis* handelt es sich bei den Erklärungen, und hierauf wird in einem späteren Teil der Arbeit noch näher eingegangen, um jene zum Grundverständnis des Landes und dessen Konflikte, wobei *Waltz with Bashir* von Grundkenntnissen über den Libanonkrieg ausgeht. Eines dieser erklärenden Elemente stellt im Comic, sowie im Film *Persepolis* Onkel Anoosh dar. Politische Erklärungen, vordergründig für Marjane, aber vor allem für den Rezipienten, werden zunächst durch Erwachsene getätigt, später werden Erklärungen von der Figur Satrapis selbst abgegeben. Dies geschieht ab dem Zeitpunkt, als sie sich selbst für erwachsen erklärt und ihre erste Zigarette raucht („I kissed childhood goodbye“³¹⁸). Der politische Diskurs wird meist im Privaten erläutert. Schon als Kind beschäftigt Marjane sich mit verschiedensten Themen, wie den Revolutionären ihres Landes, Fidel Castro, Marx und Descartes.

Im Hause der Satrapis finden oftmals politische Diskussionen, zum Beispiel mit dem Onkel Anoosh, statt. Im Kapitel *The F-14s*³¹⁹ vermischen sich privater und politischer Diskurs massiv. Marjane ist der Meinung, dass ihr Vater nicht genug zu ihrem eigenen Land steht. Der politische Diskurs setzt sich auch in Europa, in einer Art zweitem Strang, fort, als Marjane beispielsweise in Wien auf Studentendemonstrationen geht.

³¹⁸ Satrapi (2007) S. 117.

³¹⁹ Vgl. Ebd. S. 80-86.

2.1.4 Der Diskurs der Fremden



Abb. 14 *Persepolis* (2007) S.156

Marjane kann es nicht verstehen, worüber sich das Mädchen Gedanken macht, während in ihrem Land Krieg herrscht und Menschen sterben. Obwohl sie auch froh ist, das Haus der Bekannten ihrer Mutter zu verlassen und sie sich zunächst sehr erwachsen vorkommt, so werden ihr auch bald die sich nun ergebenden Schwierigkeiten bewusst.

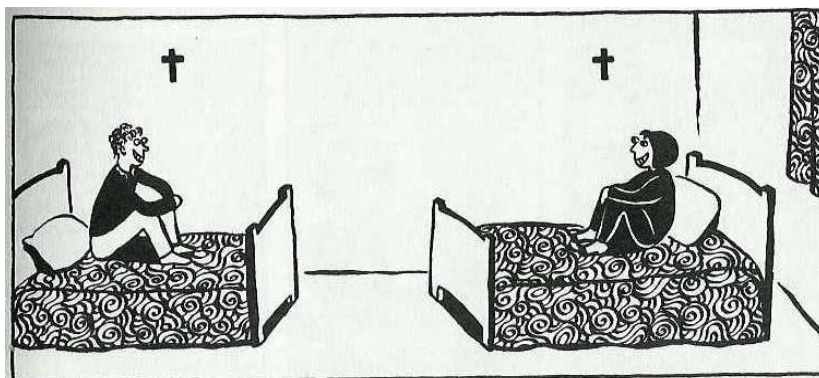


Abb. 15 *Persepolis* (2007) S.161

Die Abbildung zeigt Marjane und ihre Zimmernachbarin in ihrer zweiten Unterkunft in Österreich. Das Mädchen, mit dem sie sich nun ein Zimmer teilen muss, spricht nur Deutsch und kein Französisch, so kann Marjane sich kaum verständigen. Sie befindet sich hier in einer sehr religiösen Umgebung, nämlich in einem von Nonnen geleiteten Heim. Der relativ karge Raum, lediglich durch zwei Kreuze an der Wand geschmückt, lässt sie wie eine Fremde wirken. Bemerkenswert ist auch die Anordnung im Bild, die sie ihrer Zimmernachbarin gegenüberstellt. Dies kann als eine Darstellung der Gegensätzlichkeiten verstanden werden.

Es fällt Marjane zunächst schwer, Freunde zu finden, doch dann stößt sie auf eine Gruppe Jugendlicher, die Interesse an ihr haben. Da sie sich von einer der Nonnen, bei

welchen sie mittlerweile lebt, in einer Situation ungerecht behandelt fühlt und sie beleidigt, wird sie aus dem Heim verwiesen.



Abb. 16 Persepolis (2007) S. 185

Auf ihrer ersten Party in Europa stellt Marjane einen weiteren Unterschied zu ihrer Heimat fest. Im Panel befindet sie sich einsam in der hinteren Ecke des Raums und blickt direkt ‚zum‘ Leser. Der Ausschnitt ist aus einer leichten Aufsicht gezeichnet, was den Eindruck Marjanes Verlorenheit steigert.



Abb. 17 Persepolis (2007) S.193

Dieses Panel verdeutlicht das Gefühl Satrapi's, sich zunehmend von ihrem Elternhaus, ihrer Kultur und ihren Ursprüngen zu entfernen. Das Gefühl, die Eltern zu betrügen, bleibt weiterhin bestehen und sie kommt sich hierbei machtlos vor, da sie sich in der Ferne anpassen muss, um sich nicht noch fremder zu fühlen, als es schon der Fall ist.



Abb. 18 Persepolis (2007) S. 251

Zurück im Iran, kommt sich Marjane auch hier fremd vor, denn sie hat sich verändert, und an einen anderen Lebensstil angepasst. Hinzu kommt, wie in dieser Abbildung zu sehen ist, das schlechte Gewissen, dass sie einholt, da sie zu Zeiten des Krieges, in welchen es die Bevölkerung des Irans sehr schwer hatte, nicht anwesend war.

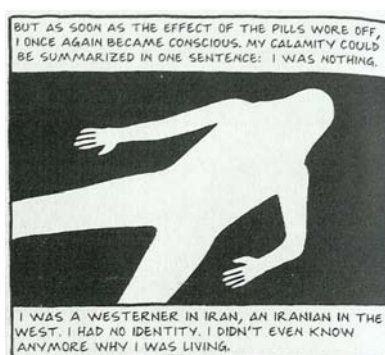


Abb. 19 Persepolis (2007) S.272

Die Schattendarstellung Marjanes stellt auf beeindruckende Weise das Gefühl der Fremde und Leere, dem sich das Mädchen nun ausgesetzt sieht, dar. Nach der Einnahme von Antidepressiva fühlt sie sich unbedeutend und verloren. Ihre Identitätslosigkeit lässt sie am Sinn ihres Lebens zweifeln.

Der Diskurs des Fremden ist im ersten Buch durch die immer wiederkehrenden Elemente des Westens verbildlicht, so zum Beispiel als die Kinder der befreundeten Familie in Marjanes Zimmer schlafen und alle mit Bettdecken zugedeckt sind, die im

Muster der amerikanischen Flagge gehalten ist.³²⁰ Die Fremde wird dargestellt durch das Westliche, eine Welt in der Marjane im zweiten Band des Comics leben wird.

Wie die Familie sich gegen traditionelle Werte widersetzt, zeigt weiters die Unterstützung der Mutter, als das junge Mädchen auf ihre erste Party geht und ihr für diesen Anlass einen Pullover dafür anfertigt. Das folgende Kapitel *The Wine*³²¹ zeigt, dass auch die Eltern verbotenerweise mit Bekannten feiernd. Dies steht in Verbindung mit der Thematik der persönlichen Freiheit, die im derzeitigen Iran nicht gelebt werden kann. Der öffentliche Bereich vermischt sich mit dem Privaten, als Marjane ihre Mutter als Diktator beschimpft.³²²

Das Kapitel *Kim Wilde*³²³ findet ein Jahr später statt. Die Grenzen werden wieder geöffnet und die Eltern verreisen in die Türkei. Von dort bringen sie dem jungen Mädchen viele Dinge mit, die man im Iran zu dieser Zeit nicht kaufen kann und die strengstens verboten sind. Kim Wilde mit ihrem Lied „We’re the Kids in America“ nimmt ein bedeutendes Bild ein: man kann sie als Sinnbild des Westlichen sehen – als eine Welt in der Marji gerne leben würde. Gleichzeitig liebt sie ihr Land und die Umgebung, in der sie aufgewachsen ist. Sie strebt sehr nach persönlicher Freiheit, die ihr oft von Obrigkeiten genommen wird. Doch scheuen sie und ihre Eltern nicht, sich weitmöglichst zu widersetzen. „[...] Michael Jackson! That symbol of decadence?“³²⁴ Die Frauen, die ‚Beschützer der Revolution‘, beschimpfen Marjane als Hure und wollen sie zum Komitee bringen. Doch Marjane widersetzt sich, indem sie sich als unwissend darstellt.

Die Ost-West-Thematik kommt zwar von Anfang an ins Spiel, die wahren Unterschiede, die sich in einem Diskurs der Fremde und der Einsamkeit Satrapis äußern, werden aber erst ab dem Zeitpunkt, ab dem Marjane sich in Europa befindet offensichtlich. Ein nächstes Stadium erreicht der Diskurs, als sie wieder zurück nach Teheran kommt und dann beide Perspektiven am eigenen Leibe erfahren hat. Die iranische Seite lehnt alles Westliche ab, sieht den Kapitalismus als teuflisch an. In Europa wird Marjane wegen ihrer Herkunft beschimpft, auch dort herrscht eine verschobene Sicht auf den Osten. Keine der beiden Seiten weiß wirklich, was in der anderen Kultur passiert. Es dreht sich viel um Vorurteile und Klischees. So verleugnet Marjane teilweise ihre Nationalität, da der Iran in der westlichen Welt als ‚negatives

³²⁰ Vgl. Satrapi (2007) S. 91.

³²¹ Vgl. Ebd. S. 103.

³²² Vgl. Ebd. S.113.

³²³ Vgl. Ebd. S. 126–134.

³²⁴ Ebd. S.133.

Licht' angesehen wird.³²⁵ Auch ihre Mutter äußert sich ähnlich bei einem Besuch, laut ihr wird man, sobald man aus dem Iran kommt, einem Terroristen gleichgesetzt. Für den Leser stellt Marjane eine Vermittlungsfigur, zwischen Ost und West dar, da sie die Figur ist, die in beiden ‚Welten‘ gelebt hat. Als sie zurück nach Teheran kehrt, fühlt sie sich auch hier fremd. Der Diskurs des Selbst, sowie der Diskurs des Fremden beeinflussen Marjanas Einsamkeit und ihre Depression. Außerdem hat sie das Gefühl, je mehr sie sich der westlichen Kultur annähert, desto mehr entfernt sie sich von ihrer Familie und ihren Wurzeln. In der Fremde, also in Europa, hat sie sich auch nach zwei Jahren noch nicht an die Sitten des Landes gewöhnt. Dies hat mit der Identifikation zu Traditionen zu tun. Einerseits hat sie vieles im Iran verurteilt, wie zum Beispiel das Tragen eines Kopftuches, trotzdem ist es ihr peinlich zusammen mit einem Mann und anderen Leuten in einem Raum zu schlafen.³²⁶

Faktoren der Globalisierung spielen hier auf jeden Fall eine Rolle, denn die Globalisierung öffnete die Sicht auf die andere Kultur überhaupt erst soweit. Ein weiterer Hinweis auf die Globalisierung wäre so zum Beispiel die Situation, als den Figuren Satellitenfernsehen zugänglich wird, welches einen weiteren Blick auf die Welt ermöglicht als es bisher möglich war.

2.1.5 Der Diskurs der Religion



Abb. 20 Persepolis (2007) S.6

Die Darstellung der jungen Satrapis hier ist sehr aussagekräftig. In der rechten Hälfte ist sie verschleiert und in der linken unverschleiert abgebildet. Dies drückt ihre

³²⁵ Vgl. Satrapi (2007) S.156.

³²⁶ Vgl. Ebd.S.212.

Zerrissenheit zwischen den Werten aus. Im Grunde ist sie religiös, identifiziert sich mit der Religion, aber durch ihre Familie ist sie sehr modern aufgewachsen.



Abb. 21 *Persepolis* (2007) S. 53

Satrapa beschreibt sich als religiösen Mensch, der als Kind mit Gott ‚kommunizierte‘. Später bezeichnet sie Gott sogar als einen Freund, in dessen Arme sie sich sicher fühlt. Er steht ihr zu Beginn des Comics bei und wirkt schon fast wie ein loyaler Berater.

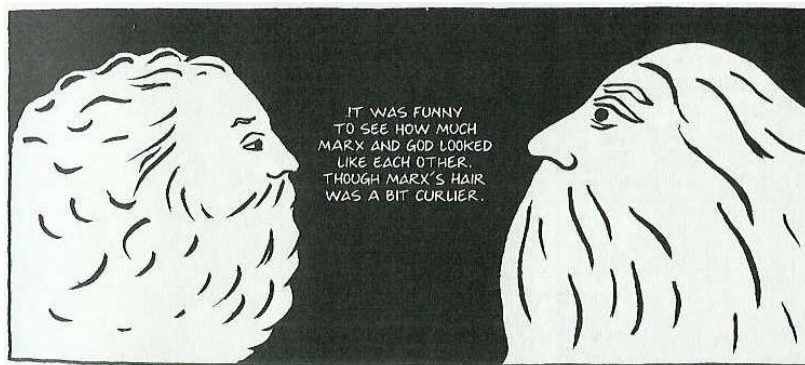


Abb. 22 *Persepolis* (2007) S. 16

Marjane Satrapi stellt hier Gott, im Bild auf der rechten Seite, dem kommunistischen Karl Marx gegenüber. Durch diese Darstellung wird noch einmal deutlich, dass sie nicht die religiösen und politischen Werte ihrer Gesellschaft teilt. Der äußerliche Vergleich der beiden Figuren wird ironisch getätigt und zeigt eben jene Themen auf, mit welchen sich Satrapi dieser Zeit beschäftigt.



Abb. 23 Persepolis (2007) S. 17

Nachdem Marjane an der Revolution teilnehmen und mit zu den Demonstrationen gehen möchte, erscheint Gott nicht mehr wie sonst jeden Abend. Ab diesem Zeitpunkt sind kaum noch Panels vorhanden, die Gott darstellen. Dies kann eventuell damit in Verbindung gebracht werden, dass die Faszination Marjanes für Religion nachlässt, was womöglich durch ihr Elternhaus begründet wird.



Abb. 24 Persepolis (2007) S. 70

Durch die Hinrichtung ihres Onkel, ihren Helden, verliert Marjane den Glauben an Gott, was in obiger Darstellung gezeigt wird. Hier schreit sie ihn an und verkündet ihm, dass sie ihn nie wieder sehen möchte.

Zu Beginn des Comics beschreibt Marjane Satrapi, dass sie als Kind sehr religiös war. Sie wuchs in einem religiösen Umfeld auf, auch wenn ihre Familie sich nicht an den strengen moralischen, wie religiösen Code hielt. Ihr großer Berufswunsch war, ein Prophet zu sein, wofür sie folgende Gründe angibt: ihre Haushälterin durfte nicht am gleichen Tisch sitzen, ihr Vater hatte ein besseres Auto als die Väter ihrer Freunde und

ihre Großmutter litt ständig unter Knieschmerzen. Sie erstellte so in einem ‚heiligen‘ Buch ihre Regeln, wie die anderen Propheten es auch taten. Hierbei verbietet sie beispielsweise das Leid alter Menschen.

Zu dieser Zeit erscheint ihr Gott jede Nacht und sie kann sich mit ihm austauschen. Als sie ihren Wunsch in der Schule verkündet, wird sie ausgelacht und seitdem darf niemand mehr davon wissen, auch wenn der Wunsch bestehen bleibt. Als Gott in einer Nacht nicht auftaucht, ist Marjane furchtbar enttäuscht und weint. Die Verzweiflung steht ihr ins Gesicht geschrieben, da er in der Zeit ihr großes Ideal war, und sie sich durch die ‚Gespräche‘ mit ihm sicher gefühlt hat. Später in Europa wohnt sie für eine Zeit in einem Wohnheim bei Nonnen. Hier führt sich der Religionsdiskurs weiter, auch als sie mit ihrer Zimmernachbarin nach Tirol fährt und dort mit der Familie eine Messe besucht. Kurze Zeit später muss sie das Heim verlassen, da sie sich einer Nonne gegenüber sehr indiskret geäußert hat. Hier wird ihr klar, dass jede Religion eine extremistische Ausformung hat, welche sich dem individuellen, freien Leben widrig verhält.

Auch wenn ihr Umfeld, also die Kultur in der Marjane aufwächst ebenfalls sehr religiös ist, handelt es sich um eine andere Art von Glauben. Marjane glaubt nicht, weil es ihr so anezogen wurde, sondern sie erschafft sich, angelehnt an die religiösen, ihre eigenen Werte. Hierbei hinterfragt sie die Welt, wodurch es sich nicht um einen blinden Glauben handelt. Ganz im Gegensatz dazu, scheinen sich anderen Menschen in ihrem Umfeld zu verhalten. Die Wertvorstellungen werden von der Regierung vorgegeben, angenommen und weitervermittelt. Dies ist beispielsweise an den Lehrern der Schule oder auch den Nachbarn erkennbar. Durch die verschiedenen Traditionen und moralischen, beziehungsweise religiösen Vorgaben werden die Bewohner unterdrückt. Es wird vorgegeben, wie man sich zu verhalten hat. Hierzu gehören viele Regeln und Pflichten, an die sich die Familie Satrapi und ihr Bekanntenkreis nicht halten.

Als Marjane in Europa ankommt, ist alles anders als erwartet. Sie lebt nun in einem, wie schon erwähnt, von Nonnen geleiteten Heim. Hier kommt sofort wieder der religiöse Diskurs ins Spiel, Marjane gerät also von einer extrem religiösen Umgebung in die nächste.

2.1.6 Weitere Gedanken zu Persepolis

Persepolis bildet die Geschichte einer Familie im Iran zu einer Zeit ab, in der es wohl nicht einfach war, dort zu leben, wenn die öffentliche Meinung nicht widerspruchsfrei geteilt wird. Die Familie passt weder in ihr Heimatland, noch nach Mitteleuropa, da

ihnen dort ihre eigene Kultur fehlen würde. Das Leben im Iran wirkt nicht durchgehend unerträglich, wird jedoch von den Figuren behauptet. Die Frage ist, was hier vermittelt werden soll. Soll der Comic die Lebensumstände im Iran darstellen oder schlicht und einfach ein Ausschnitt aus dem Leben einer jungen Frau. Die Frage kann wohl nicht mit hundertprozentiger Sicherheit beantwortet werden. Was allerdings deutlich wird, sind die Grundsätze eines Landes – unabhängig davon, ob und wie Werte vermittelt werden sollen oder nicht – erklärt werden. Es handelt sich um eine Perspektivierung, da die meisten Erklärungen für ein Kind beschrieben werden und somit auch für den westlichen Rezipienten leichter zugänglich sind. Weitergehend kann man die Frage stellen, ob die Verfilmung von Persepolis mehr dokumentiert als der Comic, wobei dokumentieren hier eine Darstellung des individuellen Lebens bedeutet. In der Autofiktion vermischt sich die Dokumentation mit erzählerischen Elementen.

2.2 Craig Thompson: Carnet de Voyage

Zu Beginn von *Carnet de Voyage*³²⁷ erfährt der Leser, dass Craig Thompson sein Reisetagebuch nicht als eines seiner großen Comicbooks sieht, sondern als das was es ist, ein Tagebuch. Es entstand während einer Lesereise und wurde auf Grund von Empfehlungen veröffentlicht.

Der Inhalt bildet sich aus den verschiedenen Erlebnissen auf der Reise Craig Thompsons, die in Frankreich (Lyon und Paris) beginnt, ihn nach Marokko und schließlich wieder nach Frankreich führt. Von hier aus bereist er schließlich noch Holland, England und die Schweiz. Sein Aufenthalt in den verschiedenen Ländern dient zum einen zur Vorstellung eines seiner Comics, aber auch zur Recherchearbeit für ein neues Werk.

Der Comic zeichnet sich durch einen skizzenhaften Stil aus und ist durchgängig in Schwarz-Weiß gehalten. Der Autor verbildlicht seine Erfahrungen, die er in, für ihn fremden, Ländern machte und bildet das Gesehene skizzenhaft ab. Zeichnet er Porträts von Personen, die er unterwegs trifft, werden sie nur im Comic abgebildet, wenn Thompson die Skizzen nicht an denjenigen weiterverschenkt. Da es sich um ein Reisetagebuch handelt, enthält der Band viel Schrift, die die Zeichnungen ergänzen. Hierbei finden sich selten Begrenzungslinien der Panels, der Habitus wird durch die Anordnung der skizzenhaften Darstellungen gebildet.

³²⁷ Thompson, Craig. *Carnet de Voyage*. Marietta: Top Shelf Productions 2006.

2.2.1 Der familiäre Diskurs

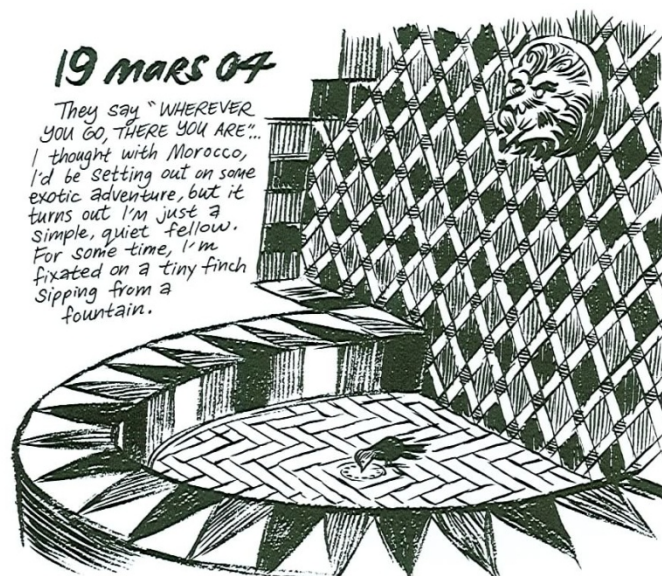


Abb. 25 *Carnet de Voyage* (2006) S. 44

In der Darstellung sieht man einen Vogel der alleine in der Mitte eines großen leeren Beckens sitzt. Der Autor vergleicht sich mit ihm und kommentiert dieses folgendermaßen: „I'm just a simple, quiet fellow“.³²⁸



Abb. 26 *Carnet de Voyage* (2006) S. 57

Dieses Panel entsteht als Thompson sich auf eine Wüstensafari in Marokko begibt. Zusammengekauert liegt der Autor mitten in der Wüste im Camp, sein Gesichtsausdruck ist leidend und verängstigt. Die längliche, schmale Form des Panels unterstützt die Wirkung seiner Bedrückung. Wie schon beschrieben, existieren keine Begrenzungslinien, hier ist allerdings zu sehen, wie der Comiczeichner indirekte Linien schafft, indem er durch eine Art Negativverfahren den Hintergrund so gestaltet, dass wie hier ein Rechteck entsteht. Thompson zitiert Damon, einen Mitreisenden: „If you can't sleep tonight, then there's something wrong with you“³²⁹. Er selbst kommentiert

³²⁸ Thompson (2006) S. 44.

³²⁹ Ebd. S. 57.

dies mit „I didn't sleep a wink“³³⁰. Dieser Kommentar beschreibt seine negative Selbstwahrnehmung.

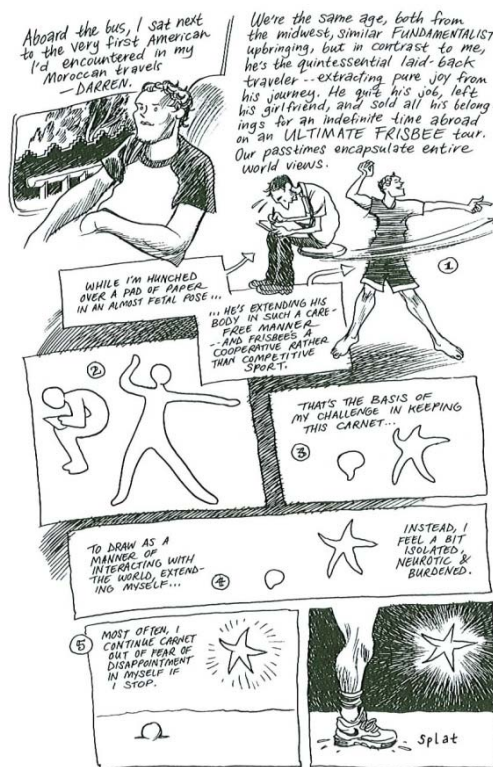


Abb. 27 *Carnet de Voyage* (2006) S. 85

Hier analysiert er sich selbst im Gegensatz zu einem Amerikaner, den er während seiner Reise kennen lernt. Er verbildlicht sich selber sehr klein und durch die abstrahierte Darstellung wird deutlich, wie extrem hoch er andere Menschen einschätzt. Ausgehend von den Körperhaltungen im zweiten Panel der Seite, verwendet er zunächst Formen, in welchen man noch die menschlichen Körper erkennen kann. Schließlich handelt es sich um die Gestalt eines Seesterns und einem relativ formlosen ‚Etwas‘, welches ihn selbst darstellt. Der Fuß, der schlussendlich auf ihn tritt und ihn so zerstört, stellt die Schwierigkeiten, welche ihn beeinflussen, dar. Der Seestern dagegen erstrahlt in vollem Glanze.

330

Thompson (2006) S. 57.



Abb. 28 *Carnet de Voyage* (2006) S. 197

Auf dieser Abbildung schwelgt Thompson in extremem Selbstmitleid. Er stellt alles in Frage und hinterfragt den Sinn seines Lebens. Dabei handelt es sich nicht um eine realistische, sondern sehr verzerrte Darstellung seines Selbst. Er zeichnet sich ausgehungert, mit tiefen schwarzen Löchern in den Augenhöhlen, statt Augäpfeln und in sehr verzweifelter Haltung. Diese Abbildung zeigt, wie sehr er sein Selbst anzweifelt und gleichzeitig diese Haltung durch Überzeichnung ironisch darstellt. In der Mitte der Splashpage befindet sich ein, einem Embryo sehr ähnliches Wesen. Die Darstellung des mit einem Heiligenschein gekrönten Embryos, welcher durch skelettähnliche Darstellungen Craigs eingerahmt ist, erinnert an die gegensätzlichen Lebensstadien Geburt und Tod. Durch die heilige Darstellung wirkt der Embryo noch unschuldiger und hilfloser. Seine Situation ist für Thompson wohl qualvoll, wenn er bei dem Gedanken an seine Lesereise, also zu gebende Interviews und Fototermine, an Selbstmord denkt. Er sieht keinen Grund darin, Fremden sein Werk näher zu bringen, was auf den Diskurs der Fremde und seine Einsamkeit hier anspielt. In diesem Panel befindet sich eine Anspielung, wie sie im gesamten Comicbuch immer wieder zu finden sind, auf einen anderen Comickünstler, nämlich Charles Burns. Unterhalb der Embryodarstellung befindet sich der Schriftzug ‚C. Burns‘, ein Pfeil deutet nach oben in

Richtung des Embryos. Die Darstellung ist wohl inspiriert von dessen Darstellung in seinen Comicbüchern, beispielsweise *Black Hole*.³³¹

Der familiäre Diskurs steht hier in enger Verbindung mit der Sicht auf sich selbst. Diese ist geprägt durch die allgegenwärtige Einsamkeit des Autors, da auf seiner Reise kaum Bezug zu seiner Familie vorhanden ist. Ein Hinweis auf seine Familie wird gegeben als er sich klar wird, dass er sie nur einmal im Jahr sieht. „ I see them once a year. – WHAT? ONCE A YEAR YOU SEE YOUR FAMILY?!! – Yeah. not good.“³³² Wieder ist dies als eine Anspielung auf seine Einsamkeit zu sehen. Doch wird immer wieder ein Bezug zu seiner Heimat hergestellt, beispielsweise als er in einem Internetcafé sitzt und der Leser aus einer Email auf dem Bildschirm entnehmen kann: “She is seriously ill.”³³³ Dies sind wohl Nachrichten von zu Hause, die ebenfalls zu seinem Leid beitragen.

„They say to draw oneself is to know oneself.” – “It’s not true.“³³⁴ Als diese Aussage von einem Interviewer eines Fernsehsenders in Toulouse getroffen wird und Thompson ihm nicht zustimmen kann, wird klar, dass er noch nicht zu sich selbst gefunden hat. Er betrachtet die Reise wohl auch als einen Prozesses dorthin, hat allerdings immer wieder das Gefühl zu scheitern. Er nimmt sich selber als sehr klein und unbedeutend wahr. Thompson hat keine hohe Meinung von sich selbst, was sich in der Themenstellung des Leids weiter ausdrückt – dieses kann als Selbstmitleid bezeichnet werden. Er ist fest davon überzeugt, dass etwas mit ihm nicht in Ordnung ist und denkt, er ist ein Feigling, da er sich auf Grund seiner Einsamkeit kaum etwas zutraut. Thompsons negative Sicht seines Selbst steigert sich sogar in eine Art Depression über die eigene Person.

Immer wieder taucht die Darstellung eines kleinen Phantasietiers auf. Zum ersten Mal befindet es sich neben der Darstellung eines Baumes, welchen er bei seinem ersten Auftritt in einem Comicluden zum Thema Hoffnung zeichnet. Das Tier ist in die Zeichnung eingebettet und kommentiert diese („Cliché“³³⁵).

Es stellt sich oft gegen ihn und kann als ein weiterer Teil seines Selbst gesehen werden. Dies bedeutet, dass er sich sein Leid auch nicht immer eingesteht, denn das Tier wertet ihn deswegen oftmals ab.

³³¹ Burns, Charles. *Black Hole*. New York: Pantheon 2005.

³³² Vgl. Thompson (2006) S. 101.

³³³ Vgl. Ebd. S.104.

³³⁴ Ebd. S. 157.

³³⁵ Ebd. S. 9.



Abb. 29 *Carnet de Voyage* (2006) S. 40

Diese Seite zeigt, dass benanntes Phantasietier nicht nur seine Taten kommentiert, sondern auch teilweise als Darstellung seiner Selbst angewandt wird.

Glücklich fühlt Thompson sich, wenn er einen Ort wieder verlassen kann, in diesen Momenten vergisst er seine negativen Gedanken – „So easy to love a place on the day you're leaving.“³³⁶ Befindet er sich in der Natur, so zum Beispiel bei dem Ausflug zum Skifahren, fühlt er sich befreit und ist ‚ganz bei sich selbst‘.

³³⁶

Thompson (2006) S. 84.

2.2.2 Diskurs des Fremden



Abb. 30 *Carnet de Voyage* (2006) S. 100

Beim Besuch der Universität eines Bekannten kommt die Unterhaltung auf die verschiedenen Beziehungsgewohnheiten der Länder. Es herrschen unterschiedliche Sitten, Thompson erfährt hier, dass in Marokko ein Zusammenleben von Mann und Frau nur nach der Heirat möglich sei. Das Panel unten links verdeutlicht sein momentanes Gefühl in Marokko. Er scheint sich einsam und fremd zu fühlen und ihn überkommt eine Art Heimweh, auch wenn er dies hier auf eher sarkastische Art und Weise darstellt.

Der Diskurs des Fremden ist hier eng verknüpft mit der Einsamkeit. Das Fremde bildet Thompson in seinen Skizzen oftmals ‚nur‘ ab, allerdings wird schnell klar, dass er sich in der Welt Marokkos viel weniger zurechtfindet, als in der europäischen. Doch fühlt er sich auch in den europäischen Ländern sehr einsam, nur wird das Gefühl hier abgeschwächt, da er immer wieder auf Menschen, Freunde trifft, die ihm vorher schon bekannt waren.

In *Carnet de Voyage* handelt es sich um eine sehr subjektive Sicht des Autors. Er dokumentiert seinen Blick auf eine ihm fremde Welt während seines Reisealltags. Nicht vergessen werden darf, dass es sich wiederum um eine Dokumentation aus westlicher Sicht handelt. Offensichtlich ist, dass die Empfindungen des Autors oftmals

Einfluss auf die gegebenen Eindrücke der Fremde einnehmen. Im Diskurs der Fremde geschieht auch ein Aufeinandertreffen der Kulturen. Bei seinem Besuch einer Universität stellt Thompson wiederum fest, dass Einheimische seine Sicht der Welt ebenfalls unverständlich finden. Zum Einen sehen sie Amerika unter Bush als das Böse an, zum Anderen finden sie die Welt des Zusammenlebens nicht nachvollziehbar. Hierbei sind wohl negative Auswirkungen der Globalisierung zu finden, denn hier wird veranschaulicht, dass sich Menschen in Marokko von den Affekten bedroht fühlen.³³⁷

2.2.3 Diskurs der Macht



Abb. 31 *Carnet de Voyage* (2006) S. 28

Dieses körperliche Leid wird im weiteren Comic immer wieder aufgegriffen und thematisiert. In obigem Panel geht er darauf ein, dass er körperliche, sowie seelische Schmerzen, nämlich seine Einsamkeit, empfindet. Dies sind die zwei Hauptthemen für ihn, welche sich unter dem Oberbegriff Leid in einem Diskurs der Macht gestalten. Dies begründet sich darin, dass das Selbst der Figur Thompson stets von seinem Leid stark beeinflusst ist. Das Panel ist sehr dunkel schraffiert. Eine Art Dämon beißt ihm in den Fuß und symbolisiert den Schmerz als etwas sehr machtvoll. Im gesamten Comic entsteht der Eindruck, dass Thompson sich in einer Art Opferrolle befindet. Er leidet unter seiner einsamen Position einerseits und seinen Verletzungen andererseits. Hierbei kann spekuliert werden, ob er dies tut, um sich nicht mit seiner kurz zuvor gescheiterten Beziehung und seiner Lebenssituation auseinandersetzen zu wollen und sich lieber in einer leidenden Position sehen möchte, in welcher er sich über die Geschehnisse in seinem Leben beklagen kann.

³³⁷

Vgl. Thompson (2006) S. 100.



86

Abb. 32 *Carnet de Voyage* (2006) S. 86



Abb. 33 *Carnet de Voyage* (2006) S. 87

Diese Panels zeigen ihn abermals in einem Moment immensen Leides. Hier tritt er in Dialog mit dem Phantasietier, was somit als innerer Monolog verstanden werden kann. Zum Einen bemitleidet er sich selbst, zum Anderen verspottet er sich selbst, was in den Sprechblasen des Phantasietiers ausgedrückt wird.

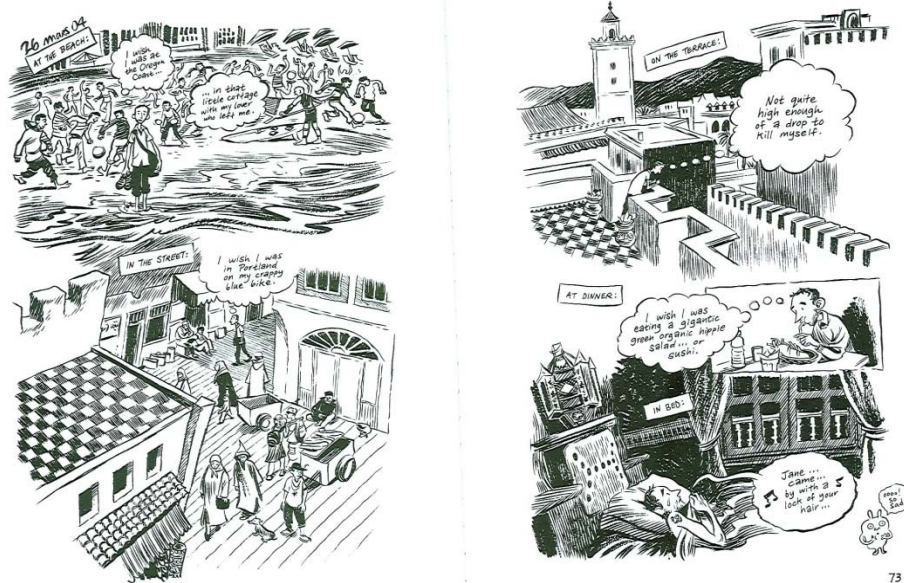


Abb. 34 *Carnet de Voyage* (2006) S. 72

Die Figur Thompson adressiert den Leser hier direkt, da er ihn ‚aus dem Panel heraus‘ anblickt. Er wirkt einsam und verloren gegenüber den anderen Menschen, die alle nicht alleine sind. Hier werden im Hintergrund einige Jungen beim Fußballspiel gezeigt – also bei einer Beschäftigung miteinander, während Craig Thompson sich mit sich selbst beschäftigt und darüber nachdenkt, wie gerne er jetzt zu Hause wäre.



Abb. 35 *Carnet de Voyage* (2006) S. 222 und S. 223

Als er aus Barcelona abreist beginnt eine neue Episode seines Leid, abermals auf Grund einer Frau, in welche er sich hier verliebt hat. Nun umgibt ihn ein großer Abschiedsschmerz, auf den er sich fokussiert. In beiden Panels hat er die Haltung eingenommen, die dem Leser mittlerweile typisch erscheint. Zusammengekauert befindet sich sein Körper in Momenten des Leides oftmals am unteren Bildrand. Dies

lässt ihn noch armseliger wirken und sein starker Schmerz wird zum Ausdruck gebracht. Seine körperliche Stellung erinnert an eine embryonale Haltung, durch welche seine Selbstsicht und sein Befinden interpretiert werden kann.



Abb. 36 Carnet de Voyage (2006) S. 46

Craig Thompson wandert in Marrakesch einsam durch die Straßen und benennt sogar hier selbst, dass er sich einen Weggefährten wünscht.



Abb. 37 Carnet de Voyage (2006) S. 121

In diesem Moment stellt Thompson sich unter den Kindern seiner Bekannten dar. Diese führen ‚Experimente mit der Schwerkraft‘ durch. Er befindet sich in der Darstellung in einer Art Strudel mit den Kindern, wobei sich dieser um den Schriftzug ‚Email‘ dreht. Seine Problematik, mit der Welt zurechtzukommen, bedeutet große Anstrengung, in einer Sprechblase lässt er verlauten, dass die Welt sich zu schnell drehe. Daraufhin kriecht er unbekleidet, also ungeschützt, in den Computer. Dieses Panel zeigt das Verhältnis des Individuums zur Welt, welches ersteres als sehr

verletzlich darstellt. Es scheint, als ob die Welt großen Einfluss auf den Einzelnen nimmt, wobei sich Craig Thompson selbst hilflos und überfordert fühlt.



Abb. 38 *Carnet de Voyage* (2006) S. 128

Hier wird die Thematik des Panels von Seite 125 noch einmal aufgegriffen, fragt sein Bekannter doch noch einmal nach, wie Gravitation mit dem Phänomen elektronischer Post in Zusammenhang gebracht werden kann. Innerhalb des Comics wird auf selbigen Bezug genommen und Thompson erklärt den Zusammenhang folgendermaßen: der Mensch wird von allem, was in dieser Welt geschieht überwältigt oder sogar besiegt. Gleichzeitig dreht sich die Erde um sich selbst und erzeugt, so Thompson, eben jene Gravitation. Er verbindet also die Geschwindigkeit der Ereignisse, mit welchem Individuum zurechtzukommen hat mit einer physischen Bewegung des Planeten. Er wird hier von seinen Freunden aufgeklärt, wie Gravitationskraft wirklich entsteht, und da er das Naturereignis nicht richtig interpretiert hat kommentiert er sarkastisch das amerikanische Bildungssystem. Dies ist einer der wenigen Momente, in welchen er eindeutig Bezug zu Amerika nimmt. Sehr aussagekräftig ist die Darstellung seiner Selbst unten rechts auf dem Computerbildschirm. Wieder einmal stellt er sich in embryonaler Stellung dar. In Bezug auf vorhergehende Erklärungen kann auch dies in Zusammenhang mit der Welt gesehen werden, die starken Einfluss auf ihn nimmt, so dass er sich selbst klein und

hilflos vorkommt, während viel und schnell Dinge passieren, die er nicht beeinflussen kann.

Das Gefühl der Einsamkeit zieht sich durch den gesamten Comic und wird wiederholt verdeutlicht. Es ist eng verknüpft mit dem Leid, das er durchlebt und beeinflusst ihn so sehr, dass behauptet werden kann, es stelle eine Machtinstanz dar. Auf den ersten Seiten wird klar, dass Thompson alleine reist und niemand bei ihm ist, der beispielsweise die Flasche Sekt mit ihm teilen könnte, die er im Flugzeug geschenkt bekommt.³³⁸ Zu Beginn der Story ist die Einsamkeit noch überschaubar, da er auf seinem ersten Stopp bei Freunden wohnt, die ihm ein gewisses Gefühl von Geborgenheit spenden. Schon bald wird offensichtlich, dass er dem ‚Leid verfällt‘, da er seine Freunde zu Hause vermisst. Dieses Leid äußert sich zunächst in körperlichem Schmerz.³³⁹ In der Fremde ist er der Einsamkeit ausgesetzt, welche sich teils in Selbstmitleid teils in wahren körperlichem Schmerz äußert. Etwas später überschattet sein Leid schon alles.³⁴⁰

Der Autor leidet, verfällt streckenweise in Selbstmitleid und sieht stets erst das Schöne, wenn er einen Ort wieder verlassen muss. Er lebt nicht in der Gegenwart, sondern wünscht sich etwas, was er im Moment nicht erreichen oder besitzen kann. In vielen Panels wirkt Thompson unglücklich, leidend, jedoch erinnert er sich an eine Diskussion mit einem Freund aus seinem Heimatland über das Künstlerdasein, in der er dagegen argumentiert, als dieser den Grund für ihre Berufung als Künstler in ihrem eigenen Unglück sieht.³⁴¹

Er hegt eine immense Sehnsucht, sei es nach Liebe, Freundschaft oder dem einfachen Lebensglück. Freunde existieren zwar, treten aber in einer langen Passage des Comics nicht auf. Hinzu kommt, dass er sich wohl kurz vor seiner Abreise von seiner Freundin getrennt hat, was ihn zusätzlich einsam sein lässt. Er sehnt sich vor allem nach Liebe und danach, nicht alleine zu sein. Unabhängig davon, an welchem Ort er sich gerade aufhält, vermisst er ihn schon am Tag der Abreise. Er strebt stets das zu diesem Zeitpunkt Unerreichbare an. Sein Unglück hängt also mit seiner Einsamkeit zusammen und auch als er endgültig wieder abreist, beziehungsweise als er genügend Stoff für sein Reisetagebuch gesammelt hat, ist er noch von Leid erfüllt.

³³⁸ Vgl. Thompson (2006) S. 7.

³³⁹ Vgl. Ebd. S.28.

³⁴⁰ Vgl. Ebd. S. 43f.

³⁴¹ Vgl. Ebd. S.220.

2.2.4 Religionsdiskurs

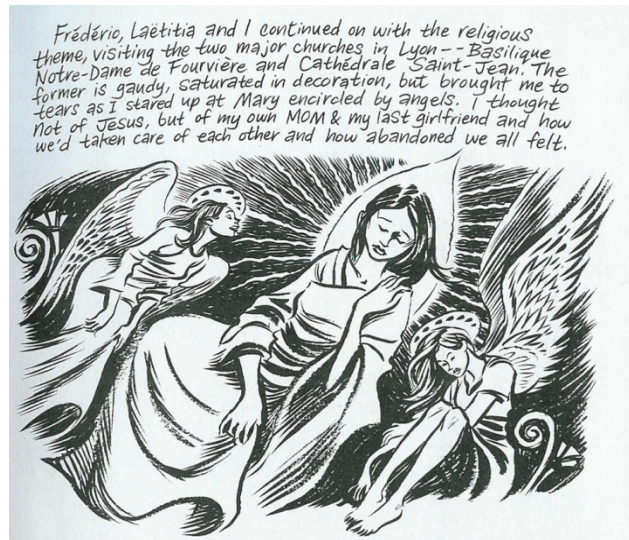


Abb. 39 *Carnet de Voyage* (2006) S. 15

Nachdem Thompson ein Interview bei einem christlichen Radiosender gegeben hat, besucht er mit seinen Freunden Frédéric und Laëtitia verschiedene Kirchen in Lyon. Dies ist als eine Auseinandersetzung mit Religion zu verstehen und taucht an diesem Punkt erstmalig auf. In diesem Panel rekonstruiert er ein Bild, welches die heilige Maria und zwei Engel darstellt. Er bringt diese Darstellung mit seinem familiären Leben in Verbindung, indem er es als Erinnerung an die Beziehung zu seiner Mutter und seiner letzten Freundin beschreibt.



Abb. 40 *Carnet de Voyage* (2006) S. 88

Hier spricht er mit Laëtitia über Heirat und Kinder. In Bezug auf diese Themen leidet Thompson auf Grund seiner Einsamkeit sehr. In Verbindung mit Religion kann dies gebracht werden, da er das Leid meist durch Dämonen oder teuflische Karrikaturen verbildlicht.



Abb. 44 *Carnet de Voyage* (2006) S. 22

Hier befindet er sich im Traum in einer Kirche. Er selbst sitzt in gebeugter, resignierter Haltung auf einem Bett, während andere Figuren ein Kirchenlied singen. Interessant ist hierbei, dass er den Traum als ‚Raina Traum‘ bezeichnet, es sich also um einen Traum mit seiner Exfreundin handelt. Sein vorhergehender Comic *Blankets*³⁴² handelte von einem Leben mit dieser, welches ein Gegenteil zu dem Leben in seinem christlichen Elternhaus darstellte. Dieses Comicbuch ist ebenfalls als autofiktionale Arbeit zu sehen, welche Thompsons christliche Erziehung dokumentiert und sein Verhältnis zu Religion darstellt.

In *Carnet de Voyage* beschreibt Craig Thompson, dass er selbst nicht gläubig ist. Dies unterscheidet ihn von der kindlichen Figur Marjane Satrapis in *Persepolis*, die klar zu ihrem Glaubensbekenntnis steht. Trotzdem wird Religion immer wieder thematisiert. Religion taucht auf, wenn er auf seiner Reise Kirchen besichtigt oder wenn er sich im Traum in einer solchen befindet. Weiter spricht er – in einigen wenigen Abschnitten – über Religion, was bemerkenswert ist, da dies hauptsächlich in Marokko geschieht, wo die Ansichten vollkommen anders sind, als seine. In einem dieser Gespräche kann er seinem marokkanischen Gesprächspartner zwar nicht zustimmen, fühlt sich aber auch nicht vollkommen unverstanden. Gemeinsam kommen sie schließlich zu dem Schluss: „And we agree that nobody knows anything.“³⁴³

³⁴² Thompson, Craig. *Blankets*. Marietta: Top Shelf Productions 2003.

³⁴³ Thompson (2006) S. 90.

2.2.5 Allgemeine Gedanken zu *Carnet de Voyage*

In *Carnet de Voyage* ist kaum politischer Diskurs vorhanden. Ab und an wird Politik thematisiert, vor allem dann, wenn sie von einem fremden Land wie Marokko verurteilt wird. Das kleine Phantasietier kann, wie schon erwähnt, als Teil seines inneren Diskurses gesehen werden. Es verstärkt seine inneren Ansichten, zieht sie gleichzeitig aber auch ins Lustige und Sarkastische.

In der autofiktionalen Darstellung lässt sich eine Fülle Dokumentarisches finden – die Wirklichkeit wird aus subjektiver Sicht dokumentiert. Bestimmte Vorgänge werden hierbei sehr genau geschildert, wie zum Beispiel das Binden eines Turbans.



Abb. 45 *Carnet de Voyage* (2006) S. 61

Die Dokumentation des Gesehenen, der Realität ist sehr authentisch. Zudem kündigt Thompson an, wenn er doch ausnahmsweise ein Foto als Vorlage verwendete.

Viele Zeichnungen sind sehr realistisch, wenn auch skizzenhaft. Es handelt sich bei dem Reisetagebuch um eine Dokumentation der Wirklichkeit, aus subjektiver Sicht. Es gibt lange Passagen, in welchen die Erlebnisse dokumentiert werden, ohne dass sie unmittelbar mit einem der Diskurse in Verbindung gebracht werden können, so zum Beispiel der Snowboardnachmittag. Der Comiczeichner liebt es, das Schöne zu dokumentieren, was sich immer wieder in den Aufzählungen seiner täglichen Erlebnisse ausdrückt. Diese Aufzählungen gehören ebenfalls zu seiner Dokumentation. Die Abbildungen der Realität vermischen sich oftmals mit Assoziationen und seiner Phantasie, so zum Beispiel als er den Schmerz in seinem Fuß als Dämon darstellt.

Es ist ebenfalls, vergleichbar mit *Persepolis*, ein Depressionsdiskurs vorhanden, der in Verbindung mit der Wahrnehmung des eigenen Selbst steht. Der Autor äußert hierbei

Suizidgedanken, die aber kaum ernsthaft auf den Leser wirken. Auch ein Diskurs über das Medium Comic ist vorhanden, da er oftmals auf Bekannte aus der gleichen Branche trifft, sich mit ihnen unterhält und in seinen Zeichnungen festhält. Dieser Diskurs ist hier, neben der Dokumentation, der erklärendste. Zum Einen lernt der Leser das Medium Comic, zum Anderen auch verschiedene Zeichner kennen.

Die Einsamkeit des Individuums wirkt wie eines der Hauptthemen. Der Hauptfokus liegt auf Thompsons Leid, die anderen Individuen werden dabei eher außer Acht gelassen. Ein politischer Diskurs taucht nur am Rande auf. Dies ist wohl ein Zeichen der Globalisierung, denn durch die überwältigende Informationsmasse ist es dem Subjekt oftmals nicht mehr möglich, sich mit etwas anderem auseinanderzusetzen, als mit dem eigenen Selbst. In *Carnet de Voyage* ist zwar kein ausschweifender Globalisierungsdiskurs vorhanden, somit aber trotzdem streckenweise gegeben.

2.6 Guy Delisle: Pyongyang und Shen Zhen

Guy Delisle stammt ursprünglich aus Quebec, lebt und arbeitet seit etwa 20 Jahren in Frankreich. Auf Grund seines Berufs als Autor und Zeichner, ist er schon viele Male nach Asien gereist.³⁴⁴ In *Pyongyang*³⁴⁵ und in *Shenzhen*³⁴⁶ dokumentiert er sein Leben während solchen Auslandssaufenthalten. Ein weiteres Album dieser Art erschien unter dem Titel *Burma Chronicles* und ist der dritte Reisebericht eines ostasiatischen Landes.³⁴⁷

Die Analyse im folgenden Abschnitt bezieht sich hauptsächlich auf den Comic *Pyongyang*, wobei *Shenzhen* ebenfalls kurz angeschnitten wird. Diese Aufteilung begründet sich, da die verschiedenen Diskurse in den beiden Büchern Delisles als ähnlich prägnant eingestuft werden. *Pyongyang* wurde deswegen ausgewählt, da der Autor sich in einer für die westliche Welt ‚extremere‘ Situation befindet.

2.6.1 Shenzhen

In Shenzhen erzählt Guy Delisle von seinem Alltag in der chinesischen Stadt während eines Arbeitsaufenthalts. Er wirft hier vor allem einen Blick auf die Bevölkerung, was ihm in *Pyongyang*³⁴⁸ kaum ermöglicht wurde. In diesem Werk, sowie in *Pyongyang*, schildert er seine Sichtweise auf Land und Leute auf sehr ironische Art. In Shenzhen ist

³⁴⁴ Vgl. >http://www.reprodukt.com/creator_info.php?creators_id=68<, Zugriff: 20.02.2010.

³⁴⁵ Delisle, Guy. *Pyongyang: a journey to North Korea*. Montreal: Drawn & Quarterly Book 2007.

³⁴⁶ Delisle, Guy: *Shenzhen*. Berlin: Reprodukt 2006.

³⁴⁷ Vgl. Delisle, Guy: *Burma Chronicles*. Montreal: Drawn and Quarterly 2008.

³⁴⁸ Anm. d. Verf.: im Folgenden soll die englische Schreibweise der Hauptstadt Nordkoreas verwendet werden, da sie dem Titel des Comics entspricht, der zur Analyse verwendet wurde.

es dem Autor möglich, in direkten Kontakt mit Einheimischen zu treten, da er nicht, wie in *Pyongyang*, extrem isoliert ist, somit kann er die absurden Begegnungen und Situationen festhalten, die ihm bei seinen einsamen Erkundungstouren in der Metropole widerfahren. Vollkommen in Schwarz-Weiß gehalten, zeichnet er seine Eindrücke wiederum in skizzenhaftem Stil. Sehr dunkel gehaltene Panels sind ebenso zu finden, wie die auch in *Pyongyang* vorhandenen ‚Splash-Pages‘.

Das Gefühl der Einsamkeit beginnt hier schon auf den ersten Seiten und wird direkt benannt, als dem Autor klar wird, dass es für ihn in dieser Stadt nicht viel zu tun gibt und kaum Möglichkeiten vorhanden sind, junge Menschen zu treffen.³⁴⁹ Die meisten Menschen kommen aus der Großstadt Hongkong dorthin, um Geschäftliches zu erledigen, um dann baldmöglichst Shenzhen wieder zu verlassen. Oft, so beschreibt er, führt er tagelang mit niemandem ein Gespräch. Selbst an seinem Arbeitsplatz bekommt er kaum die Möglichkeit, mit anderen zu kommunizieren, gibt er doch seine Anweisungen zur Änderung an den verschiedenen Episoden schriftlich ab. Er fragt sich immer wieder selbst, was er in diesem Land verloren hat. Dies äußert sich im Diskurs der Fremde. Viele Gewohnheiten der chinesischen Bevölkerung sind für ihn ungewöhnlich, was wiederum das Gefühl der Einsamkeit verstärkt. In Shenzhen wird er zwar nicht von der einheimischen Bevölkerung isoliert, doch fühlt er sich selbst eingeschränkt. Er denkt über Freiheit nach und fragt sich dabei selbst, ob dies in Zusammenhang steht mit dem Land, in welchem er sich aufhält. Wichtig hierbei ist allerdings, dass Shenzhen eine Stadt ist, die nach außen abgegrenzt wird. Es wird beschrieben, dass es nicht einfach ist, außerhalb der Stadt zu arbeiten und dass Bewohner ein schwer zu beschaffendes Visum benötigen. Auf Grund der Unterdrückung und Überwachung, ist ein Diskurs der Macht vorhanden, der allerdings nicht so stark ausgeprägt, wie in Delisles anderem, hier besprochenem Werk, ist. Verlässt Delisle Shenzhen, zum Beispiel bei einem Ausflug in die Stadt Kanton, so wird er stets begleitet. Immer wieder kommen Gedanken über Freiheit in ihm auf und erst in Shenzhen wird ihm richtig bewusst, wie viel Freiheit er in der westlichen Welt genießen kann.

Politische Aussagen werden in *Shenzhen* wenig getätigt, nur ein einziges Mal äußert sich jemand in politischer Richtung, nämlich, als er ein T-Shirt mit einer Vietnamflagge trägt. Doch auch er selbst ergreift nie die Initiative und beginnt eine politische Diskussion. Der Machtdiskurs vermittelt, dass der Mensch hier in Shenzhen in der

³⁴⁹ Delisle (2006) [S. 8].

persönlichen Freiheit eingeschränkt wird und somit Konversationen über Politik unmöglich sind.

Das Verhältnis zum eigenen Selbst hängt auch hier mit der Einsamkeit und Isolation zusammen. Oft kommt ein Gefühl der Sinnlosigkeit hinzu, denn er ist sich nicht sicher, was er in diesem Land eigentlich zu tun hat und wie er sich die Zeit vertreiben soll. Richtig wohl fühlt er sich bei einem Besuch in Hongkong. Hier fühlt er sich zu Hause oder zumindest an zu Hause erinnert, denn Hongkong habe den ‚Rhythmus einer westlichen Stadt‘³⁵⁰.

Genau wie in *Pyongyang* lernt der Leser hier etwas über die Welt der Animationen und Cartoons, die dem Autor sehr vertraut ist, da immer wieder verschiedene Comics erwähnt werden.

In *Shenzhen* wird stark dokumentiert, was vor allem kleinere, alltägliche Vorgänge betrifft, wie in etwa die chinesische Art der Popcornherstellung. Weiter gibt er Einblick in seinen Arbeitsalltag, wodurch der Leser verschiedene Vorgänge der Animationsfirma kennen lernt.

Der am stärksten ausgeprägte Diskurs ist hier wohl der der Einsamkeit. Der Comicautor gibt zu erkennen, wie verloren er sich in dieser Stadt und an seinem Arbeitsplatz fühlt. Es gibt hier für ihn kaum Leidensgenossen, mit denen er sich austauschen kann. Erlebnisse werden schlicht dokumentiert und oftmals mit sarkastischen Kommentaren belegt, um dem Leser eine Sicht auf die chinesische Stadt und ihre Bewohner zu geben. Diese Sicht ist natürlich geprägt durch Delisles subjektives Empfinden und sein Gefühl der Fremde, welche er während seines Aufenthalts immer wieder verspürte.

³⁵⁰ Vgl. Delisle (2006) [S. 89].

2.6.2 Pyongyang

In *Pyongyang* wird die Zeit dokumentiert, in der Guy Delisle für die Animationsabteilung des staatlichen Fernsehens in Nordkorea arbeitet. Er befindet sich zu dieser Zeit in einem der westlichen Welt wohl unbekanntesten Länder und stellt dies auf oftmals sehr skurrile Art dar.

Einerseits schildert er schlicht die Situation in Pyongyang zwar als sehr bedrückend – er darf sich niemals frei von seinem Übersetzer oder Fremdenführer bewegen, die gesamte Bevölkerung scheint von Propaganda beeinflusst zu sein, Kontakt zu Einheimischen wird ihm verwehrt und er wird abgeschirmt – verliert andererseits hierbei aber auch nie an Komik.³⁵¹ Das Land befindet sich zu Zeiten der Globalisierung im starken Kommunismus, was sich auf verschiedenste Diskurse auswirkt. Animationen werden nun hauptsächlich in Asien getätigt, was als ein Effekt der Globalisierung angesehen werden kann. Delisle zieht daraus die Konsequenz, sich auf Comics zu konzentrieren.³⁵²

Der Stil Guy Delisles ist hier relativ einfach, sogar fast schemenhaft. Der Comic ist vollkommen in Schwarz-Weiß gehalten, wobei Passagen, die eine Sicht auf Pyongyang zeigen, dunkler wirken als Szenen, die nur Delisle selbst oder in Interaktion mit anderen Menschen aus der westlichen Welt zeigen. In vielen Kommentaren wird eine Sicht auf die fremde Welt Nordkoreas aus westlicher Sicht gegeben. Durch das starke Gewicht dieser Kommentare kann der Text als eigene Illustration gesehen werden. Zudem wird durch die häufige Verdunkelung, das Geschehen zusätzlich kommentiert, indem in bestimmten Panels – wie oben schon erwähnt vor allem Szenen in der Stadt Pyongyang – eine gewisse Stimmung geschaffen wird, hier eine eher ‚drückende‘.

Relativ selten, aber doch vorhanden, sind ‚Splash Pages‘ – also Panels die eine gesamte Seite füllen, die hier unkommentiert bleiben und dem Leser Eindrücke von Delisles Sicht vermitteln. Trotz des repressiven Zustands in Nordkorea schildert Guy Delisle die Geschehnisse mit gewissem Humor. Obwohl der Leser teils schockiert und teils nachdenklich wird, geht der Witz nicht verloren – somit handelt es sich um eine tragikomische Darstellung.

Guy Delisle dokumentiert in *Pyongyang* insofern, indem er immer wieder abbildet, was er in der Stadt sieht. So zum Beispiel relativ zu Beginn des Comics:

³⁵¹ Vgl. Steber, Michael: Guy Delisle – Pyöng Yang.
>http://www.g-wie-grilla.de/component/option,com_alphacontent/section,12/at,17/task,view/id,1028/Itemid,23/<,
Zugriff: 25.05.2009.

³⁵² Delisle (2007) S. 179 .

„Tramways, cars, buses, trucks... it turns out the streets aren't deserted after all. Everything is clean. Too clean, in fact. [...]“³⁵³ Er beschreibt die Situationen in einer ihm (und bestimmt auch den meisten Lesern) fremden Stadt. Es handelt sich also um einen Diskurs des Fremden, in welchem er sich selbst, als außen stehend, herausbildet. Hier entsteht, ähnlich wie in den anderen besprochenen Comics *Persepolis* von Marjane Satrapi und *Carnet des Voyage* von Craig Thompson, ein Gefühl der Einsamkeit. In *Pyongyang* ist ein relativ umfangreicher politischer Diskurs vorhanden. Hierbei geht der Comicautor auch immer wieder auf die Hintergründe des Landes ein.

2.6.2.1 Diskurs der Macht



Abb. 46 *Pyongyang* (2007) S. 26

Auf dieser gesamten Seite wird die Situation des Landes dargestellt und durch Kommentare erklärt. Es handelt sich um die erste Darlegung des politischen Zustands. Im Koreakrieg zwischen 1950 und 1953 wurde die Stadt vollkommen zerstört, die Partei verhinderte eine Oppositionsbildung und schirmte das gesamte Land in alle Richtungen ab. Die Stadt wurde schließlich nach den Plänen von Kim Il-Sung³⁵⁴ wieder aufgebaut. Hier wird eine Faschismusanspielung impliziert, da Delisle den Namen unterschlägt und ihn als ‚Great Leader‘ bezeichnet

³⁵³ Delisle (2007) S.25.

³⁵⁴ Vgl. ><http://www.kdvr.de/kim/kim.html><, Zugriff: 04.12.2009.

Die Erklärungen werden hier mit Zeichnungen ergänzt, die nicht mit der gesehene Realität übereinstimmen, aber die Vorgänge verdeutlichen und haben somit dokumentierenden Charakter.

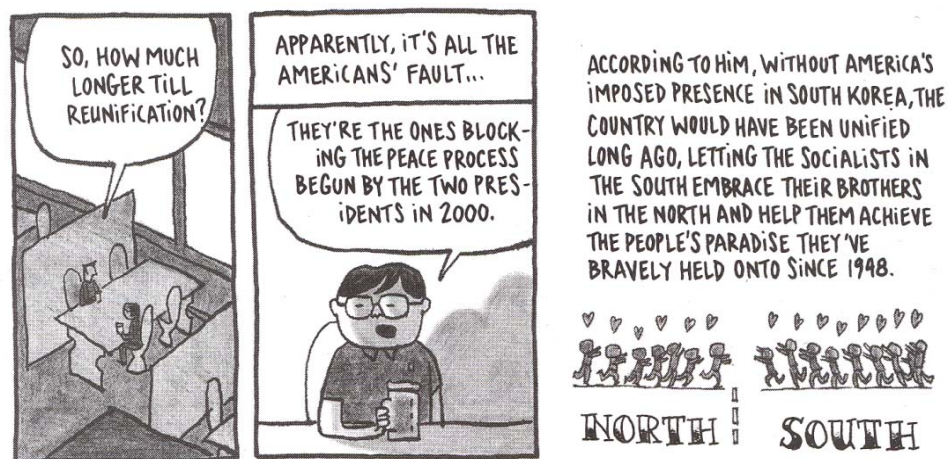


Abb. 47 *Pyongyang* (2007) S. 62

Delisle fragt, wie lange es noch bis zur Wiedervereinigung dauern wird, worauf sein Übersetzer die Amerikaner beschuldigt, die laut ihm den Friedensprozess lähmen.

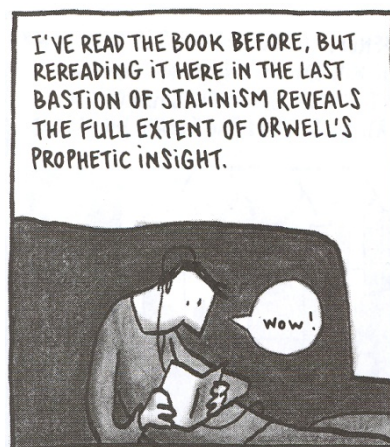


Abb. 48 *Pyongyang* (2007) S. 40

Er bezeichnet Nordkorea als „the last bastion of stalinism“³⁵⁵, während er George Orwells *1984* liest. Zwar hat er es schon zu einem früheren Zeitpunkt gelesen, doch ist es für ihn der richtige Moment dies zu wiederholen, da es wohl für ein Land wie Nordkorea keine passendere Lektüre gibt.

³⁵⁵

Delisle (2007) S. 40.

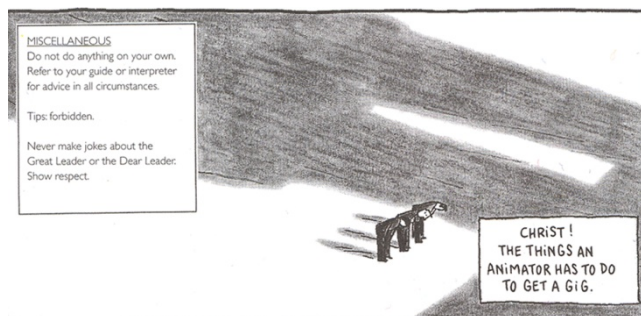


Abb. 49 Pyongyang (2007) S. 8

Bei dem mit Computer geschriebenen Text, handelt es sich um einen Auszug aus der Broschüre mit Reisetipps, die ihm vor der Reise zugesandt worden war. Er solle sich in jedem Fall an seinen Fremdenführer oder Übersetzer wenden und nichts alleine unternehmen. Auch die bildliche Darstellung ist wieder sehr aussagekräftig. Drei kleine Figuren verbeugen sich vor einer Statue, die hier zwar nicht im Panel zu sehen ist, durch den Schatten aber vermutet werden kann. Gerade der Größenunterschied zwischen den drei winzigen Figuren und dem riesigen Schatten der Statue, spricht für Unterdrückung durch die Obrigkeit in Nordkorea.

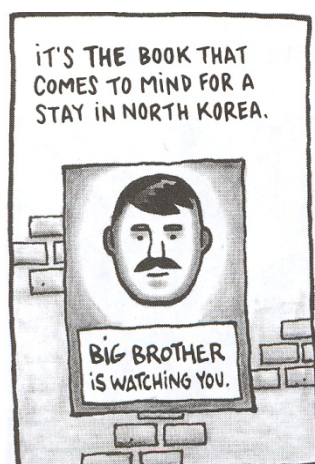


Abb. 50 Pyongyang (2007) S. 40

In diesem Panel ist ein Plakat an einer Mauer zu sehen. Dies kann als Beispiel angeführt werden, dass Delisle nicht unbedingt nur das abbildet, was er in der Zeit in Pyongyang gesehen hat, sondern dass er oftmals im übertragenen Sinn zeichnet. „Big Brother is watching you“ bezieht sich auf die Überwachung der Bevölkerung durch den Staat. Hierbei zitiert er George Orwells 1984, den Roman, den er auch als ‚passende‘ Reiselektüre gewählt hat.

WITH A SIX-DAY WORK WEEK,
ONE DAY OF "VOLUNTEER"
WORK AND PREPARATIONS
FOR BIG EVENTS, THE
AVERAGE CITIZEN HAS
ALMOST NO SPARE
TIME.



BODY AND SOUL SERVE
THE REGIME.

Abb. 51 Pyongyang (2007) S. 59

Die Abbildung eines kleinen Militärmännchens in Marschhaltung zeigt, dass ein Leben des Privaten und des Individuellen hier schier unmöglich scheint. Körper und Seele sind der Regierung verschrieben. Zusätzlich zu einer 6-Tageswoche werden ehrenamtliche Tätigkeiten angenommen, um dem Oberhaupt Kim zu dienen.



Abb. 52 Pyongyang (2007) S. 90

Delisle darf seine Jazzmusik nicht in gewünschter Lautstärke laufen lassen, weil sie schlechten Einfluss auf die anderen haben könnte. Dies ist eine der vielen (aus westlicher Sicht) bizarren Situationen, die im Laufe des Comics immer wieder auftauchen.

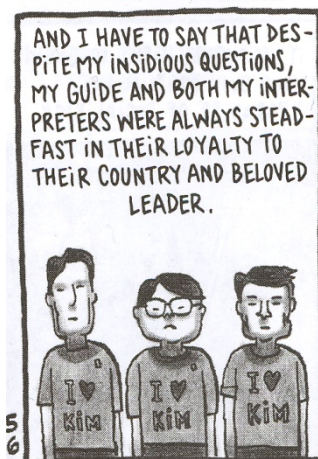


Abb. 53 *Pyongyang* (2007) S.56

Die Darstellung der Koreaner, mit welchen er verkehrt, drückt ihre Ansichten zu dem „Great Leader Kim“ aus. Sie tragen T-Shirts mit der Aufschrift „I love Kim“, ähnlich dem weltweit bekannten „I love NY“ – Shirt. Die drei Personen nehmen dieselbe Haltung ein, eine Gruppe von drei Personen, die sich äußerlich zwar unterscheiden, aber alle gleich resigniert und unterwürfig wirken.

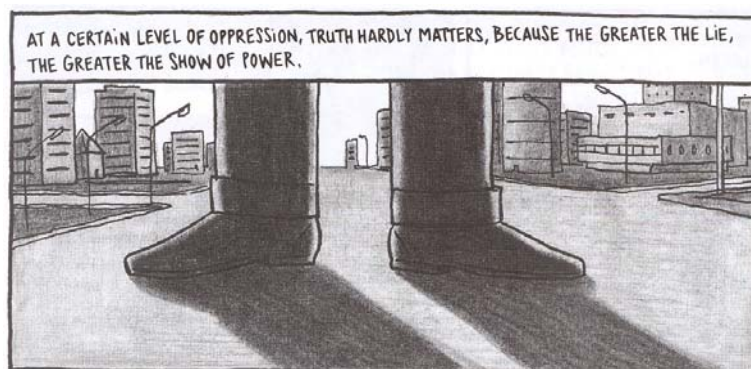


Abb. 54 *Pyongyang* (2007) S. 76

Hierbei handelt es sich um eine sehr aussagekräftige Darstellung. Die Perspektive, die es nicht erlaubt, mehr als eine große Abbildung von Füßen und einem Stück der Beine in den Straßen der Stadt zu sehen, drückt aus, was die Bevölkerung des Landes „sehen darf“. Ihnen wird der Einblick in die Wahrheit verwehrt.

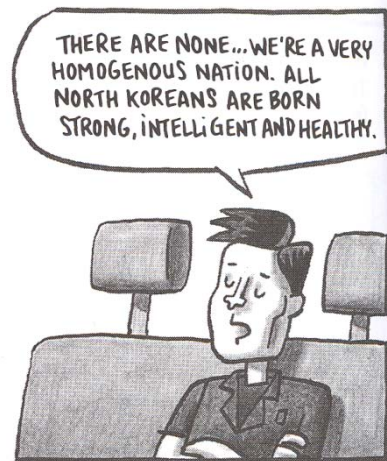


Abb. 55 Pyongyang (2007) S.136

Der Fremdenführer ist davon überzeugt, dass es sich bei Korea um eine ‚reine Nation‘ handelt und dass in seinem Land alle Menschen stark, intelligent und gesund geboren werden. Dies ist eine der Ansichten, die der Bevölkerung Nordkoreas ‚eingemppt‘ werden. Aus westlicher Sicht, also der Sicht der meisten Leser und des Verfassers, scheinen solche Aussagen indiskutabel zu sein.

Der Diskurs der Macht funktioniert auf diese Art und Weise und wird immer wieder aufgegriffen, wobei der Autor den Leser auf einen, ihm selbst entsprechenden Wissensstand bringt. Zum ersten Mal führt er den Leser in die politische Welt ein, kurz nachdem er in Pyongyang angekommen ist. Jedem Besucher wird die große Kim Il-Sung Statue gezeigt. Dies geschieht aber nicht offensichtlich, sondern es wird vorgegeben, zum höchsten Punkt der Stadt zu fahren, um die Aussicht zu genießen. Dies ist typisch für das gesamte Verhalten der Nordkoreaner im Comic. „An elegant way of taking me on a stop that’s obligatory for newcomers without being obvious.“³⁵⁶

Bei den Erklärungen stellt Delisle erst dar, was er in der Stadt sieht und kommt dann darauf zu sprechen, wie es sich gebildet hat³⁵⁷. Die Darstellung des Diskurses wird durch Delisles Interesse und Handlungen geleitet. Erkundigt er sich nach etwas, so wird es auch dem Leser weitergegeben und wird somit immer wieder in den Comic eingebaut. Es wird ebenfalls die Sicht der Koreaner (des Nordens) auf die westliche Welt dargestellt. Vor allem in Amerika wird ein Gegner gesehen, der die Weiterentwicklung (wie in etwa den Friedensschluss zwischen Nord- und Südkorea) hemmt.

³⁵⁶ Delisle (2007)S. 6.

³⁵⁷ Vgl. Ebd. S. 25f.

Der Diskurs der Macht ist sehr eingängig und wird durch Elemente, wie beispielsweise der Lektüre des Romans *1984* von George Orwell, zusätzlich betont. Hierdurch wird die Situation der extremen Überwachung in Pyongyang mit der des Buches verglichen. Das Individuum kann sich nicht frei bewegen und ausdrücken. Delisle stellt dies teils direkt und teils im übertragenen Sinn dar. Jedes Individuum wird in Pyongyang überwacht.

Dies gilt für Ausländer, genau wie für Bewohner der Stadt, die ebenfalls keine freie Entscheidungsmöglichkeit haben. Seine Individualität auszuleben, ist hier gar unmöglich.

Das Subjekt verschreibt sich ganz den Obrigkeiten und hinterfragt nicht, sondern sieht das Gegebene als richtig an. Inwiefern die ehrenamtlichen Tätigkeiten beispielsweise wirklich freiwillig geschehen, wird in Frage gestellt. Hiermit wird ausgedrückt, dass zwar jeder Bewohner vorgibt, mit dem System zufrieden zu sein, im Grunde jedoch keine Wahl hat.

Manipulation ist eines der Hauptthemen in *Pyongyang*. Die öffentliche Meinung und alle Figuren der nordkoreanischen Bevölkerung werden unterdrückt. Die Menschen sind hier nicht selbstständig und frei in ihrer Meinungsäußerung. Niemals wird der Regierung widersprochen, stets ist eine Loyalität zum Staat vorhanden. Von Delisle wird dies hingegen auf sarkastische Weise kritisiert. Auch im Hinblick auf aktuelle Geschehnisse in der Welt, wird die Bevölkerung unterdrückt. Die Menschen werden abgeschirmt es wird ihnen eine Meinung ‚eingepfht‘. Dem Autor wird mehr und mehr deutlich, dass die Menschen diese Ansichten wirklich glauben, da sie sie mit fester Überzeugung äußern.

2.6.2.2 Diskurs des Fremden

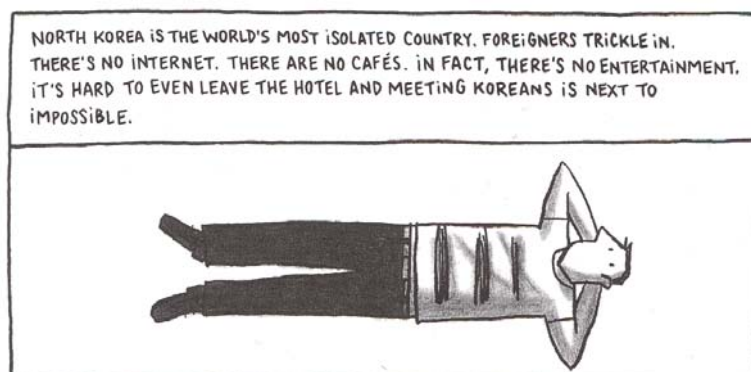


Abb. 56 *Pyongyang* (2007) S.10

Der Autor gibt viele Erklärungen über das für ihn fremde Land ab. Es ist ihm aber nicht möglich, richtig ‚einzutauchen‘, da Ausländer von den Einheimischen abgeschirmt

werden und es nicht möglich ist, mit Einwohnern, abgesehen von Fremdenführer und Übersetzer, zu kommunizieren. Das Bild zeigt eine Selbstdarstellung Delisles auf dem Rücken liegend, mit den Armen hinter seinem Kopf verschränkt. In dieser nachdenklichen Haltung wirkt er relativ verloren vor dem weißen Grund.

THEY DON'T GET THE CONCEPT. TO THEM, WALKING IS THE MISERABLE FATE OF THE UNPRIVILEGED. DRIVING IN ONE OF THE FEW CARS THAT PLY THE STREETS OF PYONGYANG, ON THE OTHER HAND, IS SUPREME.

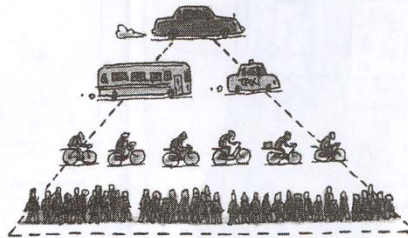


Abb. 57 Pyongyang (2007) S. 56

Auf oben angeführter Abbildung stellt Delisle die Ansichten einer anderen Kultur dar, wiederum in einem Tonfall, der sein Unverständnis ausdrückt. Die symbolische Pyramide zeigt, die Ansichten der Bevölkerung über das Transportwesen. Auf der höchsten Stufe steht das Auto, welches wohl den Privilegiertesten zusteht. In der untersten Reihe befinden sich die Fußgänger, sozusagen das ‚Fußvolk‘.



Abb. 58 Pyongyang (2007) S. 101

„It's so much easier to stay home.“³⁵⁸

Die obigen Abbildung zeigt ihn in einem Museum, das natürlich dem ‚Great Leader‘ gewidmet ist. Es werden Gastgeschenke von allen Kontinenten ausgestellt und Kim-il Sung soll dazu gesagt haben, dass er es nach der Betrachtung dieser Geschenke nicht mehr nötig habe, selbst zu reisen. Delisles Entgegnung hierauf, dass es viel einfacher sei, zu Hause zu bleiben, kann als eine Art Resignation verstanden werden. Er sieht

hier wohl ein, dass die Unterschiede zwischen den Ländern, den politischen Situationen und der Lebensweise so groß sind, dass sie kaum miteinander vereinbar sind.

Dieser sarkastische Kommentar kann wohl auch auf seine Situation übertragen werden. Oft trifft er in Pyongyang auf Gegebenheiten, die ihm völlig fremd sind, mit welchen er in der Fremde aber umgehen muss

Das fremde Land wird von Guy Delisle dokumentiert. Er erklärt, wie gewisse Abläufe geschehen und gibt dem Leser einen geschichtlichen Hintergrund. Jedoch wird immer eine gewisse Distanz gewahrt. Diese Distanz kann eventuell in einem Unverständnis für die Handhabungen in Nordkorea begründet werden. Die ersten bizarren Situationen geschehen bei seiner Ankunft. Es gibt kein Licht am Flughafen, weswegen sein Fremdenführer kaum zu erkennen ist. Zur Begrüßung werden ihm Blumen überreicht, die er entgegennimmt, wohlwissend dass sie nicht für ihn selbst sind, sondern er sie dann an der Statue des ‚Ewigen Präsidenten‘ niederzulegen hat.³⁵⁹

Durch diese ungewohnten Umstände wird die Wirkung des Fremden verstärkt und es entsteht ebenfalls ein Gefühl der Einsamkeit des Autors. Er wirkt zwar nicht so einsam wie beispielsweise Marjane Satrapi in *Persepolis*, befindet er sich schließlich auch an einem vollkommen anderem Punkt in seinem Leben, ist aber dennoch alleine in dieser fremden Welt. Eine Erklärung gibt er selbst zu Beginn: „Luckily I’ve had practice being alone because this won’t be funhouse.“³⁶⁰ Es werden immer wieder Ansichten der anderen Kultur benannt, die für den Autor nicht nachvollziehbar sind, so zum Beispiel der Umgang mit den Verkehrsmitteln. Der Diskurs der Fremde ist mit der Globalisierungsthematik verbunden. Er muss sich gezwungenermaßen in der Ferne aufhalten, da die Produktion von Animationen in seinem Heimatland zu teuer ist und er nur hier einen Arbeitsplatz findet. Er sieht sich einer Problematik gegenübergestellt, die zu Hause so nicht vorhanden ist. Dies kann als ein Phänomen der Globalisierung gesehen werden. Hier werden die Grenzen nur in eine Richtung geöffnet. In Pyongyang findet man eine besondere Situation der Globalisierung. Nordkorea ist wohl eines der isoliertesten Länder der heutigen Zeit, was sich extrem auf die Lebensumstände auswirkt. Grenzen werden nicht geöffnet, sondern es werden diese vielmehr gezogen. Menschen, die die Umstände nicht gewohnt sind, weil sie von

³⁵⁹ Vgl. Delisle (2007). S. 8.

³⁶⁰ Ebd. S. 10.

außerhalb kommen, müssen sich den Gegebenheiten anpassen und können ihre individuelle Freiheit nicht wie in ihrem Heimatland ausleben.

2.6.2.3 Weiterführende Gedanken zu Guy Delisles Pyongyang

Es stellt sich als schwierig heraus in *Pyongyang*, die einzelnen Diskurse und Themengebiete klar von einander abzugrenzen, da sie sich sehr überschneiden. Die Unterdrückung wirkt sich auf die Individualität und das Private aus, das Fremde (aus westlicher Sicht) steht in Verbindung mit der Globalisierung und der Diskurs der Fremde ist mit dem Diskurs der Macht verknüpft. Ein Religionsdiskurs ist in *Pyongyang* (und auch *Shenzhen*), im Vergleich zu den zuvor besprochenen autofiktionalen Comics, nicht vorhanden.

Guy Delisle schildert die Vorgänge in *Pyongyang* oftmals auf sarkastische Art und Weise. Trotz dieses sarkastischen Untertons, ist der Comic dokumentierend. Auf Grund der Autofiktionalität wird das Geschehen aus subjektiver Sicht geschildert. Gleichzeitig gibt Delisle aber auch einfach wieder, was er während seines Aufenthalts lernt. Obwohl es sich um eine Art Tagebuch handelt, also um eine Praktik des Selbst, wie bei Reckwitz beschrieben, kann man bei den Darstellungen von Dokumentation sprechen. Der Machtdiskurs und somit das Themengebiet der politischen Situation, ist eine Einführung in die Welt Nordkoreas für Menschen mit westlichem Standpunkt. Delisle nimmt hier oftmals die Position eines Beobachters ein und gibt seine Eindrücke wieder. Weiter bindet er aber den Leser auch direkt in seine Autofiktion mit ein. Dies geschieht beispielsweise durch Rätsel, wie zum Beispiel bei der Dokumentation seiner Arbeitsweise.³⁶¹ Da er den Leser direkt adressiert, bewirkt er eine starke Teilnahme.

Wie schon zuvor besprochen, steht die Globalisierung in enger Verbindung mit dem Öffnen von Grenzen. In *Pyongyang* allerdings kann man eher von Isolation, also der Abschottung durch Grenzen, sprechen. Außerhalb des Landes erfährt man zu der Zeit, in der der Autor in Nordkorea lebte und arbeitete, mehr von dem Geschehen, als es Innerlands möglich gewesen wäre. Nicht nur das Land wird nach außen abgegrenzt, sondern auch Menschen, die aus der Fremde in die Stadt *Pyongyang* kommen. Ausländer werden in drei verschiedenen Hotels in der Stadt untergebracht und es wird stark darauf geachtet, dass sie so wenig Kontakt wie möglich zu den Bewohnern haben.

Ein medialer Diskurs ist vorhanden, indem die Kontrolle der Menschen in Nordkorea Erwähnung findet. Hierbei wird beispielsweise kontrolliert, welche Medien zur

³⁶¹ Vgl. Delisle (2007) S. 15.

Information über tägliches Geschehen herangezogen werden. Die Kontrolle der Medien findet insofern statt, dass es nur einen, manchmal zwei autorisierte Fernsehsender gibt, die aber selbst in den Nachrichten die Bürger nicht über aktuelle Thematiken aufklären. Außerhalb des Landes weiß man wohl mehr über die wahren politischen Geschehnisse. Der mediale Diskurs ist sehr aussagekräftig für die Einschränkungen, die das Individuum in Nordkorea erlebt. Dieser wird sogleich zu Beginn eingeführt, als Delisle sich für den Roman *1984* und seinen CD-Player rechtfertigen muss.

Laut Andreas Reckwitz sind die hier dargestellten Individuen wohl nicht als ein ‚vollkommenes Subjekt‘ zu verstehen, da sie nicht zu autonomem Handeln fähig sind. Reckwitz' Theorie bezieht sich zwar hauptsächlich auf die westliche Moderne, welche in Korea an sich nicht vorhanden ist, jedoch kann die Theorie berücksichtigt werden, da die Darstellungen aus westlicher Sicht erfolgen. Delisle ist es gewohnt, sich in einem Umfeld zu bewegen, welches ihm die Freiheit gibt, seine Individualität zu entfalten und ist überfordert mit der starken Einschränkung in Pyongyang.

3. Darstellungen in Animationsfilmen – Exemplarische Studien

3.1 Der Film *Persepolis*

Der Titel *Persepolis*, so Marjane Satrapi im Interview der DVD-Version³⁶², leite sich aus dem früheren Namen der Hauptstadt des Irans ab. Im Gespräch gibt die Autorin und Filmemachering weitere Hintergrundinformationen, die als dokumentarisches Material gesehen werden können. Der Name der Stadt bedeute auf Griechisch ‚Stadt der Perser‘ und stehe somit für den Iran³⁶³. Sie ist der Meinung, dass beim Versuch zu verstehen, was an einem Ort geschieht, auch die Geschichte betrachtet werden muss.³⁶⁴ Das große Problem sei, nur die kurzfristige Vergangenheit zu betrachten, weswegen sie diesen ‚altertümlichen‘ Titel gewählt hat, gerade um die Aufmerksamkeit auf die Geschichte des Landes zu lenken. Diese Ausführungen im Interview können als Weiterführung der im Comic begonnenen Dokumentation gesehen werden.

3.1.1 Der Film *Persepolis* als Weiterführung des Comics

Laut der Filmemacherin ist die Entstehung des Films keine, wie so oft angenommen, durch Abfilmen der einzelnen Panels entstandene Animation. Es handele sich bei Comic und Film viel mehr um zwei vollkommen verschiedene Medien und somit auch um ein unterschiedliches Prozedere. Der Comic sei kein Storyboard, welches normalerweise einen Teil des filmischen Prozesses darstellt, für den Film gewesen, denn der Comic ist ein in sich abgeschlossenes Medium.³⁶⁵ Außerdem sei als großer Unterschied der Medien die Rolle des Zuschauers zu benennen. Während beim Comic die Vorstellungskraft des Rezipienten gefragt ist, die Rolle also als eine aktive anzusehen ist, handele es sich beim Film um eine passive, da Rhythmus, Ton und weitere Elemente vorgegeben sind.³⁶⁶ Durch die verschiedenen filmischen Mittel entstehe folglich ein anderes Verhältnis zum Bild. Aus diesem Grund kann ein Comic nicht einfach in einen Animationsfilm umgewandelt werden. Hieraus ergibt sich der divergente Aufbau des Films. Der Comic besitzt eine lineare Dramaturgie, wobei es sich beim Film um Rückblenden handelt.³⁶⁷ Die Filmemacher entschieden sich bewusst für einen Animationsfilm, da es ein universeller Film werden sollte. Laut Satrapi kann

³⁶² *Persepolis*. Regie: Marjane Satrapi und Vincent Paronnaud. Drehbuch: Marjane Sarapi und Vincent Paronnaud. 2.4.7 Films. 2007. DVD Universal Pictures 2008. 94 Minuten.

³⁶³ Vgl. Ebd. Extras. Interview mit Marjane Satrapi. 0:00:00-0:00:24.

³⁶⁴ Vgl. Ebd. 0:00:25-0:00:32.

³⁶⁵ Vgl. Ebd. 0:01:06-0:01:29.

³⁶⁶ Vgl. Ebd. 0:01:35-0:01:53.

³⁶⁷ Vgl. Ebd.0:02:00 -0:02:42.

sich jeder durch das Abstrakte der Zeichnung mit den Figuren identifizieren.³⁶⁸ Der Film sei nicht nur eine Geschichte über eine Iranerin, sondern vor allem über das Menschliche an sich. Ein Amerikaner könne sich darin ebenso wieder finden wie ein Deutscher, wobei die Filmmacherin betont, dass

„ [...] Das bedeutet, dass wir einander verstehen können. Das heißt, dass es diese Trennung zwischen dem Osten und dem Westen, dem Orient und dem Okzident, den Muslimen und den Christen nicht gibt. Das heißt, dass die Trennungslinie zwischen den Idioten und den anderen verläuft. Und das heißt auch, dass es Hoffnung gibt für die Zukunft.“³⁶⁹

„Der schwarz-weiße Film spielt zum großen Teil in einer dunklen Welt und bricht damit eines der größten Tabus bei der Gestaltung von abendfüllenden Trickfilmen.“³⁷⁰ Laut Schwebel macht sich der Film eine Stärke der Animation zu nutze, um die Welt als Spiel- und Bastelmaterial zu verwenden. So werden subjektive Gefühlszustände objektiv dargestellt und beispielsweise körperliche Veränderungen in der Pubertät Marjanes im Zeitraffer durchgespielt.³⁷¹ Persische Mythologie und politisches Interesse Marjanes wird im Film als allgegenwärtiger Hintergrund gesehen, während es im Comic nur zwischenzeitlich auftaucht.³⁷²

3.1.2 Kurzanalyse

Der Film beginnt im Gegensatz zum Comic mit einer Rahmenhandlung, von welcher ausgehend Marjane in der schon benannten Rückblende über ihre Kindheit und Jugend berichtet.

Im Film sind selbstverständlich zusätzliche Elemente zu finden, wie beispielsweise der Vorspann, der aus Bildern besteht, die im Comic nicht vorhanden sind. In den ersten Minuten des Films sieht man wie Blüten über den Bildschirm gleiten, teils so, als ob sie Landschaften passieren, teils als ob sie zu Boden segeln. Diese Jasminblüten stehen in enger Verbindung mit dem familiären Diskurs, da sie wohl jene darstellen, welche die Großmutter an ihrem Körper trug, um nach ihnen zu duften. Dieses Element führt den Zuschauer langsam zur Handlung hin, fliegt doch eine Blume in eine Einstellung, die den Pariser Flughafen zeigt.

³⁶⁸ Vgl. Persepolis (2007) 0:02:53-0:03:36.

³⁶⁹ Vgl. Ebd. 0:04:05-0:04:24.

³⁷⁰ Schwebel (2010) S. 115.

³⁷¹ Vgl. Ebd.

³⁷² Vgl. Ebd.



Abb. 59

Abb. 60

Abb. 61

Persepolis (2007) 0:02:40

Persepolis (2007) 0:02:51

Persepolis (2007) 0:02:55

Dort setzt auch die weiter oben benannte Rahmenhandlung an. Die Szene am Flughafen, kurz bevor Marjane wieder in den Iran zurückkehrt, besteht aus kolorierten Bildern, wobei auch hier Schwarz großflächig vorhanden ist. Während die junge Frau rauchend auf ihren Flug wartet, verdunkelt sich der Hintergrund, lediglich ihre rote Jacke sticht heraus und die Rückblende beginnt. Zunächst hört der Zuschauer nur die Stimme der Mutter, die Marjane ermahnt, nicht zu rennen, worauf sie ins Bild gelaufen kommt. Hierbei ist im Hintergrund noch die ältere Marjane am Flughafen zu sehen. Nun wechselt das Bild in Schwarz-Weiß und die Erzählung ihres Lebens beginnt.



Abb. 62 *Persepolis* (2007) 0:39:13

Das Element der Blüten wird wieder aufgenommen, kurz bevor Marjane nach Österreich geschickt wird. Hier wird der Hintergrund der Blüten erklärt. Sie fallen aus der Kleidung der Großmutter, als sie sich zusammen mit Marjane ins Bett legt. Diese Blüten scheinen eine prägnante Erinnerung für Satrapi zu sein, denn sie tauchen stets in Momenten auf, die eng mit ihrer Familie in Verbindung stehen.

Trotz der Andersartigkeit des Films *Persepolis* auf Grund seiner spezifischen Mittel verhält sich die Einteilung in Diskurse ähnlich der des Comics. Ebenso sind hier ein familiärer Diskurs, ein Machtdiskurs, ein Diskurs der Fremde, sowie ein Religionsdiskurs vorhanden. Da diese in der Comicanalyse schon genau besprochen wurden, sollen sie im Folgenden lediglich in kurzen Beispielen erwähnt werden.



Abb. 63 Persepolis (2007) 1:08:37

Der Religionsdiskurs taucht auch im Film immer wieder auf. In diesem Still vermischte sich Marjanes Imagination mit der realen Welt. In dieser Zeit, in welcher sie sich wieder im Iran aufhält, ist sie sehr depressiv und sieht keinen Sinn in ihrem Leben. Hier tritt sie in Dialog mit Gott und Marx gleichzeitig. Es mischt sich durch die zweite Figur ein politischer Aspekt in das Geschehen. Religion und Politik sind zwei zentrale Punkte für ihr Leben, beziehungsweise das Leben im Iran und die hier lebenden Menschen sind stets davon beeinflusst. Auf Grund dieses ‚Gesprächs‘ lässt sie sich dazu bewegen, einen Aufnahmetest an der Universität Teherans zu machen. Diese besucht sie dann ab dem Jahr 1992, wo sie auch ihren zukünftigen Ehemann kennen lernt.

Im Film sind verschiedene Stadien der Einsamkeit zu erkennen. Diese stehen in Verbindung mit dem familiären Diskurs.



Abb. 64 Persepolis (2007) 0:38:48

Hier haben die Eltern soeben beschlossen, das junge Mädchen nach Österreich zu schicken. Dies ist wohl der Punkt, obwohl hier noch mit den Eltern zusammen, als ihre Einsamkeit beginnt, welche ab hier immer stärker thematisiert wird.



Abb. 65 Persepolis (2007) 0:50:30

Als sie auf einer Party in Österreich ihre Herkunft verleugnet, folgt der Schatten der Großmutter ihrem eigenen. Dieser kritisiert sie, da sie nicht zu ihrer Familie und ihrem

Ursprung steht. Diese Imagination Marjanes fasst noch einmal ihr großes Problem in der Fremde zusammen. Sie fühlt sich nicht zugehörig und leidet deswegen, weil sie das Gefühl hat, ihre Heimat im Stich gelassen zu haben.



Abb. 66 *Persepolis* (2007) 1:25:31

Auch als sie schließlich wieder in Teheran ist und einen Mann, den den sie zu lieben glaubt, heiratet fühlt sie noch die große Einsamkeit in sich. Sie merkt, dass es die Zeit gekommen ist das Land und somit auch ihren Mann zu verlassen.



Abb. 67 *Persepolis* (2007) 1:27:35

Marjane begibt sich, zu diesem Zeitpunkt aus eigener Entscheidung heraus, wieder in die Einsamkeit. Jedoch hat sich ihre Situation geändert, empfindet sie diesen Abschied doch als Gang in die Freiheit. Sie beschreibt, dass sie für ihre Freiheit das Opfer ihre Familie nicht mehr sehen zu können bringen muss. Insofern hängt der familiäre Diskurs stets zusammen mit der Einsamkeit, die sie lernt, zu akzeptieren.

In einer der letzten Szenen taucht abermals ihre Großmutter auf, mit der sie eine Kurzreise unternimmt, bevor sie nach Paris geht. Die schließende Abschiedsszene führt schließlich wieder an den Pariser Flughafen, den Ort der Rahmenhandlung zurück, wobei es sich hier nicht um die Rückkehr in den Iran handelt, sondern um eine erneute Ankunft in Europa. Schließlich wird noch einmal das Thema der Jasminblüten aufgegriffen, indem die Stimme der Großmutter der noch jungen Marjane erklärt wofür sie die Blüten verwendet. Danach rahmen sie den Abspann.



Abb. 68 *Persepolis* (2007) 0:22:10

„Innerhalb von zwei Jahren veränderte sich das Gesicht unseres Alltags und unseres auch.“³⁷³ Hier ist eine deutliche Positionierung im Machtdiskurs zu finden. Es wird klar, dass Marjane nicht mit den derzeitigen Ansichten im Iran konform geht, sondern sich für Freiheit und Individualität ausspricht.



Abb. 69 *Persepolis* (2007) 0:27:01

Als sie von den zwei verschleierte Frauen kontrolliert wird, wird sie selber fast Opfer der Macht, denn diese Frauen wollen sie, auf Grund ihrer Kleidung und ihres nicht richtig sitzendes Kopftuches zum Komitee bringen um sie zu bestrafen. Durch eine Notlüge kann Marjane dies allerdings in letzter Sekunde verhindern.



Abb. 70 *Persepolis* (2007) 0:25:51

Der Diskurs der Fremde hat auch im Film zwei Seiten. Zum einen wird das Fremde, das Westliche, als sie noch im Iran lebt, verteufelt, was an diesem Bild sehr deutlich wird. Die amerikanische Freiheitsstatue, hier in Darstellung eines Skeletts, dem Tode ähnlich.

³⁷³ Persepolis (2007) 0:22:05-0:22:11.

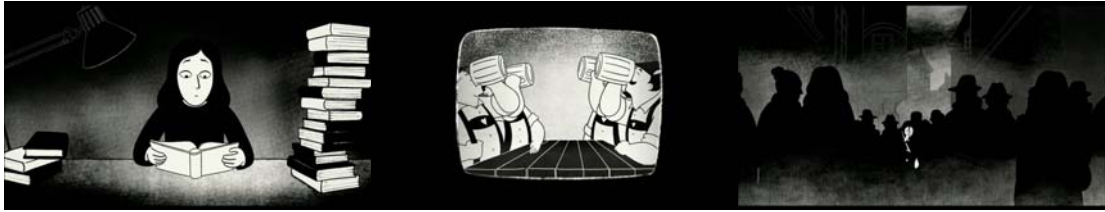


Abb. 71

Abb. 72

Abb. 73

Persepolis (2007) 0:47:33

Persepolis (2007) 0:47:26

Persepolis (2007) 0:58:36

Zum Anderen fühlt sie sich später in Wien als Außenseiter, der die westliche Welt nicht verstehen kann, auch wenn sie sich schließlich große Mühe gibt sich zu integrieren, wird sie auf Grund ihrer Einsamkeit, die erst in dieser Fremde entsteht, schließlich obdachlos.

Als sie nach Hause zurückkehrt, ist ihr dieses Leben auch fremd geworden und sie kann nicht bleiben, sondern verlässt ihr Heimatland am Schluss des Films abermals.

Insgesamt kann also über den Animationsfilm *Persepolis* gesagt werden, dass er, basierend auf der Comicversion, ähnliche Diskurse behandelt. Hierbei kann festgestellt werden, dass die politische Thematik im Machtdiskurs direkter benannt wird und so rechtfertigt, dass der Film als politischer Dokumentarfilm, wie von Florian Schwebel erwähnt, eingestuft wird. Jedoch rückt die familiäre und subjektive Problematik nicht in den Hintergrund, dem Zuschauer werden in einer Art der Dokumentation, wie sie dem animierten Film möglich ist, Hintergrundinformationen zum Land Iran geliefert, aber gleichzeitig auch ein individuelles Leben in diesem Kulturkreis gezeigt.

Im Folgenden soll der Film *Waltz with Bashir* von Ari Folman, als animierte Dokumentation, in gleicher Weise betrachtet werden.

3.2 Der Film *Waltz with Bashir*

Der Film *Waltz with Bashir*³⁷⁴ von Ari Folman kann als Weiterführung, vor allem in Bezug auf den Machtdiskurs der bereits besprochenen Werke gesehen werden.

Der animierte Dokumentarfilm, welcher der Erste dieser Art ist, handelt von den Erlebnissen, die der Regisseur und Autor Ari Folman während des Libanonkriegs machte. Der Film beginnt mit einer Sequenz, in welcher dämonische Hunde durch die Straßen einer Stadt jagen. Daraufhin wird dem Regisseur in einer Bar von Boaz-Rein Buskila, einem alten Freund, erzählt, dass diese Teil seiner Alpträume vom gemeinsamen Einsatz im Libanonkrieg sind. Folman wird bewusst, dass seine Erinnerungen an diese Zeit kaum vorhanden sind und er begibt sich auf die Suche nach Bekannten und Beteiligten, die ihm nach und nach helfen, seine Erinnerungen zu rekonstruieren. Im Laufe des Films gewinnt er seine Erinnerung an den Krieg zurück und stellt die Erlebnisse in surrealen Bildern dar. Die Darstellung entsprechen eindeutig nicht, werden die verschiedenen Traumsequenzen bedacht, der direkten Realität, worauf später im Bezug auf die falsche Erinnerung noch einmal zurückgekommen werden soll. Der Film basiert auf realen Interviews und Geschehnissen und dokumentiert diese als Trickfilm.³⁷⁵

Ori Sivan, mit dem Folman aufwuchs, nimmt dabei die Rolle des Therapeuten und Beraters ein. Ronny Dayag, Carmi Cna'an, Shmuel Frenkel, Ron Ben-Yishay und Dror Harazi sind weitere Figuren, die behilflich sind, die Fragmente der Vergangenheit zusammenzufügen.³⁷⁶

3.2.1 Der Film *Waltz with Bashir* zwischen Dokumentation und Animation

Die Frage, inwieweit der Film dokumentierend ist, stellt sich auch hier, da die Erinnerungen der Hauptfigur erst zurückkommen und das Geschehen somit rückwirkend konstruiert wird. Doch genau das ist es, was das Mainstream-Publikum an solch einem Thema fesseln konnte: Die Grenzgänge zwischen den zwei Medien Dokumentar- und Trickfilm. In dieser Form, die wohl eigens für *Waltz with Bashir* entwickelt worden war, stellt sie eine sehr arbeitsintensive Methode dar. Hierbei wurde zunächst der Stoff recherchiert, um dann auf Grundlage dessen das Drehbuch zu schreiben. Dieses wurde in einem Studio auf Video verfilmt und anhand dieses Filmes ein Storyboard erstellt. Aus diesem wurde das Story Reel entwickelt, welches als

³⁷⁴ *Waltz with Bashir*. Regie: Folman, Ari. Drehbuch: Folman, Ari. Bridgit Folman Film Gang. 2008. DVD Alive 2009. 87 Minuten.

³⁷⁵ Vgl. ><http://waltz-with-bashir.pandorafilm.de/film.php><, Zugriff: 25.8.09.

³⁷⁶ Vgl. Ebd.

Vorlage für die endgültigen Illustrationen diente, die schließlich zum fertigen Film animiert wurden.³⁷⁷ Die Bezeichnung Dokumentarfilm wirkt bei dem animierten Film zunächst etwas unpassend, handelt es sich doch bei vielen Szenen um Träume, Vorstellungen und Halluzinationen. Eine ausschlaggebende Szene ist die Anfangsszene, welche den Albtraum eines Bekannten des Filmemachers darstellt, in welchem er von einem Hunderudel durch Tel Aviv gehetzt wird.³⁷⁸ Folman fragt sich, da er kaum noch Erinnerungen an den Krieg hat, welche Rolle er in dem großen Massaker dieser Zeit gespielt hat und befragt ehemalige Kameraden. Der Film endet in dokumentarischen Bildern der Realität.³⁷⁹

Ähnlich wie in anderen Dokumentationen, und im großen Gegensatz zu *Persepolis* als Film und Comic, sowie den anderen hier dargestellten Comics, wird in *Waltz with Bashir* ein Grundwissen über den Libanonkrieg vorausgesetzt. Den Geschehnissen in diesem Krieg setzt Folman hier die subjektive Wirklichkeit der Soldaten gegenüber.³⁸⁰ Dies wird von Florian Schwebel als „eine[r] Mischung aus schonenden Deckerinnerungen, persönlichen Überhöhungen und unreal überklaren Erinnerungen“³⁸¹ bezeichnet. Klar dargestellt wird im Film in jedem Fall, dass es sich um persönliche Erinnerungen handelt, welche von Freund und Psychiater Ori Sivan unter dem Phänomen der falschen Erinnerung erklärt werden. Hierbei können die nacherzählten Erinnerungen als symbolisch eingestuft werden. Beispielsweise steht die große nackte Frau, die während einer Fahrt auf einem Schiff an der Front dem jungen Soldaten erscheint, für die Sehnsüchte jener junger Männer und das dunkle Wasser, aus welchem die Soldaten in der Erinnerung des Erzählers Folman entsteigen, für das Leben und das Unbewusste.³⁸²

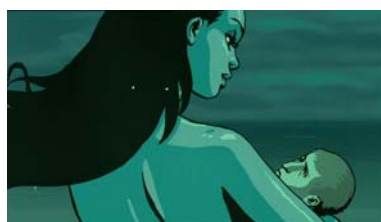


Abb. 74 Waltz with Bashir (2009) 0:17:47

Der Arbeitsprozess ist nicht mit dem eines gängigen Dokumentarfilms zu vergleichen, der im allgemeinen Sinne ‚die‘ Realität – wie auch immer diese definiert wird – abbildet.

³⁷⁷ Vgl. ><http://waltz-with-bashir.pandorafilm.de/film.php><, Zugriff: 25.8.09.

³⁷⁸ Vgl. Schwebel (2010) S. 116.

³⁷⁹ Vgl. Ebd.

³⁸⁰ Vgl. Ebd.

³⁸¹ Ebd.

³⁸² Vgl. Ebd. S.117.

Abgesehen von der Machart, dokumentiert der Film reale Ereignisse und beinhaltet zusätzlich die persönliche Komponente durch den Bezug des Filmemachers zu den Geschehnissen. Es kann hier also sogar von einem autofiktionalen, animierten Dokumentarfilm gesprochen werden. Die Authentizität ist ebenfalls durch den persönlichen Bezug gegeben, wobei sie nicht dadurch beeinträchtigt wird, dass die Ereignisse nicht direkt aus der Erinnerung ‚auf Papier/Film‘ gebracht wurden, sondern erst im Laufe des Filmes erschlossen werden. Im Gegenteil, sie gewinnen sogar an Glaubhaftigkeit, da der Regisseur und somit der Protagonist, wohl durch ein Trauma geprägt, seine Erinnerung erst wieder erleben muss, um Fakten an den Rezipienten weitertragen zu können. Der Film zeigt also gleichzeitig den Prozess der Recherche, sowie das Ergebnis.

Waltz with Bashir setzt sich mit den Erlebnissen eines Individuums im Libanonkrieg auseinander, wobei hier nicht nur dieses Individuum betont wird, sondern auch das Selbst aller anderer Figuren, die in enger Verbindung mit dem Krieg standen. Insofern zeigt der Film besonders gut die Stellung des Individuums in der globalisierten Welt, eine Welt in der Kriegsführung immer wieder eine große Rolle spielt.

Interessant ist es weitergehend, einen Blick auf die Perspektive, aus welcher der Film abbildet, zu werfen und diese mit der derjenigen zu vergleichen, aus der bislang vom Libanonkrieg berichtet wurde. Der Film schildert aus der Sicht eines direkt Beteiligten und erzählt, ähnlich wie die Comics, autobiographisch. Der Blick auf die Geschehnisse ist nicht die eines betroffenen Opfers, sondern eines Opfers in der Täterrolle. Ob der Protagonist als Täter oder Opfer gilt, müsste weiter diskutiert werden. In jedem Falle handelt es sich um eine Sicht von innen auf das Geschehen eines Krieges, welcher bislang hauptsächlich durch Presseartikel und Reportagen³⁸³ dokumentiert wurde.

Der Film *Waltz with Bashir* hat, ebenso wie die ausgewählten Comics, den Anspruch, ein Egodocument³⁸⁴ zu sein. Da es sich aber um eine Nacherzählung des Erlebten handelt, ist die Frage nach Authentizität schwierig zu beantworten. Das ‚Ich‘ des Filmemachers erlebt den Libanonkrieg nicht direkt, sondern rekonstruiert sich, anhand von Erzählungen, die Geschehnisse und somit seine Erinnerung. Auch handelt es sich hierbei um die Grenzen der Vermittlung, da er sich selbst zunächst nicht an seine

³⁸³ Vgl. beispielsweise ><http://www.spiegel.de/politik/ausland/0,1518,433492,00.html><, Zugriff: 04.12.2009.

³⁸⁴ ‚Egodocument‘ in den 1950er von Jaques Presser eingeführter Begriff:
„Gemeinsames Kriterium aller Texte, die als Ego-Dokumente bezeichnet werden können, sollte es sein daß Aussagen oder Aussagepartikel vorliegen, die – wenn auch in rudimentärer und verdeckter Form – über die freiwillige oder erzwungene Selbstwahrnehmung eines Menschen in seiner Familie, seiner Gemeinde, seinem Land oder seiner sozialen Schicht Auskunft geben oder sein Verhältnis zu diesen Systemen und deren Veränderungen reflektieren.“ Winfried Schulze
Vgl. ><http://www.zeitenblicke.de/2002/02/rutz/index.html><, Zugriff: 04.12.2009.

Vergangenheit, von der er berichten will, erinnern kann. Folman versucht hier der Genauigkeit eines Dokumentarfilms nahe zu kommen, jedoch erhält der Rezipient keinen üblichen Zugang, also vorgegebene Fakten, zu einem Dokumentarfilm über den Libanonkrieg, sondern persönlichen Zugang zu den Erinnerungen über diesen Krieg. Nichts desto trotz wird versucht, den Film als ein solch ‚üblichen‘ Dokumentarfilm darzustellen. Somit befindet er sich direkt an der Grenze zwischen Selbstaussagen, wie in den besprochenen Comics, und Fremdaussagen, wie sie oftmals in Dokumentarfilmen zu finden sind. Ein weiteres Augenmerk soll auf die letzte Szene des Films gelegt werden. Hier handelt es sich um ein reales, nicht animiertes Bild, welches das Problem des Kriegsschocks aufgreift. Zum Einen bewegt sich der Filmemacher hier weiter an der Grenze zwischen Dokumentation und Animation, da er ein reales Bild einfließen lässt; weiter bewegt er sich an der Grenze zwischen Dokumentation und Leserlenkung. Denn gerade weil das Bild abschließend eingesetzt wird, bleibt dem Rezipienten der Eindruck des Leids, welches durch diesen Krieg ausgelöst wurde, erhalten. Dieser Grenzgang des Eingriffs ist hier permanent durch die Konstruktion der Handlung gegeben. Auch in diesem Punkt handelt es sich um eine Ähnlichkeit zu den besprochenen Comics, denn diese können durch die autobiographische, persönliche Erzählweise als extrem lesersteuernd bezeichnet werden. Der Film *Waltz with Bashir* wird hier als eine Erweiterung der Comics gesehen, denn er gibt nicht einfach autobiographisch wieder, sondern enthält ein episches Element. Hierbei wird die Geschichte während des Erzählens konstruiert. Die Reden, der chronologische Zeitablauf und selbstreflexive Momente, stellen eine Ähnlichkeit zu den autobiographischen Comics her, gleichzeitig dokumentiert der Film aber auch die Geschehnisse, und das nicht nur auf subjektive Weise. Auch wird aus dem Gespräch mit Folmans Freund Ori Sivan deutlich, dass man sich selbst aussucht, an was man sich erinnert. Dies verdeutlicht wiederum die Grenzen der Vermittlung des Films, denn der Regisseur dokumentiert den Prozess seiner ‚Wiedererinnerung‘, was den Film nicht als reinen Dokumentarfilm gelten lässt, sondern als, wie oben schon benannt, ‚Egodocument‘.

Die Konstruktion der Handlung durch eben diese Wiedererinnerung verhält sich als Praktik des Selbst, wie sie bei Reckwitz beschrieben wurde. Durch die Rekonstruktion der Geschehnisse ähnelt sie einer Art Tagebuchs schreiben, wie es auch in den autofiktionalen Comics vorlag. Interessant ist weiterhin im Bezug auf Reckwitz' Subjektmodell das Verhalten von Subjekt und Antisubjekt im Film *Waltz with Bashir*. Betrachtet man die Grenze zwischen Opfer und Täter, an welcher sich der Protagonist

in seiner Vergangenheit entlang bewegt hat, so ergibt sich, dass es sich um ein Individuum handelt, welches zwischen den zwei Seiten der Grenze schwankt. Folman hatte als junger Mann keine Wahl und wurde zum Täter. Jahre später leidet er nun als Opfer darunter. Die Täterrolle würde dem Antisubjekt entsprechen, ist aber dennoch Teil der Biographie des Protagonisten. Dies trägt zur Darstellung des Subjektbilds in einer nicht-westlichen Gesellschaft im Film bei. Der westliche Rezipient, von welchem ausgegangen wird, beschäftigt sich hier also mit einem ihm fremden Subjekt, kann aber dadurch auf das Verhalten von Individuen in der globalisierten Welt schließen. Durch die Darstellung übernimmt der Leser, so wird hier behauptet, die Opfer-Täter (und somit Gut-Böse)-Kategorisierung des Filmemachers.

3.2.2 Kurzanalyse

Ausgehend von dem Subjekt Folmans platzieren sich die Individuen im gesamten Film in den verschiedenen Diskursen. Dies soll ähnlich der Kurzanalyse des Films *Persepolis* hier dargestellt werden.

Der Diskurs der Macht ist in diesem Film eindeutig vorherrschend. Zum Einen handelt der Film über den Einfluss, der während der Kriegszeit auf junge Soldaten ausgeübt wird, zum Anderen auch von der Gewalt die der Mensch über seine eigenen Erinnerungen hat. So erklärt der befreundete Psychiater Folman, dass jedes Individuum selbst entscheiden kann, an was sich erinnert wird.



Abb. 75 *Waltz with Bashir* (2009) 0:18:57

Der Diskurs wird beispielsweise deutlich, als von Folmans Freund erklärt wird, wie die Soldaten auf jenem ‚Loveboat‘ in den Krieg gebracht werden. Ihnen wird grundsätzlich nicht die Entscheidung überlassen und folglich müssen sie sich dieser Macht des Krieges aussetzen. In der Abbildung befinden die jungen Soldaten sich in einer Situation, in welcher sie selber vollkommen die Macht über sich verlieren. Sie schießen aus purer Angst auf alles dem sie begegnen, so zum Beispiel ein Auto, als sie das ‚Love-Boat‘ verlassen. Dies verdeutlicht, in welcher machtlosen Position sie sich befinden.



Abb. 76

Waltz with Bashir (2009) 0:07:39



Abb. 77

Waltz with Bashir (2009) 0:08:02

Der andere Teil der Macht, der hier angesprochen wird, zeigt sich in oben abgebildeten Bildern. Es ist kaum vorstellbar, dass diese Situation sich 20 Jahre zuvor genauso ereignet hat, dennoch bleibt sie ein Teil Folmans Erinnerung, die er mit dem Libanonkrieg verknüpft. Immer wieder tauchen diese Bilder auf, in welchen er sich daran erinnert mit anderen Soldaten nackt dem Meer entstiegen zu sein, um sich am Strand zu bekleiden und den Kampf wieder aufzunehmen.

Der Religionsdiskurs ist, wie die anderen Diskurse, dem der Macht untergeordnet. Er kommt beispielsweise in jener Sequenz zu tragen, als Folman als junger Soldat den Befehl erhalten hat, Verwundete und Tote ‚zu entsorgen‘.³⁸⁵ Er erzählt, dass er in einer Zeit, in der er zum ersten Mal einen Toten sieht, diesen Auftrag erhalten hat, und sich somit auf die Suche nach dem hellen Licht, der Erlösung macht. Zwar bezeichnet dies den Ort, der ihm zuvor von seinem vorgesetzten Offizier beschrieben worden ist, um dort die Leichen abzuladen, jedoch können diese Aussagen in jedem Fall in einer religiösen Symbolik aufgefasst werden. Diese religiöse Beschreibung zeigt die Position der jungen Soldaten, ein Warten auf das Ende ihrer leidvollen Situation im Krieg. Im Laufe des Films werden sie noch oftmals in dieser Opferrolle gezeigt, zum Schluss jedoch eindeutig klar gestellt, dass sie in jedem Falle eine Schuld des Mittäters trifft. In hier beschriebener Szene wird der religiöse Kontext weiter aufgefasst, als ein anderer Soldat Folman fragt, was zu tun sei und dass es ‚besser wäre, zu beten, als zu schießen‘. Folmans Antwort hierauf, „dann schieß und bete.“³⁸⁶, zeigt, dass die Religion der Macht des Krieges untergeordnet ist.

Der familiäre Diskurs ist hier ebenfalls sehr hintergründig und tritt in Bezug auf den Filmemacher und Protagonisten Folman kaum auf.

³⁸⁵ Vgl. *Waltz with Bashir* (2009) 0:22:25-0:24:56.

³⁸⁶ Ebd. 0:23:28.



Abb. 78 *Waltz with Bashir* (2009) 0:14:15

Als er seine Reise auf der Suche nach seinen Erinnerungen beginnt, besucht er seinen damaligen Freund Carmi Cna'an in Holland, denn dieser taucht in seinen ersten Erinnerungen, die er nun bekommen hat, auf. Jener erzählt ihm, dass er ähnliche Probleme mit seiner Erinnerung hat und seinem Siebenjährigen Sohn, die Frage ob er in der Armee jemanden erschossen habe, nicht beantworten kann.³⁸⁷



Abb. 79 *Waltz with Bashir* (2009) 0:30:50

Ein weiteres Mal, als Erinnerungen an den Krieg in einen familiären Zusammenhang gebracht werden können, ist, als eine weiterer interviewter Freund, Ronny Dayeg, berichtet, dass er sich während einer Situation, als er beschossen wurde, fragte, was wohl seine Mutter ihm raten würde, zu tun.

Teil des familiären Diskurses ist auch der Heimaturlaub, von welchem Folman im Gespräch mit der Post-Trauma-Expertin Solomon erzählt.³⁸⁸ Nach 6 Wochen Krieg kommt er in seine Heimat, die sich kaum verändert hat. Hier versucht er auch in sein Leben, bevor er in den Libanon zog, zurückzukehren und erinnert sich an sein Vorhaben, seine ehemalige Freundin Yaeli zurückzugewinnen. Im Gespräch mit demselben Mann der Anfangsszene wird erstmals etwas über Folmans Familie bekannt. Sein Vater erzählte ihm in diesem kurzen Urlaub, dass er selbst im Zweiten Weltkrieg nur für 48 Stunden Heimaturlaub bekam, bevor er wieder an die Front zurückkehren musste.³⁸⁹ Weiter wird Folmans Familie im gesamten Film aber nicht erwähnt.

³⁸⁷ Vgl. *Waltz with Bashir* (2009) 0:11:35-0:21:20.

³⁸⁸ Vgl. Ebd. 0:41:55-0:46:18.

³⁸⁹ Vgl. Ebd. 0:46:19-0:48:24.



Abb. 80 *Waltz with Bashir* (2009) 0:07:34

Der Diskurs der Fremde ist hier eventuell durch die ‚Nicht-Erinnerung‘ Folmans zu erklären, denn in den 20 Jahren, die seit dem Krieg vergangen sind, waren in seiner Erinnerung keine Bilder aus dem Libanon vorhanden. Aus diesem Grund wurde hier als Beispiel jenes Bild gewählt, welches im Film sein erstes Erinnerungsbild darstellt, in der Nacht kurz nachdem ihm von seinem Freund in der Bar von dessen Albtraum über den Libanonkrieg erzählt wurde. Weiter trägt die westliche Sicht auf den Film dazu bei, eine neuartige Form der Erklärung der Fremde vor sich zu haben.

Obwohl das Prinzip der falschen Erinnerung teils angewandt wird, vergisst der Filmemacher nicht die Mittäterschaft an der Massentötung des Massakers anzukreiden. Die Darstellung der Grausamkeit des Krieges gipfelt in den dokumentarischen Schlussbildern. Schwebel hält die Fähigkeit des Animationsfilm in dieser besonderen, neuartigen Form treffend fest:

„WALTZ WITH BASHIR ist ein Film aus einer Zeit, in der das fotografische Bild nicht mehr als Abbild der Realität gelten kann, und in der die große Erzählung der Fernsehnachrichten keine Orientierung mehr bietet. Der Film ist ein Versuch, Wirklichkeit komplexer und ehrlich zu erfassen [...]. Der Animationsfilm hat bewiesen, dass er das komplexe Miteinander verschiedener Menschen und ihrer Ideen voneinander in allen Facetten darstellen kann. Die Zeit der TAGESSCHAU ist vorbei.“³⁹⁰

Auf Grund dieser Möglichkeit des Genres Animtionsfilm, insbesondere dem politischen, gelingt es dem Filmemacher hervorragend, das Individuum in einem großen Zusammenhang darzustellen.

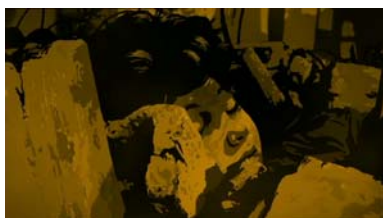


Abb. 81

***Waltz with Bashir* (2009) 1:16:29**



Abb. 82

***Waltz with Bashir* (2009) 1:19:44**

³⁹⁰ Schwebel (2010) S. 117.

In der Schlusszene wird noch einmal auf die Grausamkeit hingewiesen, indem zuerst animierte Bilder der Flüchtlingslager und dann Realbilder gezeigt werden.

IV) Fazit: Das Subjekt in den Medien autofiktionaler Comic und Animationsfilm

Das Themengebiet Grenze spielt in allen besprochenen Werken eine herausragende Rolle, kommt es doch auf verschiedene Art und Weise immer wieder zum Vorschein. Betrachtet man die exemplarischen Werke in Bezug auf die Darstellung des Individuums, so kann festgehalten werden, dass die hier verwendeten Comics sich auf Subjektives beziehen, geleitet durch die Biographie des Autors. Ebenso verhält es sich bei dem Animationsfilm *Persepolis*, wobei der Film *Waltz with Bashir* eine gewisse Sonderstellung einnimmt.

1. Die Position des Subjekts in den autofiktionalen Comics

In fast allen Comics nimmt das Subjekt eine privilegierte Stellung ein und so scheint es, als ob der Authentizitätsgehalt der behandelten Thematik, handelt es sich doch meist um eine Darstellung der nicht-westlichen Welt, von vornherein eingeschränkt wird. Einzig in *Persepolis* handelt es sich um eine ‚unterprivilegierte‘ Sicht auf die Dinge, da die iranische Gesellschaft aus der Sicht einer Frau porträtiert wird, von deren problematischer Stellung ausgegangen werden muss. Die Comics zeigen zwar die unterschiedlichsten Kulturkreise, dennoch wird die Position des Individuums ähnlich dargestellt. Die aus der westlichen Welt stammenden Individuen, die sich aus verschiedenen Gründen in anderen Kulturen bewegen, so vor allem in den Arbeiten von Craig Thompson und Guy Delisle, wirken stets einsam und fast verloren in einer ihnen fremden Welt. Die Protagonistin in Marjane Satrapis *Persepolis* nimmt hier eine gewisse Ausnahmestellung ein, da sie sich zum Einen als ‚Fremde‘ in der westlichen Welt aufhält und es sich weiterhin um eine Frau im jugendlichen Alter handelt. Im Grunde sind aber auch hier alle Aspekte des ‚einsamen Subjekts‘ vorhanden. Laut Andreas Reckwitz wird in der Moderne das befreite, autonome Subjekt angestrebt, welches scheinbar doch stets von seinem sozialen Umfeld abhängig ist. Das in den Comics gezeigte Individuum, wobei nun davon ausgegangen wird, dass es sich in den gewählten Werken um ein ähnliches Bild handelt, befindet sich in einer von seinem sozialen gewohnten Umfeld abweichender Situation. Somit wird es vor das Problem einer neuen sozialen Integration gestellt, welches das Individuum einsam wirken lässt. Dies zeigt, dass das Individuum in der ‚globalisierten Welt‘ immer noch genauso nach eben dieser sozialen Integration und zugleich Autonomie strebt, es aber durch die Erreichbarkeit fremder Kulturen und der Möglichkeit, sich eben dort aufzuhalten, vor vollkommen neue Aufgaben gestellt wird.

Durch subjektive Dokumentation erfährt man in den autofiktionalen Comics vieles über das Land, Gegebenheiten und Menschen verschiedener Kulturkreise. Es handelt sich nicht um ein reines Abbilden der Realität, da es mit der subjektiven Wahrnehmung verknüpft wird.

Alle Bücher und auch die Animationsfilme zeigen Subjekte in Grenzerfahrungen, wobei ebenso das Subjekt des Rezipienten, welches diese Erfahrung macht, miteingeschlossen werden soll. Vor allem Folmans *Waltz with Bashir* wird hier als Grenzfilm verstanden, denn er zeigt das Thema der Grenzerfahrung auf sehr deutliche Weise, besonders in Bezug auf die Erfahrung zwischen Täter- oder Opferrolle. Diese Aussagen sind keinesfalls als Wertung zwischen Comic und Film zu verstehen. Trotzdem kann spekuliert werden, ob die Grenzerfahrungen in den Machtdiskursen in den Comics eindeutiger, beziehungsweise erfolgreicher vermittelt werden. Dies könnte durch die Subjektivität der Comics begründet werden. Doch kommt auch hier der Gedanke auf, dass die Comics trotz dieser Subjektivität objektiver vermitteln. Paradoxaerweise lassen sie, obwohl autobiographisch und somit persönlicher erzählt dem Leser eine Möglichkeit zur Meinungsbildung. Vermutet werden kann hierbei, dass sich dies in einem der besonderen Merkmale von Comic und Animation begründet, nämlich dem reduzierten Stil, der die Realität abbildet. Durch Abstraktion im Stil der Comics und auch der Animationsfilme kann dem Rezipienten Identifikation mit den Figuren gelingen, weswegen hier von Objektivität gesprochen wird.

2. Ausblick – Möglichkeiten der Analyse anderer Medienarten

Die Analyse könnte in einer weiteren Arbeit auf andere Medien ausgeweitet werden, wobei sich in Anschluss an den hier verwendeten animierten Dokumentarfilm ‚gängige‘ Dokumentarfilme anbieten.

Der deutsche Dokumentarfilmer Thomas Schadt sagt:

„Authentizität definiert sich zunächst in einer erkennbaren und nachvollziehbaren Haltung des Regisseurs: in seiner wie auch immer filmisch gestalteten Subjektivität. Sie muss erkennbar sein. Authentizität zeigt sich aber auch im Umgang mit Realität. Ein Regisseur muss den Motiven, den Menschen vor der Kamera, Raum für eine eigene, individuelle Subjektivität belassen. Da gibt es nicht nur das eine oder das andere.“³⁹¹

Meist enthalten Forschungen des Dokumentarfilms die Frage nach der Objektivität, das heißt, inwiefern der Dokumentarfilmer durch Gestalten und Eingreifen in ‚die‘ Wirklichkeit seine subjektiven Ansichten einbringt. Von den Filmemachern selbst wird

³⁹¹ Schadt, Thomas. Es wird nicht auf totale Vereinheitlichung hinauslaufen. In: Wolf, Fritz. Alles Doku – oder was?. Über die Ausdifferenzierung des Dokumentarischen im Fernsehen. ><http://www.lfm-nrw.de/downloads/allesdoku-kompl.pdf>>. S. 177, Zugriff: 10.11.2009.

oft die Meinung vertreten, so nah wie möglich an die Wirklichkeit heranzutreten. Durch die Auseinandersetzung und Arbeit mit dieser Realität kann Subjektivität nicht ausgeschlossen werden. Der Rezipient spielt ebenfalls eine Rolle, denn der Filmemacher ist nur Vermittler seiner Wirklichkeit. Der Zuschauer ist schließlich die Instanz, die selbst entscheidet und sich seine eigene Realität bildet. Laut Alexander Kluge ist er eine der insgesamt drei Instanzen (=Kameras) des Dokumentarfilms. Die anderen ‚Kameras‘ bestehen aus der technischen Instanz und dem Kopf des Filmemachers.³⁹²

2.1 Vom alten Dokumentarfilm zu neuen Konzepten

In der Vergangenheit bestand stets die Schwierigkeit, das Interesse des deutschen Publikums für Dokumentarfilmproduktionen zu wecken. Experimentelle Arbeiten hatten kaum die Möglichkeit auf Verbreitung, Werke über ferne Länder hingegen erreichten, meist in Verbindung mit Tieraufnahmen - so auch Flahertys *Nanook of the North* (1922)-, einen gewissen Bekanntheitsgrad. Nach dem Zweiten Weltkrieg spielte der Dokumentarfilm in Deutschland eine untergeordnete Rolle in den Kinoprogrammen in Westdeutschland und verschwand ab 1970 fast vollkommen.³⁹³ In der DDR wurde ein einzigartiges Modell zur Produktion von Dokumentarfilmen geschaffen. Die dort entstanden Dokumentarfilme - auf 35 mm ausschließlich für Kinovorführungen geschaffen – waren im anderen Teil Deutschlands teils unbekannt und galten oftmals als SED-Propaganda.³⁹⁴

Bis in die 90er Jahre wurde der Dokumentarfilm als aussichtslose Kunstform gesehen und fand seinen Platz fast ausschließlich im Fernsehen. 1983 wurden dem Dokumentarfilm neue Formen eröffnet, als der Amerikaner Godfrey Reggio seinen Film *Koyaanisqatsi – Prophezeiung* (1982) präsentierte. Der Film setzt sich mit dem unaufhaltsamen Weg der Konsumgesellschaft in den Abgrund auseinander. In einer Zeit, in der das Bewusstsein für gesellschaftliche Problematik herrschte, machten sich Filmemacher in Deutschland das Konzept von zielgruppengerichteter Vermarktung zum Vorteil.

Auch Erwin Wagenhofer und weitere Regisseure der Gegenwart machen sich eine gewählte Präsentation ihrer Filme in der Werbung zu Nutzen, um mit Themen, die

³⁹² Vgl. Heller, Heinz B. In: Koebner, Thomas [Hg.]. Reclams Sachlexikon des Films. Ditzingen: Reclam Verlag 2002. S.127.

³⁹³ Vgl. Spaich, Herbert. Wie der Dokumentarfilm ins Kino kommt. Eine Spurensuche. In: Hoffmann, Kay und Zimmermann, Peter [Hg.]. Dokumentarfilm im Umbruch. Kino – Fernsehen – Neue Medien. Konstanz: UVK 2006. S. 181.

³⁹⁴ Vgl. Ebd.

unsere Gesellschaft berühren, ein breites Publikum zu erreichen.³⁹⁵ Hierbei werden die Filme meist nicht offensichtlich als Dokumentarfilm angepriesen, um das Aufkommen des etwas ‚verstaubten Images‘ zu verhindern.

Seit dem Jahr 2003 kommen fast monatlich Dokumentarfilme auch in die großen Kinohäuser und erreichen somit ein umfangreiches Publikum. Die Entdeckung neuer Themen und Ausdrucksformen lassen das Dokumentarische der großen Leinwand gerecht werden und somit beschränkt sich der Dokumentarfilm nicht mehr nur auf das Fernsehen und erschloss sogar einen neuen Publikumskreis für das Kino. Die Dokumentarfilmmacher haben den alten ‚Kulturfilm‘ hinter sich gelassen und so entstanden in den letzten Jahren Produktionen von Naturfilmen wie beispielsweise Jacques Perrins *Nomaden der Lüfte* (2001), bis hin zu Filmen, die sich zwischen Dokumentationen und Kunstperformances bewegen. In jedem Falle zeigen die Werke einen innovativen Blick auf die Wirklichkeit unserer Zeit.³⁹⁶

Auch Filme, die einen Blick auf die Schattenseite der Welt werfen, so zum Beispiel die Filme Michael Moores aus betont subjektiver Sichtweise, erfreuen sich großer Beliebtheit und finden ihren Weg in die Kinos. Bei der Vermarktung wird allerdings oftmals bewusst darauf verzichtet, sie als Dokumentarfilm auszuweisen. Filmemacher wie Hubert Sauper und Michael Glawogger testen die Belastbarkeit des Publikums mit ihren Filmen *Darwin's Nightmare* (2005)³⁹⁷ und *Workingman's Death* (2004)³⁹⁸. Und auch bei ihnen bewährt sich die Strategie der Vermarktung unabhängig vom Genre, wodurch ein breites Kinopublikum erreicht wird.³⁹⁹

2.2 Das Subjektbild in Dokumentarfilmen anhand von Darwin's Nightmare und Workingman's Death

Tendenziös in diesen Dokumentarfilmen ist eine Grundaussage, die auf die Ausbeutung in den jeweiligen Ländern hinweist, zur gleichen Zeit aber auch das Gute vermittelt. Hierbei findet eine Gegenüberstellung von ‚Gut und Böse‘ statt, wobei die Regisseure sich scheinbar selbst an der Grenze der Vermittlung positionieren. Dies bedeutet weitergehend, dass die Filmemacher der gewählten Dokumentarfilme eine Vermittlerrolle einerseits und eine wertende Rolle andererseits einnehmen. Hierbei

³⁹⁵ Vgl. Spaich (2006) S. 181.

³⁹⁶ Vgl. Ebd. 181f.

³⁹⁷ *Darwin's Nightmare*. Regie: Sauper, Hubert. Drehbuch: Sauper, Hubert. Lake Victoria, Tanzania: Mille et une Prod./ Coop 99/ Saga Films 2005. DVD Sunfilm 2005. 111 Minuten.

³⁹⁸ *Workingman's Death – 5 Bilder zur Arbeit im 21. Jahrhundert*. Regie: Glawogger, Michael. Drehbuch: Glawogger, Michael. Anshan, Dösbürg, Kawahljen, Pakistan, Port Harcourt, Ukraine: Arte 2005. DVD. Indigo, 2007. 122 Minuten.

³⁹⁹ Vgl. Spaich (2006) S. 189-191.

geschieht in sofern eine Grenzziehung, da die Regisseure auf einer westlich geprägten Welt über Bedingungen anderer Gesellschaften (also über die Grenzen hinaus) urteilen. Dabei wird der Rezipient dafür sensibilisiert, was in der eigenen Gesellschaft passiert, nämlich eine Abgrenzungen von gerade diesen Bedingungen für Subjekte der im Film abgebildeten Gesellschaften, in den hier gezeigten meist der Dritten Welt angehörigen Individuen.

2.2.1 Workingman's Death

Der Dokumentarfilm *Workingman's Death – Fünf Bilder zur Arbeit des 20. Jahrhunderts* wurde von Michael Glawoger (Regie) und Michael Thaler (Kamera) im Jahre 2004 realisiert. An unterschiedlichen Orten und zu unterschiedlicher Zeit werden Menschen bei der Arbeit, und ihre Art und Weise mit selbiger umzugehen und sie zu schätzen, gezeigt. Ein Zitat William Faulkners wird zu Beginn des Films eingeblendet und findet sich ebenso auf der Homepage zum Film.

"You can't eat for eight hours a day nor drink for eight hours a day nor make love for eight hours a day -all you can do for eight hours is work. Which is the reason why man makes himself and everybody else so miserable and unhappy." (William Faulkner).⁴⁰⁰

In dem Film wird ein starker Eindruck der Globalisierung und deren Einfluss auf die Arbeitsbedingungen in der nicht-westlichen Welt vermittelt. Der Film zeigt, dass Arbeit etwas stark Körperliches sein kann, eine Position die in der westlichen Welt heutzutage nicht mehr weitverbreitet ist. Hier werden die Schattenseiten der Globalisierung betont, denn es wird hart gearbeitet, um lebenswichtige Rohstoffe zu erwirtschaften. Somit wird ein Eindruck vom Einfluss der Globalisierung auf die Rohstoffmärkte gegeben.

Der Diskurs der Macht, in enger Verbindung mit dem Themengebiet der Arbeit, steht in diesem Dokumentarfilm wohl an erster Stelle. Individuen werden in den verschiedenen Kapiteln bei ihrer Arbeit, bei welcher es sich meist um so genannte Schwerstarbeit handelt, gezeigt. Die Arbeit zeigt hier meist einen Überlebenskampf, dem sich der Einzelne ausgesetzt sieht.

⁴⁰⁰ ><http://www.workingmansdeath.at/images/press/WMDFLYER0805LOW.pdf><, Zugriff: 01.03.2010.



Abb. 83 *Working Man's Death* (2005) 0:50:20

Der Film *Working Man's Death* versucht das Individuum darzustellen. Da besonders extreme Lebensbedingungen verschiedener Gruppen und Menschen betont werden, steht der Diskurs des Individuums in enger Verknüpfung mit dem Leid der Menschen. Das Beispielbild zeigt eine Einstellung des Kapitels Geister – der Film ist in die Kapitel ‚Helden‘, ‚Geister‘, ‚Löwen‘, ‚Brüder‘ und ‚Zukunft‘, sowie Prolog und Epilog unterteilt – in welcher ein Schwefelarbeiter in Indonesien, unter schwersten körperlichen Bedingungen, arbeitet.

Im Film wird auch gezeigt, dass schwere Arbeit in manchen Regionen mit Verehrung gleichzusetzen ist oder dies in früherer Zeit der Fall war. Als Beispiel wird hier der Kohleabbau in der Ukraine angesprochen, denn dort galt einst der Arbeiter Stachanov als großer Held. Die Arbeiter selbst, die beim Abbau in hauptsächlich illegalen Minen gezeigt werden, sagen allerdings, ein Vergleich sei nicht mehr möglich. Trotzdem wird merkbar, dass den Menschen Ansehen verliehen wird und sei es nur durch die Darstellung des Filmemachers. So werden die Menschen statuengleich gezeigt:



Abb. 84 *Working Man's Death* (2005) 0:05:31



Abb. 85 *Working Man's Death* (2005) 0:05:37

Das Subjekt könnte hier durch die Arbeit identifiziert beschrieben werden. Zum einen bringt diese Anerkennung, doch hauptsächlich dient sie in der heutigen Zeit in der Region des Kohleabbaus in der Ukraine dem Überleben. Immer wieder werden Bilder von der Arbeit in den Bergwerken 1935 gezeigt.

Das Subjektbild definiert sich durch seine (körperliche) Beschäftigung und somit gleichzeitig durch die Würde und den Stolz, die durch sie empfunden werden. Arbeit – zunächst das Hauptthema des Films – ist die Lebensgrundlage des Individuums und stellt auch bei Reckwitz eine soziale Praktik der Subjektkulturen dar. Der Lebensbereich nimmt Einfluss auf alle anderen Bereiche des Individuums und wirkt sich auf sozialen Stand, Lebensweise, Umfeld und vieles mehr aus. In *Workingman's Death* wird Arbeit heroisiert, der Arbeiter wird teils als Held, teils jedoch auch als Unterworfener der Gegebenheiten gezeigt. So stark und eigenständig die Menschen auch sind, so gehen sie ihrer Beschäftigung doch aus einem Drang nach Überleben nach. Sie sind freiwillig und zugleich unfreiwillig an dem Ort ihrer Arbeit. Sie sind das „in die Höhe Erhobene und das Unterworfene“⁴⁰¹. Sie kämpfen um Integration, um soziale Integration soweit bis sie an ihre Grenzen stoßen.

In Glawogers Film wird stark auf das Individuum eingegangen. Grundsätzlich wird hier ausgesagt, dass der Mensch sich in ein Subjektbild einordnet, welches Arbeit als lebenswichtige Bedingung ansieht. Hierbei wird Selbstausbeutung vom Individuum hingenommen, da dies oftmals keine andere Wahl hat. Die Darstellung wird insgesamt als starke Leserlenkung empfunden, indem die westliche Welt (zu der die meisten Rezipienten gehören) als Böse und als der Ausbeuter dargestellt wird.

2.2.2 Darwins Nightmare

Der Film *Darwin's Nightmare* von Hubert Sauper beschreibt Situation und Menschen am Viktoriasee in Tansania, Afrika. Eingegangen wird aber vor allem auf die Menschen, die sich rund um den See, vor allem in der Stadt *Mwanza*, angesiedelt haben und deren Lebenslage.

„Der österreichische Filmemacher Hubert Sauper zeigt den Überlebenskampf der Menschen und stellt in seinem Dokumentarfilm die Frage, ob es ihnen im Strudel der Globalisierung mittlerweile ähnlich geht, wie den Fischen im Viktoriasee: Nur der "Stärkste" überlebt - ein darwinistischer Alptraum.“⁴⁰²

Darwin's Nightmare ist eine Geschichte über Menschen zwischen dem Norden und dem

⁴⁰¹ Vgl. Reckwitz (2006) S. 9.

⁴⁰² >http://www.arte.tv/de/Darwins-Alptraum/Darwins__Alptraum/1182926.html>, Zugriff: 04.12.2009.

Süden, über Globalisierung und über Fische.⁴⁰³ Auch bei *Darwin's Nightmare* handelt es sich um einen Film aus der westlichen Welt, der einen Blick auf Individuen in Afrika wirft. Die Thematik des Leidens, des Todes und der Armut steht stark im Vordergrund im Hinblick auf eine Gut-Böse Darstellung. Diese entsteht durch die Darstellung der westlichen Welt in der starken Position, als Ausbeuter, der die Armut der Menschen ausnutzt und zu großem Leid führt.



Abb. 86

Darwin's Nightmare (2004) 0:17:37



Abb. 87

Darwin's Nightmare (2004) 0:17:42

Nicht nur die Kinder wirken alleine, sondern auch viele anderen Figuren, die im Film auftauchen. So beispielsweise Eliza, die zu Anfang als ‚Freundin vieler Piloten‘, also als Prostituierte vorgestellt wird.⁴⁰⁴ Sie spricht ebenfalls davon, dass sie sich ein besseres Leben wünscht. Ihre Mutter ist gestorben und ihr Vater sehr krank. Eliza würde gerne mehr Ausbildung genießen, doch stattdessen muss sie ihren Körper verkaufen.⁴⁰⁵ Dieses Interview ist wohl das persönlichste und intimste. Da es sich hier um ein Interview im vollkommen privaten Raum handelt, wird Eliza als sehr prägnante Figur aufgefasst. Sie symbolisiert das, was über viele einzelne Individuen im Film gesagt wird, nämlich dass sie durch die große Armut im Land als einzelnes Individuum zu Taten gezwungen wird, die sie sonst nicht begehen würde – sie wird zum Leid durch ihre Arbeit gezwungen. Bei der Figur Eliza wird behauptet, dass es sich durch die emotionalisierte Darstellung um eine Beeinflussung des Zuschauers handeln könne. Die einzelnen Individuen werden durch eigene Zwischentitel vorgestellt, woraus ersichtlich wird, dass dem Filmemacher die Heraushebung des einzelnen Menschen ebenso wichtig war, wie das Aufzeigen der skandalösen Situation in Tansania. Sequenzen, die die Arbeit zeigen und sich vor allem in der Fischfabrik abspielen haben erklärenden Charakter. Interessant für die Darstellung des Individuums sind Szenen, in denen entweder Arbeiter interviewt werden oder die das Leben der Menschen zeigen.

⁴⁰³ ><http://www.darwinsnightmare.com/darwin/htmltdt/startset.htm>< Zugriff: 01.07.09.

⁴⁰⁴ Vgl. *Darwin's Nightmare* (2005) 0:08:10.

⁴⁰⁵ Vgl. Ebd. 0:17:36-0:19:32.

Es werden bestimmte Personen herausgegriffen, die vielleicht als Beispiele für das Leben in diesem Gebiet gelten. Insgesamt handelt es sich um eine Mischung aus Bildern vom Leben an diesem Ort und Interviews, die dieses noch näher erläutern, von ihrem individuellen Leben erzählen oder bestimmte Vorgänge, vor allem die der Arbeit, erklären. Die Hauptthematik des Films ist das (Über-) Leben in Tansania am Viktoriasee und die Problematiken, die hier in den letzten Jahrzehnten entstanden sind. Der Regisseur Hubert Sauper sieht die Globalisierung der afrikanischen Märkte nach jahrhundertlanger Sklaverei und Kolonialisierung als dritte und tödlichste Demütigung der Menschen des Kontinents.⁴⁰⁶

Durch die Erzählweise und die Auswahl der Bilder und Szenen entsteht ein Subjektmodell, welches von dem von Andreas Reckwitz auf die westliche Welt bezogene Welt abweicht, aber auch Elemente davon enthält. Das Subjekt strebt ein gutes Leben an, die Menschen sind durch ihre Situation gezwungen, zu leben, wie sie leben, es herrscht ein ständiger Kampf ums Überleben. Europa wird als ‚der Stärkere‘ betrachtet und der eigene Kontinent als schwach empfunden. Dies nimmt auch Einfluss auf das Bild des Subjekts, welches in einer Opferrolle gesehen wird.

Problematisch an den beiden, hier erwähnten Filmen ist, so soll hier die Behauptung aufgestellt werden, dass sie jeweils einen Versuch unternehmen, aus westlicher Sicht zu vermitteln, welche Erfahrungen Menschen in der Dritten Welt machen. Im Kontext der Globalisierung wird beispielsweise in *Working Man's Death* eine Darstellung des armen Arbeiters im Zuge von harter, körperlicher Arbeit gegeben, indem Probleme, unter anderem der Globalisierung, aufgezeigt werden. Berücksichtigt man, dass beispielsweise um den Film *Darwin's Nightmare* einige große Diskussionen in den Medien stattfanden⁴⁰⁷, so wird klar, dass der Film Probleme in der Rezeption aufwarf und sich somit an einer weiteren Grenze, nämlich der des Verständnisses, positioniert. Dies begründet sich insofern, da dem Regisseur vorgeworfen wurde Behauptungen aufzustellen, die er nicht eindeutig belegen konnte. Weiter kann hieraus geschlossen werden, dass Machtdiskurse, die in diesem Film vorhanden seien, Grenzerfahrungen in unserer globalisierten Welt sind. Geht man davon aus, dass Machtdiskurse dann entstehen, wenn es ein unterwerfendes Subjekt und ein unterworfenes Subjekt gibt,

⁴⁰⁶ Begleitheft zu *Darwin's Nightmare*. Regie: Sauper, Hubert. Drehbuch: Sauper, Hubert. Lake Victoria, Tanzania: Mille et une Prod./ Coop 99/ Saga Films 2005. DVD Sunfilm 2005. 111 Minuten. S. 3.

⁴⁰⁷ Vgl. >http://www.arte.tv/de/geschichte-gesellschaft/Darwins-Alptraum/Die_20Mediendebatte/1184374.html<, Zugriff: 01.12.2009.

dann befindet man sich, unter dem Aspekt der Globalisierung, beim Aufeinandertreffen dieser Subjekte an einer weiteren Grenze.

Die Dokumentarfilme, und ob dies für weitere Filme mit ähnlicher Thematik ebenso zutrifft, gälte es zu untersuchen, stellen Behauptungen über Individuen in der heutigen Zeit auf. Diese Behauptungen, wie zum Beispiel die Armutssituation am Viktoriasee, die in *Darwin's Nightmare* suggeriert wird, manifestieren sich beim Rezipienten. Ob diese Aussagen der Wahrheit entsprechen, kann hier nicht bestimmt werden, in jedem Falle werden sie aber den Ansprüchen der jeweiligen Dokumentarfilmtheorie der Regisseure gerecht. So zum Beispiel versteht Michael Glawogger den Film als eine Nachbildung der Wirklichkeit durch die verschiedenen Stilmittel des Films. Vor allem die Filme wollen eine spezifische Sicht vermitteln, vergleicht man dies mit den besprochenen Comics, und stoßen so an eine Vermittlungsgrenze, da sie sich meist an einer Stelle zwischen zwei Kulturen positionieren. Die Authentizitätsgrenze erreichen alle Werke, insofern sie einen westlichen Blick auf andere Kulturen werfen und nicht aus der jeweiligen Situation berichtet wird – dies ist wohl meist als ein Blick von außen auf die Gesellschaft zu verstehen. Hierbei entsteht sozusagen eine ‚Gut-Böse-Positionierung‘, die vor allem in den Dokumentarfilmen deutlich wird. Die Definition der beiden Positionen ist in den Werken unterschiedlich, in den Dokumentarfilmen wird oft der Westen als der oppressive Aggressor dargestellt und somit die zu beobachtende Gesellschaft, über welche berichtet wird, als unterdrücktes Subjekt. Fraglich ist, ob dies der realen Situation entspricht oder nur auf diese Weise auf den Rezipienten wirkt und ihn somit in seiner Meinung beeinflusst. Ob die Subjekte dieser ‚fremden Welt‘ sich selbst als unterdrückte Individuen empfinden könnte nur von ihnen selbst beantwortet werden.

In den Filmen werden die Menschen insofern anders beschrieben, als in den, in dieser Arbeit analysierten autofiktionalen Comics, da es sich hier um eine Sicht von Außen auf die Individuen handelt, welche sich in ihrem gewohnten Umfeld aufhalten. Die Comics hingegen sind als Innensicht der Subjekte zu verstehen, die sich in einer fremden, sprich ungewohnten, Umgebung aufhalten. Vorrangig handelt es sich um ein Aufzeigen ihrer Probleme und derer ihres Landes. Sieht man dies jedoch vor einem Hintergrund der Erzeugung eines Subjektbildes, so wird deutlich, dass es sich auch um eine Darstellung des Bildes des Subjekts der westlichen Welt handelt, obwohl dies nicht direkt gezeigt wird. Dies begründet sich in jener ‚Gut-Böse-Ordnung‘.

Bei Betrachtung des Mediums Dokumentarfilms darf nicht ausgelassen werden, dass es sich oftmals, wie bei den analysierten Comics, um subjektive Dokumentation

handelt. Der Autor hier – also der Filmemacher – hat zwar die Intention zu dokumentieren, jedoch verknüpft sich auch dies mit der subjektiven Wahrnehmung durch die Kamera, die einen Ausschnitt aus der Realität zeigt.

Der Machtdiskurs, als einer der deutlichsten vertreten in allen Werken, ist wohl beiden Filmemachern bekannt – somit wird ein Versuch erkennbar, sich an der Grenze zwischen denen, die die Macht ausüben und denen, die darunter zu leiden haben, zu positionieren. Die Filme legen fest, wie ‚wir‘ – die westliche Position – über andere Individuen in einem anderen Umfeld sprechen. Festgehalten werden kann schon an diesem Punkt, dass die Filme immens rezipientensteuernd sind, denn sie verursachen durch die Auswahl der Fakten eine ‚Gut-Böse-Kategorisierung‘. Zwar wird gleichermaßen ein Machtdiskurs behandelt, jedoch thematisieren die Filme eine Grenzerfahrung, die anders festgelegt ist als die der Selbstvermittler in den verwendeten Comics, nämlich durch eine vorherrschende Sicht von Außen. Hierbei wurde aber auch bei den hier angesprochenen Dokumentarfilmen schon mindestens eine Selbstvermittlerrolle wahrgenommen, nämlich die der Figur Eliza in Darwin’s Nightmare. Ob sich diese Feststellung weiter bestätigt, wäre in jedem Falle untersuchenswert.

3. Vermittlung eines prägnanten Subjektbilds in den analysierten Medien

Das vermittelte Subjektbild ist stets kulturabhängig und wird in den Comics und Filmen gleichermaßen dadurch gebildet, dass die Figuren in der globalisierten Zeit verschiedene Positionen einnehmen. Diese werden vor allem durch die Herkunft verursacht und so wird ein Subjektbild der westlichen Welt vermittelt, obwohl die Handlungen sich eben gerade nicht in dieser ansiedeln.

Es könnte behauptet werden, dass die Darstellungen in den autofiktionalen Comics und Animationsfilmen ein Subjektbild entstehen lassen, da sie sich durch die Form des Mediums sehr nah an der Darstellung einzelner Individuen aufhalten. Es ist automatisch eine Beschäftigung mit dem ‚Selbst‘ eines Individuums – sei es der Autor oder eben die erzählende Figur – vorhanden, da es sich durch die Autofiktionalität um eine Art Tagebuchschreiben und es sich dabei laut Reckwitz um eine Praktik des Selbst handelt. Auch im Film *Waltz with Bashir* verhält es sich ähnlich, da der Regisseur Ari Folman durch die Rekonstruktion der eigenen Erinnerung eine Art Selbstfindung durchlebt. In *Persepolis* beispielsweise existiert eine Dokumentation verschiedener Aspekte der iranischen Gesellschaft, Kultur und Geschichte für einen westlichen („unwissenden“) Leser. Dies zeigt, dass ein großer Vermittlungswunsch

vorhanden ist. Weitere Aspekte hierfür wäre das Faktum, dass Dokumentarfilme, weswegen sie im vorherigen Abschnitt für eine weitere Analyse in Bezug auf die Vermittlung eines Subjektbilds vorgeschlagen wurden, eine höhere öffentliche Rezeption genießen als vor einigen Jahren⁴⁰⁸ oder dass Filme wie *Waltz with Bashir* überhaupt erst die Chance bekommen, im ausländischen Kinoprogramm aufgenommen zu werden.

In den Comics wird dieser Bedarf mit Autobiographischem verbunden. Im Film von Ari Folman wird die subjektive Darstellung auf die Erlebnisse von mehreren Individuen ausgeweitet. Vor allem durch die Bereitstellung von Informationen – sei es durch Erklärungen wie in *Persepolis* oder die Interviewsituationen in *Waltz with Bashir* – wird an die Vernunft des Leser oder Zuschauers appelliert und er wird durch die Beschäftigung mit den Themengebieten auch zu einer Beschäftigung auf der Ebene des Selbst gebracht. Zu der ernsthaften Thematik hinzu kommt ein persönliches Thema, nämlich das der Einsamkeit. Dieses spielt für den Menschen, so scheint es, in der heutigen globalisierten Welt wohl eine große Rolle.

Insgesamt ist es als eine Folgeerscheinung der Globalisierungsprozesse des 20. und 21. Jahrhunderts zu sehen, dass Ortsdarstellungen in Verbindung mit Subjektdarstellungen, aus einer Bedarfshaltung von Rezipienten, Autoren und Filmemachern – und hier werden Dokumentarfilme, wie sie oben benannt wurden, mit eingefasst – heraus erfolgen, da die Erfahrung einer Grenze, sowie deren Überwindung, die Herausforderung des, unter ‚Globalisierungsdruck‘ stehenden, Individuums und seiner Gesellschaft ist.

⁴⁰⁸ Vgl. Pfafferoth, Christa. ><http://www.stern.de/kultur/film/dokumentarfilme-mehr-wahrhaftigkeit-wagen-591852.html><, Zugriff: 04.12.2009.

Bibliographie

- Delisle, Guy. *Pyongyang: a journey to North Korea*. Montreal: Drawn & Quarterly Book 2007.
- Delisle, Guy: *Shenzhen*. Berlin: Reprodukt 2006.
- Satrapi, Marjane. *The complete Persepolis*. New York: Pantheon 2007.
- Thompson, Craig. *Carnet de Voyage*. Marietta: Top Shelf Productions 2006.
- Abouet, Marguerite und Oubriere, Clement. *Aya*. Montréal Drawn and Quarterly 2006.
- Friedrich, Andreas. *Filmgenres. Animationsfilm*. Stuttgart: Reclam 2007.
- Bauer, Barbara [Red. der dt. Ausgabe]. *Atlas der Globalisierung. Sehen und verstehen was die Welt bewegt*. Berlin: *Le Monde diplomatique/ taz* Verlags- und Vertriebs GmbH 2009.
- Beaty, Bart. *Unpopular Cultur. Transforming the European Comic Book in the 1990s*. Toronto/ Buffalo/ London: University of Toronto Press 2008. S.169
- Bechdel, Alison. *Fun Home. A family Tragicomic*. Mariner Books 2006.
- Begleitheft zu *Darwin's Nightmare*. Regie: Sauper, Hubert. Drehbuch: Sauper, Hubert. Lake Victoria, Tanzania: Mille et une Prod./ Coop 99/ Saga Films 2005. DVD Sunfilm 2005. 111 Minuten.
- Brinkmann, Frank T.. *Comics und Religion. Das Medium der „Neunten Kunst“ in der gegenwärtigen Deutungskultur*. Stuttgart/ Berlin/ Köln: Verlag W. Kohlhammer 1999.
- Burns, Charles. *Black Hole*. New York: Pantheon 2005.
- Busch, Wilhelm. *Max und Moritz, Hans Huckebein, Der Virtuos, Der Maulwurf, Die Haarbeutel. Gedichte und Prosit Neujahr Brevier*. Stuttgart: Deutscher Bücherbund 1982.
- Delisle, Guy: *Burma Chronicles*. Montreal: Drawn and Quarterly 2008.
- Eigmüller, Monika. *Der duale Charakter der Grenze. Bedingungen einer aktuellen Grenztheorie*. In: Eigmüller, Monika und Vobruba, Georg (Hrsg.) *Grensoziologie: Die politische Strukturierung des Raumes* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2006. S. 55-74.
- Eigmüller, Monika und Vobruba, Georg: *Einleitung. Warum eine Soziologie der*

- Grenze?. In: Eig Müller, Monika und Vobruba, Georg (Hrsg.). Grenzsoziologie. Die politische Strukturierung des Raumes. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2006. S. 7-14.
- Eisner, Will. Comics and sequential art. Principles and practices from the legendary cartoonist. New York/ London: W.W. Norton & Company 2008
- Foucault, Michel. Archäologie des Wissens. Frankfurt am Main : Suhrkamp Verlag 1981.
- Foucault, Michel. Die Ordnung der Dinge. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1974.
- Foucault, Michel. Die Ordnung des Diskurses. Frankfurt am Main: Fischer Wissenschaft 2007.
- Heller, Heinz B. In: Koebner, Thomas [Hg.]. Reclams Sachlexikon des Films. Ditzingen: Reclam Verlag 2002.
- Keller, Reiner. Diskursforschung: Eine Einführung für SozialwissenschaftlerInnen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2007.
- Loisel, Régis und Le Guirec, Rose. Freudenfeste. Hildesheim: Sackmann und Hörndl 1991.
- McCloud, Scott. Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen Verlag 1994.
- Miller, Frank. The dark knight returns 1-4. New York: DC Comics 1986.
- Moore, Alan und Gibbons, Dave .The Watchmen 1-12. New York: DC Comics 1986/1987.
- Munier, Gerald. Geschichte im Comic. Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten Und Grenzen des historisierenden Autorencomic der Gegenwart. Hannover: UNSER VERLAG 2000.
- Osterhammel, Jürgen und Petersson, Niels P.: Geschichte der Globalisierung. Dimensionen, Prozesse, Epochen. München: Verlag C.H. Beck 2007. S. 8.
- Reckwitz, Andreas: Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne. Weilerswirst: Velbrück Wissenschaft 2006.
- Robertson, Roland. Glokalisierung. Homogenität und Heterogenität in Raum und Zeit. In: Beck, Ulrich [Hg.]. Perspektiven der Weltgesellschaft. Frankfurt a. Main: Suhrkamp Verlag 1998. 192-220.
- Schwebel, Florian. Von Fritz the Cat zu Waltz with Bashir. Der Animationsfilm für Erwachsene. Marburg: Schüren Verlag 2010.
- Siegel, Jerry und Shuster, Joe. The Superman Chronicles. Volume 1. New York: DC Comics 2006.

- Simmel, Georg. Der Raum und die räumliche Ordnung der Gesellschaft. In: Eigmüller, Monika und Vobruba, Georg (Hrsg.) Grenzsoziologie: Die politische Strukturierung des Raumes. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2006. S.15-24.
- Spaich, Herbert. Wie der Dokumentarfilm ins Kino kommt. Eine Spurensuche. In: Hoffmann, Kay und Zimmermann, Peter [Hg.]. Dokumentarfilm im Umbruch. Kino – Fernsehen – Neue Medien. Konstanz: UVK 2006.
- Thompson, Craig. Blankets. Marietta: Top Shelf Productions 2003.
- Witek, Joseph. Comic Books as History. The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar. Mississippi: University Press of Mississippi 1989.
- Wells, Paul. Animation. Prinzipien | Praxis | Perspektiven. München: Stiebner Verlag 2007.
- Balser, Jens: >http://www.zeit.de/autoren/B/Jens_Balzer/index.xml>,
Zugriff: 15.12.2009.
- Bührmann, Andrea D. und Schneider, Werner: Diskursforschung und Dispositivkonzept. <www.transcript-verlag.de/ts818/ts818_1.pdf>, Zugriff: 16.04.09.
>http://www.arte.tv/de/Darwins-Alptraum/Darwins__Alptraum/1182926.html>,
Zugriff: 04.12.2009.
- >http://www.arte.tv/de/geschichte-gesellschaft/Darwins-Alptraum/Die_20Mediendebatte/1184374.html<, Zugriff: 01.12.2009.
- ><http://www.darwinsnightmare.com/darwin/htmltd/startset.htm>< Zugriff: 01.07.09.
- ><http://www.kdvr.de/kim/kim.html><, Zugriff: 04.12.2009.
- >http://lambiek.net/artists/a/acevedo_juan.htm< Zugriff: 03.08.2009
- >http://lambiek.net/artists/c/cavandoli_osvaldo.htm<, Zugriff: 12.02.2010
- >http://www.reprodukt.com/creator_info.php?creators_id=68<, Zugriff: 20.02.2010.
- ><http://www.spiegel.de/politik/ausland/0,1518,433492,00.html><, Zugriff: 04.12.2009.
- >http://www.uni-protokolle.de/Lexikon/Immanuel_Wallerstein.html<,
Zugriff: 01.12.2009.
- ><http://waltz-with-bashir.pandorafilm.de/film.php><, Zugriff: 25.8.09.
- ><http://www.workingmansdeath.at/images/press/WMDFLYER0805LOW.pdf><,
Zugriff: 01.03.2010.
- ><http://www.zeitenblicke.de/2002/02/rutz/index.html><, Zugriff: 04.12.2009.

Kay Schulze: <<http://www.attac.de/was-ist-attac/>> , Zugriff. 1. 10. 2009.

Kraler, Albert und Iacopino, Thomas : Die Macht des Diskurses – Michel Foucault.

<http://evakreisky.at/onlinetexte/nachlese_diskurs-php#kap1> ,

Zugriff: 16.04.2009.

Pfafferoth, Christa. >[http://www.stern.de/kultur/film/dokumentarfilme-mehr-](http://www.stern.de/kultur/film/dokumentarfilme-mehr-wahrhaftigkeit-wagen-591852.html)

[wahrhaftigkeit-wagen-591852.html](http://www.stern.de/kultur/film/dokumentarfilme-mehr-wahrhaftigkeit-wagen-591852.html)< , Zugriff: 04.12.2009.

Schadt, Thomas. Es wird nicht auf totale Vereinheitlichung hinauslaufen. In: Wolf, Fritz.

Alles Doku – oder was?. Über die Ausdifferenzierung des Dokumentarischen im

Fernsehen. ><http://www.lfm-nrw.de/downloads/allesdoku-kompl.pdf>>. S. 177,

Zugriff: 10.11.2009.

Steber, Michael: Guy Delisle – Pyöng Yang.

>http://www.g-wie-grilla.de/component/option,com_alphacontent/

[section,12/at,17/task,view/id,1028/Itemid,23/](http://www.g-wie-grilla.de/component/option,com_alphacontent/section,12/at,17/task,view/id,1028/Itemid,23/)< , Zugriff: 25.05.2009.

Filmographie

Persepolis. Regie: Marjane Satrapi und Vincent Paronnaud. Drehbuch: Marjane Sarapi und Vincent Paronnaud. 2.4.7 Films. 2007. DVD Universal Pictures 2008. 94 Minuten.

Waltz with Bashir. Regie: Folman, Ari. Drehbuch: Folman, Ari. Bridgit Folman Film Gang. 2008. DVD Alive 2009. 87 Minuten.

Darwin's Nightmare. Regie: Sauper, Hubert. Drehbuch: Sauper, Hubert. Lake Victoria, Tanzania: Mille et une Prod./ Coop 99/ Saga Films 2005. DVD Sunfilm 2005. 111 Minuten.

Workingman's Death – 5 Bilder zur Arbeit im 21. Jahrhundert. Regie: Glawogger, Michael. Drehbuch: Glawogger, Michael. Anshan, Dösbürg, Kawahljen, Pakistan, Port Harcourt, Ukraine: Arte 2005. DVD. Indigo, 2007. 122 Minuten.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 <i>Persepolis</i> (2007) S. 30	- 60 -
Abb. 2 <i>Persepolis</i> (2007) S.33	- 61 -
Abb. 3 <i>Persepolis</i> (2007) S. 54	- 61 -
Abb. 4 <i>Persepolis</i> (2007) S. 187	- 62 -
Abb. 5 <i>Persepolis</i> (2007) S. 189	- 62 -
Abb. 6 <i>Persepolis</i> (2007) S. 195	- 63 -
Abb. 7 <i>Persepolis</i> (2007) S. 233	- 63 -
Abb. 8 <i>Persepolis</i> (2007) S. 4	- 65 -
Abb. 9 <i>Persepolis</i> (2007) S.102	- 65 -
Abb. 10 <i>Persepolis</i> (2007) S. 245	- 66 -
Abb. 11 <i>Persepolis</i> (2007) S. 302	- 66 -
Abb. 12 <i>Persepolis</i> (2007) S. 305	- 67 -
Abb. 13 <i>Persepolis</i> (2007) S.11	- 67 -
Abb. 14 <i>Persepolis</i> (2007) S.156	- 69 -
Abb. 15 <i>Persepolis</i> (2007) S.161	- 69 -
Abb. 16 <i>Persepolis</i> (2007) S. 185	- 70 -
Abb. 17 <i>Persepolis</i> (2007) S.193	- 70 -
Abb. 18 <i>Persepolis</i> (2007) S. 251	- 71 -
Abb. 19 <i>Persepolis</i> (2007) S.272	- 71 -
Abb. 20 <i>Persepolis</i> (2007) S.6	- 73 -
Abb. 21 <i>Persepolis</i> (2007) S. 53	- 74 -
Abb. 22 <i>Persepolis</i> (2007) S. 16	- 74 -
Abb. 23 <i>Persepolis</i> (2007) S. 17	- 75 -
Abb. 24 <i>Persepolis</i> (2007) S. 70	- 75 -
Abb. 25 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 44	- 78 -
Abb. 26 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 57	- 78 -
Abb. 27 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 85	- 79 -
Abb. 28 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 197	- 80 -
Abb. 29 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 40	- 82 -
Abb. 30 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 100	- 83 -
Abb. 31 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 28	- 84 -
Abb. 32 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 86	- 85 -
Abb. 33 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 87	- 85 -

Abb. 34 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 72	- 86 -
Abb. 35 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S.222 und S. 223.....	- 86 -
Abb. 36 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 46	- 87 -
Abb. 37 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 121	- 87 -
Abb. 38 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 128	- 88 -
Abb. 39 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 15	- 90 -
Abb. 40 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 88	- 90 -
Abb. 41 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 90	90
Abb. 42 <i>Carnet de Voyage</i> (2006)S. 94	- 91 -
Abb. 43 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 147	- 91 -
Abb. 44 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 22	- 92 -
Abb. 45 <i>Carnet de Voyage</i> (2006) S. 61	- 93 -
Abb. 46 <i>Pyongyang</i> (2007) S. 26	- 98 -
Abb. 47 <i>Pyongyang</i> (2007) S. 62	- 99 -
Abb. 48 <i>Pyongyang</i> (2007) S. 40	- 99 -
Abb. 49 <i>Pyongyang</i> (2007) S. 8	- 100 -
Abb. 50 <i>Pyongyang</i> (2007) S. 40	- 100 -
Abb. 51 <i>Pyongyang</i> (2007) S. 59	- 101 -
Abb. 52 <i>Pyongyang</i> (2007) S. 90	- 101 -
Abb. 53 <i>Pyongyang</i> (2007) S.56	- 102 -
Abb. 54 <i>Pyongyang</i> (2007) S. 76	- 102 -
Abb. 55 <i>Pyongyang</i> (2007) S.136	- 103 -
Abb. 56 <i>Pyongyang</i> (2007) S.10	- 104 -
Abb. 57 <i>Pyongyang</i> (2007) S. 56	- 105 -
Abb. 58 <i>Pyongyang</i> (2007) S. 101	- 105 -
Abb. 59 <i>Persepolis</i> (2007) 0:02:40	110
Abb. 60 <i>Persepolis</i> (2007) 0:02:51.....	110
Abb. 61 <i>Persepolis</i> (2007) 0:02:55.....	- 111 -
Abb. 62 <i>Persepolis</i> (2007) 0:39:13.....	- 111 -
Abb. 63 <i>Persepolis</i> (2007) 1:08:37.....	- 112 -
Abb. 64 <i>Persepolis</i> (2007) 0:38:48.....	- 112 -
Abb. 65 <i>Persepolis</i> (2007) 0:50:30.....	- 112 -
Abb. 66 <i>Persepolis</i> (2007) 1:25:31.....	- 113 -
Abb. 67 <i>Persepolis</i> (2007) 1:27:35.....	- 113 -
Abb. 68 <i>Persepolis</i> (2007) 0:22:10.....	- 114 -

Abb. 69 <i>Persepolis</i> (2007) 0:27:01.....	- 114 -
Abb. 70 <i>Persepolis</i> (2007) 0:25:51.....	- 114 -
Abb. 71 <i>Persepolis</i> (2007) 0:47:33.....	114
Abb.72 <i>Persepolis</i> (2007) 0:47:26.....	114
Abb. 73 <i>Persepolis</i> (2007) 0:58:36.....	- 115 -
Abb. 74 <i>Waltz with Bashir</i> (2009) 0:17:47.....	- 117 -
Abb. 75 <i>Waltz with Bashir</i> (2009) 0:18:57.....	- 120 -
Abb. 76 <i>Waltz with Bashir</i> (2009) 0:07:39.....	120
Abb. 77 <i>Waltz with Bashir</i> (2009)0:08:02.....	- 121 -
Abb. 78 <i>Waltz with Bashir</i> (2009) 0:14:15.....	- 122 -
Abb. 79 <i>Waltz with Bashir</i> (2009) 0:30:50.....	- 122 -
Abb. 80 <i>Waltz with Bashir</i> (2009) 0:07:34.....	- 123 -
Abb. 81 <i>Waltz with Bashir</i> (2009) 1:16:29.....	122
Abb. 82 <i>Waltz with Bashir</i> (2009)1:19:44.....	- 123 -
Abb. 83 <i>Working Man's Death</i> (2005) 0:50:20.....	- 130 -
Abb. 84 <i>Working Man's Death</i> (2005) 0:05:31.....	- 130 -
Abb. 85 <i>Working Man's Death</i> (2005) 0:05:37.....	- 130 -
Abb. 86 <i>Darwin's Nightmare</i> (2005) 0:17:37.....	132
Abb. 87 <i>Darwin's Nightmare</i> (2005) 0:17:42.....	- 132 -

Abstract – Deutsche Version

Die Arbeit, *Die Subjektdarstellung in der Globalisierung – eine Analyse anhand autofiktionaler Comics und Animationsfilme*, versucht darzustellen, wie das momentane Subjektbild der globalisierten Gesellschaft durch diese speziellen Medien vermittelt wird.

In der heutigen Zeit, in der sogenannten Globalisierung, ist die Position des Individuums eine besonders wichtige, da jeder einzelne Mensch die Folgen der Veränderung dieser Welt trägt.

Ausgehend von dieser Feststellung werden in der Arbeit autofiktionale Comics und zwei Animationsfilme analysiert. Die Auswahl der Werke, *Persepolis* von Marjane Satrapi, *Carnet des Voyage* von Craig Thompson, *Shenzhen* und *Pyongyang* von Guy Delisle, sowie die Animationsfilme *Persepolis* von Marjane Satrapi und Vincent Paronnaud und *Waltz with Bashir* von Ari Folman, begründet sich darin, dass sie sich mit dem Individuum verschiedenster Herkunft und Kulturkreise auseinandersetzen. Die Gemeinsamkeit liegt hauptsächlich in der autobiographischen Erzählweise, aber auch in der Wahl der Perspektive. Meist wird aus westlicher Sicht abgebildet, wodurch in allen Arbeiten eine ‚Gut-Böse‘-Positionierung, die die Vormachtstellung der westlichen Welt in verschiedenem Grade betont. Eine Sonderstellung nimmt hierbei der Film von Ari Folman ein, da er aus der Sicht eines israelischen Filmemachers und Subjekt erzählt.

Zugrunde gelegt wird die Theorie von Andreas Reckwitz, der sich in *Das hybride Subjekt* (2006) mit der Subjektkultur der Moderne beschäftigte. Ebenso wird Hintergrundwissen zum Phänomen der Globalisierung gegeben, um darzustellen, in welcher Situation sich das Subjekt aufhält, beziehungsweise aufgehoben hat. In weiteren Teilkapiteln wird die Entwicklung von Comics und Animationsfilmen im Allgemeinen zusammengefasst.

Im zweiten Teil der Arbeit findet sich die Analyse, die an diskursanalytische Ideen Michel Foucaults angelehnt ist, da sich auf diese Art und Weise eine Aufgliederung in verschiedene Ebenen ergibt. Bei der Bearbeitung der autofiktionalen Comics und Animationsfilme ergab sich die Aufteilung in den familiären Diskurs, den Diskurs der Macht, den Religionsdiskurs, sowie den Diskurs der Fremde, in welchen sich das jeweilige Subjekt bewegt.

Abschließend wird das ermittelte Subjektbild dargestellt, sowie ein Ausblick auf ein anderes zu analysierend mögliches Medium gegeben – dem Dokumentarfilm.

Abstract – English version

This paper, *The Portrayal of the Subject in the Globalisation – an Analysis on the basis of Autofictional Comic and Animated Films*, tries to show how these specific media communicate the contemporary picture of subjects in a globalised society.

Nowadays, in the so-called time of Globalisation, the position of the subject is a very important one, because the outcome of the changed world effects every single person.

Based on this fact, the autofictional comics and animated films are analyzed. The selection of the works *Persepolis* by Marjane Satrapi, *Carnet des Voyage* by Craig Thompson, *Shenzhen* and *Pyongyang* by Guy Delisle, as well as the movies *Persepolis* by Marjane Satrapi and Vincent Paronnaud and *Waltz with Bashir* by Ari Folman, originates in the fact that they all deal with the illustration of the individual life of different origins and cultural groups. The similarity is mainly the autobiographical narration, as well as the choice of perspective. For the most part it is shown from a western point-of-view, which on the one hand causes a 'good and evil' positioning in all works and on the other hand highlights more or less the supremacy of the western world. An exception from this is Ari Folman's movie because he narrates from a point of view of an Israeli filmmaker and subject.

Taken as a basis for the paper is the theory of Andreas Reckwitz, which he displays in his work '*Das hybride Subjekt*'. Therein he deals with the development of subjects in modern times.

Background knowledge for the entity of globalisation is also given in order to show in which situation the subject remains or remained. The development of both comics and animated movies in general is summed up in further subchapters.

The second part of this thesis is an analysis, which refers to the approach of Michel Foucaults 'discours studies', because in this way it is possible to subdivide the theme in different sections with regards to the content. When examining the autofictional comics and animated films, the segmentation into a familial discourse, a discourse of power, a religious discourse and a discourse of the exotic which are related to the subject arose. As a conclusion, the determined subject will be demonstrated as well as a perspective for further mediums which could be examined, for example documentaries, will be given.

Lebenslauf

Name Marie Poloczek

Geburtsdatum 29.12.1984 in München

E-mail marie.poloczek@googlemail.com

Sprachen Deutsch (Muttersprache)
Englisch (verhandlungssicher)
Französisch (Grundkenntnisse)

Schulische Laufbahn

seit März 2006 Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft
Universität Wien

09/95 – 06/04 naturwissenschaftliches Gymnasium Geretsried
Abiturnote: 2,0

Arbeitserfahrung und Praktika

04/09-05/09 Praktikum Drehbuchagentur *freeX*, München

03/08-04/08 Praktikum Produktion
Nikolaus Geyrhalter Filmproduktion GmbH, Wien

11/ 05-01/06 Regiehospitanz Schauspielhaus Graz