



universität  
wien

# MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Die Darstellung von Raum(erfahrungen) in Graphic Novels als  
Ausgangspunkt für eine kulturreflexive Landeskundevermittlung im  
DaZ-Unterricht“

verfasst von / submitted by

Ruth Gafko, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree  
of

Master of Arts (MA)

Wien, 2018 / Vienna 2018

Studienkennzahl lt. Studienblatt /  
degree programme code as it appears on  
the student record sheet:

A 066 814

Studienrichtung lt. Studienblatt /  
degree programme as it appears on  
the student record sheet:

Deutsch als Fremd- und Zweitsprache

Betreut von / Supervisor:

Mag. Dr. Hannes Schweiger



## Danksagung

Mein Dank richtet sich an dieser Stelle in erster Linie an den Betreuer meiner Masterarbeit, Mag. Dr. Hannes Schweiger, der mir stets Rückhalt gab und mit konstruktiver Kritik aufwartete, mich ermutigte und anspornte.

Darüber hinaus gebührt mein Dank den Menschen in meinem Umfeld, meinen Eltern und Großeltern, meinen Geschwistern und allen voran meinen Freund\_innen und insbesondere Anna. Sie liehen mir ihre offenen Ohren, diskutierten mit mir und motivierten mich. Außerdem sorgten sie für Ablenkung, wenn ich unter der Schreiblast unterzugehen drohte. Zahlreiche konstruktive Gespräche halfen mir, den Weg klar vor mir zu erkennen und retteten mich vor dem Verzagen in Zeiten des Zweifels. Ohne die aufmunternden Worte und Ablenkungsbiere wäre diese Zeit nur halb so spannend gewesen. Für das Korrekturlesen der Arbeit danke ich Lena, Anna und Carina ganz herzlich.

Abschließend also nochmal ein großes, lautes Dankeschön, denn ohne die eben genannten Menschen wäre ich nun nicht mal annähernd hier.





## **Abstract**

Das faszinierende Medium Graphic Novel bildet den Ausgangspunkt und das Zentrum dieser Masterarbeit. Dabei wird den Fragestellungen nachgegangen, wie Raum und Raumerfahrungen in Graphic Novels dargestellt werden und wie diese Eingang in einen kulturreflexiven Landeskundeunterricht in Deutsch als Zweitsprache finden können. Die zwei ausgewählten Graphic Novels werden einer Leitfadenganalyse in zwei Schritten unterzogen. Der Leitfaden setzt sich aus einer bildanalytischen, einer kulturwissenschaftlichen und einer raumtheoretischen Komponente zusammen. Das Ergebnis ist eine Auswahl an Bildsequenzen, aus der exemplarische Sequenzen einer Feinanalyse unterzogen werden. An die Bildanalyse anschließend lenken Raumerfahrungen und kulturelle Deutungsmuster den Blick der Interpretation. Das Ergebnis sind mehrperspektivische Denkanstöße und Anknüpfungspunkte für den Einsatz im Fremdsprachenunterricht.



# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b> .....	<b>1</b>
	Forschungsfrage .....	2
<b>2</b>	<b>Theoretische Grundlagen und Forschungsstand</b> .....	<b>4</b>
2.1	Zum hier verwendeten Begriff und Verständnis von „Graphic Novel“ .....	4
2.2	Terminologie .....	6
2.3	Bild-Text, Text-Bild und das Auge der Lesenden .....	9
2.3.1	Generation Google und das Dekodieren von Bild und Text .....	9
2.3.2	Bilder lesen lernen .....	11
2.4	Didaktische Ansätze in der Arbeit mit Graphic Novels im Unterricht .....	13
2.5	Landeskundevermittlung und Diskurspartizipation .....	16
2.5.1	Wenn wir von Kultur sprechen – der Kulturbegriff kritisch beleuchtet .....	17
2.5.2	Perspektivenvielfalt – die Welt durch andere Augen sehen (lernen) .....	18
2.5.3	Deutungsmuster und Diskurspartizipation.....	20
2.5.4	Ein kritischer Blick auf die eigene Positionierung .....	22
2.6	Raum .....	22
2.6.1	Raumbegriffe .....	23
2.6.2	Raum und Macht.....	25
2.6.3	Der Körper im Raum – Identität und Hybridität .....	27
2.6.4	Raumerfahrungen im Kontext von Migrations- und Fluchtbewegungen .....	29
2.6.5	Der abgebildete Raum .....	32
2.7	Zusammenfassung der Theorie .....	37
<b>3</b>	<b>Materialauswahl</b> .....	<b>39</b>
3.1	Synopsis .....	39
3.1.1	In China – Sascha Hommer .....	39
3.1.2	1160, Ottakring – Franz Suess .....	40
3.2	Anmerkungen zum Material .....	41
<b>4</b>	<b>Methodische Vorgehensweise</b> .....	<b>42</b>
4.1	Segmentanalyse nach Roswitha Breckner.....	42
4.2	Kulturelle Deutungsmuster nach Claus Altmayer .....	44
4.3	Raumerfahrungen .....	45
4.4	Hermeneutische Deutungsmethoden.....	46
4.5	Synthese der Analyseverfahren .....	47

4.5.1	Leitfaden Feinanalyse .....	49
4.5.2	Vorgehensweise.....	50
<b>5</b>	<b>Bildanalyse und Interpretation.....</b>	<b>51</b>
5.1	Ergebnis der Grobanalyse .....	51
	Zusammenfassung der Grobanalyse .....	52
5.2	Aliens .....	53
5.2.1	Das Wir und die Anderen .....	55
5.2.2	Die Maske als Möglichkeit.....	57
5.3	Zuhause ist es am schönsten .....	59
5.3.1	Gedanken an Zuhause.....	60
5.4	Von Wohnen und Heimweh .....	63
5.4.1	Über räumliche Grenzen hinweg.....	65
5.4.2	Wohnen in der Fremde .....	66
5.4.3	Über Heimat.....	67
5.5	Biotop Brunnenmarkt .....	70
5.5.1	Der Naschmarkt für Arme .....	72
5.6	Das würde uns in Europa nicht passieren.....	74
5.6.1	Jugend und Alter .....	76
5.6.2	Europa vs. The Rest? .....	77
5.7	Und Sie sind wohl ein Expat .....	79
5.7.1	Vorstellungen vom ‚Anderen‘ .....	81
5.8	Wo bleibt die Straßenbahn?.....	83
5.8.1	Warten auf.....	85
5.9	Er hat mich verstanden! .....	87
5.9.1	Mit dem Rad unterwegs .....	89
5.9.2	Raumaneignung durch Sprache.....	90
5.10	Zusammenfassung der Analyse und Erkenntnisgewinn.....	92
<b>6</b>	<b>Potenzial für den Fremdsprachenunterricht.....</b>	<b>95</b>
<b>7</b>	<b>Fazit.....</b>	<b>99</b>
<b>8</b>	<b>Quellenverzeichnis.....</b>	<b>101</b>
8.1	Primärquellen.....	101
8.2	Sekundärliteratur.....	101
8.3	Internetquellen .....	107



8.4	Abbildungsverzeichnis .....	108
-----	-----------------------------	-----

<b>Anhang .....</b>	<b>i</b>
---------------------	----------

<b>I. Grobanalyse .....</b>	<b>ii</b>
-----------------------------	-----------

<b>II. Liste deutschsprachiger Graphic Novels .....</b>	<b>vi</b>
---	-----------



# 1 Einleitung

Die affektive Komponente visueller Medien hat mich seit jeher fasziniert. Noch stärker als beim bloßen Konsum geschriebenen Contents sprechen visuelle Medien entweder an, oder erzeugen Ablehnung. Bilder lassen sich selten rational beurteilen, sondern erzeugen Emotionen. Die Kombination von Bild und Schrift war in den letzten Jahren mein treuer Begleiter in Form von Graphic Novels. Ausschlaggebend war die Begegnung mit Arne Bellstorf's *Baby's in black* (2010). Diese Art eine Geschichte zu erzählen, so ganz anders als ich es aus den Asterix Comics aus meiner Kindheit kenne, hat mich dermaßen berührt, dass ich die Graphic Novel immer und immer wieder gelesen habe und sie mich wohlgemerkt bis heute nicht loslässt. Ein Tor öffnete sich, ein neuer Zugang zu Literatur offenbarte sich mir in der Welt der Graphic Novels, in die ich von da an Hals über Kopf einzutauchen gedachte. Geschichten werden erzählt, die ohne das Bild nur halb erzählt werden würden und ebenso ohne den Text nur ein unvollständiger Teil ihrer selbst wären. Erst das Zusammenspiel von Bild und Text ergibt eine runde Form. Es war nur eine Frage der Zeit, bis ich auch aus der Perspektive einer Lehrenden einen Zugang zum Medium fand und begann mich wissenschaftlich mit Graphic Novels im Fremdsprachenunterricht auseinanderzusetzen. Ganz besonders ausschlaggebend war ein Panel aus der Graphic Novel 1160, OTTAKRING des Zeichners Franz Suess (2011). Dort steht der Protagonist an einer Straßenbahnhaltestelle in Wien. Die Interaktion zwischen dem Wartenden und seiner Umgebung läuft auf gedanklicher – im Text festgehaltener – Ebene ab. So wurde die Idee zum Thema meiner Masterarbeit geboren.

Wie interagieren Menschen mit ihrer räumlichen Umgebung? Welche Gefühle werden dabei thematisiert, welche Mechanismen liegen dem zu Grunde? Wie wird dies in Graphic Novels dargestellt und wie kann man sich eben diese Darstellung zu Nutzen machen, um individuelle Raumerfahrungen im DaZ-Unterricht zu thematisieren? Wir treten ständig in Kontakt mit unserer Umgebung, wenn nicht aktiv, dann durch unser bloßes Sein. Die Art wie wir uns durch den öffentlichen Raum bewegen, die Art wie wir Plätze mit Gedanken und Gefühlen versehen – wir stehen in konstanter Kommunikation mit Raum, manche Menschen vielleicht bewusster als andere. Genau dieses Bewusstsein für die Umgebung, in der man sich bewegt, das Benennen von Emotionen, die Stadttopologien in einem Auslösen, soll im Sinne einer kulturreflexiven Landeskunde im DaZ-Unterricht bearbeitet und reflektiert werden. Unterschiedliche Darstellungen von Raum(erfahrungen) in Graphic Novels dienen dabei als Ausgangspunkt und Katalysator. Im Rahmen dieser Masterarbeit

wird nach Möglichkeiten gesucht, sich im DaZ-Unterricht auf unterschiedlichen Ebenen mit dieser Thematik zu beschäftigen. Während meiner Arbeit mit geflüchteten Jugendlichen im Projekt StartWien – Das Jugendcollege wurde mir klar, wie groß das Bedürfnis nach dem Miteinbeziehen der alltäglichen Außenwelt in den Unterricht ist. Dies äußerte sich durch Fragen, durch Neugier, durch Themenwünsche der Lernenden und stellte mich vor die Frage: wie kann ich dem nachkommen und trotzdem den Unterricht im Klassenraum halten? Wie können Problematiken, Emotionen und Themen des alltäglichen (öffentlichen) Lebens in der Stadt ansprechend und auf eine Art und Weise, die zu Diskurspartizipation ermächtigt, thematisiert werden? Wie lässt sich ein Zugang finden, der nicht sofort auf die persönlich-affektive Erfahrungswelt der Lernenden abzielt, sondern versucht eine Hintertür zu öffnen, in der die Lernenden Erfahrungen versprachlichen können, ohne sich dabei komplett zu entblößen? Gepaart mit meinem Interesse für visuelles Lernen im Fremdsprachenunterricht ergab sich daraus die Frage, ob Graphic Novels hier neue Möglichkeiten bieten könnten?

## **Forschungsfrage**

Im Rahmen der vorliegenden Masterarbeit wird folgenden Fragen nachgegangen:

1. Wie kann man die Darstellung von Raum(erfahrungen) in Graphic Novels als Ausgangspunkt für eine kulturelle Auseinandersetzung mit eigenen Raumerfahrungen im DaZ-Unterricht nehmen?
2. Welche Möglichkeiten zur Gestaltung des Unterrichts eröffnet dies im Sinne einer kulturwissenschaftlich orientierten Landeskunde mit Graphic Novels?

Um diese Fragen zu beantworten werden stellvertretend für deutschsprachige Graphic Novels Sequenzen aus *IN CHINA* (Hommer, 2016) und *1160, OTTAKRING* (Suess, 2011) analysiert. Das Ergebnis wird mit relevanten theoretischen Grundlagen in Hinblick auf mögliche Desiderata für den DaZ-Unterricht dargelegt.

### **Anmerkungen zu Begrifflichkeiten**

Englische Ausdrücke werden immer kursiv gesetzt. Wird ein Begriff eingeführt, der von besonderer Relevanz für den folgenden Abschnitt ist, dann wird dieser ebenfalls kursiv gesetzt. Durch das Verwenden des Gender-Gap oder, wenn möglich, geschlechtsneutraler Bezeichnungen (Lehrende, Lernende), soll eine gendersensible Ausdrucksweise angestrebt werden. Die Titel der beiden Primärquellen 1160, OTTAKRING und IN CHINA werden in Kapitälchen hervorgehoben.

Bei der Zitation aus Graphic Novels sieht die Angabe wie folgt aus: (Autor, Jahr: Seite, Panel).

## 2 Theoretische Grundlagen und Forschungsstand

Zum einen werden hier die verschiedenen Disziplinen abgesteckt, zwischen denen die Forschungsfrage changiert und zum anderen relevante Begriffe und Theorien erläutert, sowie Tendenzen im Forschungsfeld aufgezeigt. Dabei handelt es sich einerseits um das verwendete Medium Graphic Novel und deren Charakteristika (Kapitel 2.1). Andererseits bewegt sich die Forschungsfrage in den Feldern der kulturwissenschaftlichen Landeskunde (Kapitel 2.4), der Geographie und (Raum-)Soziologie in Bezug auf den *spatial turn* (Soja, 1989) (Kapitel 2.5). Von der grundlegenden Frage ausgehend, wo das Medium Graphic Novel eingeordnet wird, über Bildlesekompetenzen, fremdsprachendidaktische Ansätze und Tendenzen, sowie der Relevanz kulturwissenschaftlicher Konzepte in der Landeskundevermittlung, und einer eingehenden Auseinandersetzung mit Raumtheorien, schließt sich der Kreis mit dem Eintauchen in die Welt der Darstellung von Räumen und Raumerfahrungen in Graphic Novels.

### 2.1 Zum hier verwendeten Begriff und Verständnis von „Graphic Novel“

Um die Auswahl des Materials und die Motivation zum Verfassen dieser Arbeit konkret nachvollziehen zu können, ist es wichtig zu verstehen, was sich hinter dem Begriff Graphic Novel verbirgt. Häufig wird dieser immer noch synonym mit dem Begriff Comic verwendet. Die erste Erwähnung des Begriffes findet sich bei Will Eisner im Jahr 1945 (vgl. Eisner 2013: 59) und dient vor allem einer Abgrenzung zum Comic, in dem er die explizit an eine Erwachsene Leserschaft gerichteten Inhalte hervorhebt. Bei Grünewald (vgl. 2014: 18) gilt die Graphic Novel als „längere, in sich eigenständige und – im Unterschied zur Endlosserie – abgeschlossene Bilderzählung“, was in Kontrast zum in Serie erscheinenden Comic steht und in der Form eher dem Roman gleicht. Der Unterschied zu u.a. Karikaturen in Zeitungen – die ebenfalls oft durch die Kombination von Text und Bild wirken – liegt in der sequentiellen Narration. Doch entscheidend ist, dass dabei die Narration nicht die primäre Aufgabe des Bildes ist. In Bezug auf die Form stellt die Graphic Novel die zwei grundlegenden Merkmale des Comics in Frage – das Panel und die Sequenz (siehe Kapitel 2.1.1 zur Terminologie).

Das bedeutet wiederum nicht, dass alle Graphic Novels das klassische Comic-Schema negieren, sondern vielmehr, dass sich eine größere Bandbreite an Ausdrucksmöglichkeiten und nach oben hin unausgelotete, offene Grenzen auftun und somit die unendlichen Gestaltungsmöglichkeiten, die das weiße Blatt Papier bietet, erkundet werden können. Der

stilistische Wiedererkennungswert spielt dabei eine große Rolle. Zum einen erfolgt oftmals eine Abgrenzung zu der klassischen Comic-Ästhetik<sup>1</sup>, andererseits wird genau diese gerne wieder zitiert und neuinterpretiert (vgl. Beatens; Frey, 2015: 9). Inhaltlich kann die Graphic Novel als Emanzipation vom von Superheldencomics längst gesättigten Markt gesehen werden. Die Inhalte richten sich an eine erwachsene Leserschaft und schrecken nicht vor abtrünnigen, absurden oder expliziten Themen – „not in the sense of pornographic, but in the sense of ‚serious‘ and too sophisticated – or simply uninteresting – for a juvenile audience [...] (Beatens/Frey, 2015: 10)“ zurück. Ein stärkerer Hang zum Realismus, zu (auto-)biographischen Erzählungen (siehe u.a. Art Spiegelmann, *Maus*, 1991; Alison Bechdel, *Fun Home*, 2006) oder Dokumentationen/Reportagen (Guy Delisle, *Jerusalem*, 2011; Joe Sacco, *Palestine*, 1997)<sup>2</sup> lässt sich feststellen, nach oben hin gibt es aber thematisch keine Grenzen. Das soeben dargestellte Verhältnis zwischen Comic und Graphic Novel wird nicht von allen so klar abgegrenzt verstanden. Ralf Palandt echauffiert sich über die inflationäre Verwendung des Begriffes Graphic Novel zu Marketingzwecken, um prominentere Plätze als die Comicecke im Buchladen zurückzuerobern. Den Begriff Graphic Novel kritisiert er als die Verkaufszahlen erhöhendes Instrument gewisser Verlage, das *sequential art* vom Comic-Nerd-Stigma lösen soll. Seine Kritik gilt außerdem der vermeintlichen intellektuellen Überlegenheit, die Graphic Novels gegenüber Comics zugeschrieben wird (vgl. Palandt, 2014: 107). Die Marketingfunktion des Begriffes ist aber „niemals verschwiegen (Frahm, 2014: 54)“ worden. Rein durch das Buchformat und dem damit zusammenhängenden Markt haben Graphic Novels einen anderen ökonomischen Ausgangspunkt, als in Heft-Form erscheinende Comics, welche wiederum viele Veröffentlichungen überhaupt erst möglich machte (vgl. Frahm, 2014: 55). Die Graphic Novel hebt sich durch ihren Kunstcharakter und die stilistischen „Alleinstellungsmerkmale (ebd. 2014: 59)“ ab, denn das Ziel ist weniger der ökonomische Erfolg, als die Anerkennung der Qualität der Arbeit. Die dem Medium unterstellten Marketinghebel rund um den Begriff, sind daher weniger problematisch zu sehen, als die damit einhergehende Abwertung „herkömmlicher“ Comics und der sich dadurch öffnende Spalt zwischen Hochkultur und Trivialkultur. Diese Diskussion wird auch von Autor\_innen aus der deutschsprachigen Graphic Novel Szene im seit 2008 erscheinenden Folder *Was sind Graphic Novels?* (Gordon, 2008; Maiwald, 2009; Maiwald, 2013) parodistisch kommentiert, in dem in jeder

---

<sup>1</sup> Darunter verstehe ich u.a. den Stil der Superhelden Comics von u.a. Marvel (<http://marvel.com/comics>).

<sup>2</sup> Einen aktuellen Überblick über wichtige Akteur\_innen geordnet nach Sprachraum, sowie aktuelle thematische Tendenzen geben Abel/Klein in *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung* (2016, 160-166).

Auflage in einer amüsanten Mini-Sequenz<sup>3</sup> erklärt wird, WAS denn nun Graphic Novels seien, damit nun auch der\_ die letzte Unwissende den Unterschied zwischen Graphic Novels und Comics benennen kann. Dieser selbstironische Zugang nimmt der Diskussion um die legitime Verwendung der Begriffe Comic / Graphic Novel ein bisschen den Wind aus den Segeln, denn trotz verschiedener Bemühungen eine klare Trennlinie zwischen Comic und Graphic Novel zu ziehen, gelingt dies in der Praxis nicht einwandfrei, was auch damit zusammenhängt, dass es aus wissenschaftlicher Sicht keine klare Definition dessen gibt, was ein Comic ist (vgl. Palandt, 2014: 78). Relevant für das Eingrenzen des Materials war für den Rahmen dieser Arbeit daher Folgendes:

Die Geschichte ist in sich abgeschlossen, thematisch auf die Forschungsfrage bezogen und bietet eine Vielzahl von Anknüpfungs- und Interpretationspunkten. Im weiteren Verlauf wird von Graphic Novel im Sinne der Definition von Grünewald (2014), als „längere, in sich eigenständige und – im Unterschied zur Endlosserie – abgeschlossene Bilderzählung“ (Grünewald, 2014: 18) gesprochen.

Ob sich die Begriffsdefinitionen in Zukunft noch verändern und Grenzen klarer definiert oder gar eingerissen werden, ist zum gegebenen Zeitpunkt nicht absehbar. Für die weitere Auseinandersetzung mit dem Medium im Rahmen der vorliegenden Arbeit ist vordergründig wichtig, dass es sich um eine Bild-Text-Symbiose handelt, die durch die sequentielle Anordnung von Panels einen Narrativ erzeugt. Dabei stehen Bild-Text – im Weiteren als *Text* bezeichnet - und die Rezipient\_innen in einer dialogischen Beziehung miteinander.

## 2.2 Terminologie

Das Lesen und vor allem die analytische Auseinandersetzung verlangt nach einem genrespezifischen Vokabular. Hier folgt nun ein kurzer Überblick über die wichtigsten Termini aus dem Feld der Comics / Graphic Novels. Einen wichtigen Beitrag dazu leisteten Klein/Abel (2016) in ihrem umfangreichen Werk *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Auch sie beziehen sich dabei häufig auf Scott McCloud (1994), der fast unumgänglich scheint, wenn man sich mit Comics und Graphic Novels beschäftigt. Dieses Wissen hilft dabei, die Informationen im Bild zu gliedern und künstlerische Intentionen zu erkennen und versorgt uns mit einem Vokabular, das bei der Analyse der Bilder Bedeutung erlangt.

---

<sup>3</sup> Die als Meta-Kommentar zu lesenden kurzen Sequenzen lassen sich außerdem als Referenz auf Scott McClouds *Understanding Comics* (1994) lesen. In seinem Schlüsselwerk erklärt McCloud die Welt der Comics in Form eines Comics.



## **Panel**

Das Panel ist „[...] das einzelne Bild in der *Panelsequenz*, aus der Comics bestehen (Packard, 2006: 347; Hervorhebung im Original). Von einem Makropanel (Packard, 2006: 71) spricht man, wenn ein Panel eine ganze Seite ausfüllt.

## **Grid – Gutter – Rinnstein**

Die Leerstellen zwischen den einzelnen Panels sind meist schmale (häufig weiße) Streifen. Der Rinnstein (engl. Gutter, McCloud, 1994: 60,1; Grid, Abel/Klein, 2016: 90) ist wichtig für das Lesen der Comics, denn hier wird vom Leser gefordert zwei aufeinanderfolgende Panels zu verbinden, also zu lesen (vgl. Klein/Abel, 2016: 84).

## **Sequenz – Bildfolge**

Die Sequenz ist die „Abfolge mehrerer Zeichen in linearer Sukzession, die zu einer Einheit innerhalb des *Textes* zusammengefasst werden soll (Packard, 2006: 348; Hervorhebung im Original). Sprich eine Sequenz ist die Abfolge von mindestens zwei räumlich nebeneinander positionierten Bildern. Die Anordnung der Bilder auf einer Seite (Seitenarchitektur) bestimmt die Leseart der Comics (vgl. Abel/Klein, 2016: 79). Bei Scott McCloud wird dieser Rezeptionsprozess als *closure* bezeichnet (vgl. McCloud, 1994: 63, 1).

*Comics Panels fracture both time and space, offering a jagged, staccato rhythm of unconnected moments. But closure allows us to connect these moments and mentally construct a continuous, unified reality.* (McCloud, 1994: 67, 2; Hervorhebung im Original)

Er unterscheidet dabei zwischen sechs verschiedenen Arten, wie zwei Panels zu einer Sequenz verknüpft werden können:

1. *moment-to-moment*: Dieser Übergang erfordert wenig Rezeptionsanstrengung, da zwischen einem Bild und dem nächsten Bild nur ein Augenblick liegt.
2. *action-to-action*: Ein Subjekt steht im Mittelpunkt dieses Überganges, es wird eine Handlungsprogression gezeigt.
3. *subject-to-subject*: Der Übergang erfolgt innerhalb der gleichen Szene/Handlung, wechselt aber von Subjekt zu Subjekt und erfordert Aufmerksamkeit um die Bildfolge mit Sinn zu verstehen.
4. *scene-to-scene*: Es handelt sich oft um größere Sprünge über Raum oder Zeit hinweg.
5. *aspect-to-aspect*: Innerhalb einer Szene kann dieser Übergang mit einem wandernden Auge verglichen werden, welches auf unterschiedliche Teilaspekte der Szene fokussiert.

6. *non-sequitur*: Zwischen zwei aufeinanderfolgenden Panels besteht kein logisch erfassbarer Zusammenhang (vgl. McCloud 1994: 70-72).

### **Perspektive**

Perspektive spielt eine wichtige Rolle in der Darstellung von Raum in Graphic Novels. Je nachdem wie viele Fluchtpunkte im Bild zusammenlaufen, wirkt die Dimension des Raumes. Ein Fluchtpunkt (Zentralperspektive) lässt den Raum starr wirken. Zwei Fluchtpunkte erzeugen eine größere räumliche Offenheit, während drei Fluchtpunkte eine stärkere Tiefe im Bild ermöglicht. Keine Fluchtpunkte und somit kein perspektivisches Zentrum nennt man Parallelperspektive (vgl. Abel/Klein, 2016: 96).

Räumliche Tiefe kann auch durch andere Darstellungsmethoden angedeutet werden. Abel/Klein (2016) nennen in Bezug auf Schüwer (2002) vier wichtige Mittel. „Relative Größe im Blickfeld“ (Schüwer 2002: 197; zitiert nach Abel/Klein, 2016: 96) bedeutet, dass Dinge im Vordergrund größer als Dinge im Hintergrund dargestellt werden. „Atmosphärische Perspektive“ (ebd. 2002: 197; zitiert nach Abel/Klein, 2016: 97) lässt Dinge in weiterer Entfernung unschärfer oder dünner umrandet erscheinen. Dagegen versteht man unter Farbperspektive, dass Dinge in weiterer Entfernung oft farblich blasser gestaltet sind. Texturgradient ist ein Gestaltungsmittel, das Texturen in weiterer Ferne dichter beieinanderliegend darstellt und dadurch räumliche Tiefe evoziert (vgl. Abel/Klein, 2016: 97).

In Bezug auf den Betrachter\_innenstandpunkt und den Bildausschnitt bedienen wir uns am Vokabular aus den Filmwissenschaften. So spricht man je nach Betrachter\_innenstandpunkt von Obersicht, Normalsicht und Untersicht. Außerdem gibt es die sogenannte *Point-of-View*-Darstellung, bei der es den Anschein hat, dass man durch die Augen der Person auf etwas blickt (vgl. Klein/Abel, 2016: 97-98).

Der Bildausschnitt wiederum lässt sich in Kategorien einteilen, die nach der Nähe der „Kamera“ zum Gezeigten unterschieden werden.

**weit:** Panorama, Skyline

**Totale:** Überblick über den Handlungsraum

**Halbtotale:** Fokus mehr auf Handlung als auf Raum, Figuren(konstellation) plus Umfeld

**halbnah:** Ganzkörperportrait

**amerikanisch:** Kopf bis Knie einer Person

**Großaufnahme:** z.B. Kopf um Mimik zu betonen

**Detail:** detaillierter Ausschnitt eines Elementes

## **Text-Bild-Beziehung**

In comics at its *best*, words and pictures are like *partners* in a *dance* and each one takes turns *leading*. (McCloud, 1994: 156, 1, Hervorhebung im Original)

Text und Bild können in einer unterschiedlich ausbalancierten Relation zueinander stehen. Comics/Graphic Novels können eher bildlastig oder eher textlastig sein, Bild und Text können einander positiv verstärken oder auch gar keine Überschneidungen aufweisen. Am weitesten verbreitet ist jedoch das *Korrelativ* von Bild und Text. Das heißt Bild und Text funktionieren nur in der Kombination, weil keines der Medien allein ausdrücken kann, was sie gemeinsam kommunizieren (vgl. Klein/Abel, 2016: 99).

### **Sprechblasen / Denkblasen**

Gesprochenes wird im Comic/Graphic Novel in Sprechblasen, auch Figurenrede genannt, ausgedrückt. Gedanken werden in Denkblasen verbalisiert, die häufig eine wolkenähnliche Form haben. Sowohl Sprech- als auch Denkblasen sind oft direkt in das Panel integriert. Sie strukturieren dabei die Lesereihenfolge. Sprechblasen können auch bildgestalterisch eingesetzt werden und ihre Anordnung kann den Bildinhalt unterstützen. Die Erzählhaltung in Form von Kommentaren wird Blocktext oder Blockkommentar genannt und häufig ober- oder unterhalb des Panels in Form eines Blockes angeordnet (vgl. Klein/Abel, 2016: 100-101).

## **2.3 Bild-Text, Text-Bild und das Auge der Lesenden**

Einen wichtigen Platz in der Auseinandersetzung mit Graphic Novels nimmt die Bildebene ein. Um ein Bild als solches wahrzunehmen, bedarf es lediglich der körperlichen Fähigkeit des Sehens. Ein Bild aber auch zu lesen, zu dekodieren und den Inhalt kognitiv zu verarbeiten, stellt dabei keine Selbstverständlichkeit dar (vgl. Grünewald, 1982: 52). Dieser Abschnitt widmet sich der Forderung nach einem verstärkten Training der *visual literacy* bei Lernenden und versucht zu erläutern, wie man dies an Hand der Arbeit mit Graphic Novels erreichen kann. Unter *visual literacy* versteht man eine kritische Bildlesekompetenz (vgl. Schlottmann, 2015: 21).

### **2.3.1 Generation Google und das Dekodieren von Bild und Text**

Die Generation Google ist den Umgang mit visuellem Input gewöhnt. Das heißt nicht zwingend, dass sie diesen auch „richtig“ verarbeiten oder lesen kann. Dank Internet und Instagram, 9gag, tumblr und dergleichen, kommt man dem Medium Bild nicht aus. Dass

junge Menschen aber Bilder nicht nur lesen, sondern auch interpretieren und verstehen können, sollte einen wichtigen Stellenwert in der Bildung einnehmen (vgl. Altmayer, 2004: 234). Ein Bild zu sehen ist nicht damit gleichzusetzen, ein Bild zu dekodieren und zu verstehen. Die visuelle Wahrnehmung „ist immer die Verbindung zwischen Sehen und der gespeicherten Seherfahrung (Murch/Woodworth, 1978: 197 in: Grünewald, 1982: 52).“ Seherfahrung wiederum ist etwas, das der Mensch im Laufe des Lebens kumuliert. Sie setzt sich aus unterschiedlich geprägten Umwelterfahrungen und Bildvorstellungen, sowie individuellen Rezeptionserfahrungen mit Bildern und Bild-Text-Medien zusammen (vgl. Grünewald, 1982: 52). Wie das Wahrgenommene also im Gehirn eingeordnet wird, ist an die vorhergenannten Faktoren gebunden und somit in hohem Maße an den Kontext der Sozialisierung gebunden (vgl. ebd. 53). Auch Nikola Mayer plädiert für „...the need for developing visual literacy which is more than just looking at something or perceiving an image.“ (Mayer, 2013: 77) Mayer bezieht sich dabei auf Lütge, die von der „kulturellen Kodierung (ebd. 2013: 77)“ von Bildern spricht, die beim Erschließen fremder<sup>4</sup> Lebenswelten eine wichtige Rolle einnimmt.

Ähnlich wie Texte kulturell kodiert sind, so sind dies auch Bilder – und zwar zweierlei. Einerseits sind sie das Produkt eines Menschen, der von seiner Umgebung, Erfahrung usw. geprägt ist. All das fließt in ein Bild mit ein, bewusst oder unbewusst. Andererseits sind es unsere Sehgewohnheiten, die einen gewissen Blick haben und Dinge auf eine bestimmte Art und Weise lesen und wahrnehmen. Dieser Blick ist ebenfalls geprägt von unserer Umgebung, unseren Erfahrungen und unseren Sehgewohnheiten. Ein Bild zu lesen ist folglich ein viel größerer Aufwand, als schlicht und einfach in Worte zu fassen, was man sieht (vgl. Mayer, 2013: 77). Das heißt einerseits, dass wir Bilder zwar unabhängig von Sprache “lesen” können, andererseits aber durch geprägte Sehgewohnheiten, Menschen dasselbe Bild unterschiedlich wahrnehmen und interpretieren, den Inhalt des Bildes also unterschiedlich verstehen.

Bilder ‚lesen‘ (betrachten und verstehen) gelingt nicht automatisch und nicht von selbst. Die Bildsprache ist an Lebenserfahrung, an Bildhorizont/Bildgedächtnis der Betrachter/innen gebunden, somit auch kulturell, zeitgeschichtlich geprägt. Oft verlangen Bilder ein spezielles Kontextwissen. (Grünewald, 2014: 42)

Bilder lesen ist von Sprache nicht zu trennen, denn obwohl für die Rezeption keine Verbalisierung notwendig ist, sondern lediglich visuelle Aufnahmefähigkeit, funktioniert das Verarbeiten der Sinnesreize wiederum über Sprache. Diese ist zwar nicht durch das

---

<sup>4</sup> An dieser Stelle möchte ich eher für den Begriff „unbekannt“ an Stelle von „fremd“ plädieren, da „fremd“ in migrationspädagogischen Kontexten negativ konnotiert ist und eine Abgrenzung zwischen „wir – die Anderen“ fortschreibt.

Medium Bild per se festgelegt, was den Konsum des Bildes frei von sprachlichen Zwängen macht, aber um die Eindrücke zu teilen oder den Diskurs über das Verstehen zu eröffnen, ist wiederum eine gemeinsame Sprachbasis von Nöten. Hinzu kommt die schriftliche Ebene der Graphic Novels. Wie wir nun festgestellt haben, entzieht sich die visuelle Ebene einer sprachlichen Fixierung, das gleiche gilt allerdings keinesfalls für den Begleittext, den zweiten Bestandteil einer Graphic Novel.

### **2.3.2 Bilder lesen lernen**

*Visual literacy* (auch: *Bildlesekompetenz*, Hallet, 2013) wird von der Association of College and Research Libraries (ACRL) folgendermaßen definiert: “[visual literacy is] a set of abilities that enables an individual to effectively find, interpret, evaluate, use, and create images and visual media.” (ACRL, 2011) Wie kann man nun Bilder lesen lernen? Ein Nebeneffekt der täglichen Bilderflut ist der Verlust des Blickes für das Detail. Wir nehmen wahr, sehen aber nicht genau hin (vgl. Hieronimus, 2014: IX). Selbst wenn wir uns ein Bild genauer ansehen, so nimmt der\_ die Betrachter\_in vorerst die ihm\_ihr subjektiv wichtig erscheinenden Elemente wahr, andere vermeintlich relevante Informationen gehen dabei leicht verloren. Sehen ist ein „gedanklich prozessuraler Akt“ (Grünewald 1982:52), der erlernt werden muss. Erst durch Reflexion kann der vorschnelle Blick zu einem bewusst kritischen werden (vgl. ebd. 54).

Auf den ersten Blick scheinen Graphic Novels eine relativ geringe Rezeptionsanforderung darzustellen. Diesen Anschein verleihen die graphische Vereinfachung und repetitive Handlungsschemata. Dass aber gerade Comics und Graphic Novels von einer Vielzahl an Codes durchzogen sind, die wesentlich zum Verstehen / Nicht-Verstehen beitragen, wird gerne übersehen (vgl. ebd. 55). Die Unabgeschlossenheit der Zeichen und das Spannungsverhältnis zwischen zwei Zeichenebenen laden zu einem Spiel um Deutung und Wahrheit ein. Das Panel ist gleichzeitig unser Fenster in die Geschichte. Der Bildraum ist dabei aber nur vermeintlich begrenzt, denn wie auch beim Bild im Film sehen wir nur einen Ausschnitt, der Rest ist nur durch unsere Fantasie begrenzt (vgl. Magosch, 2015: 265). Zwischen den Panels gibt es den Rinnstein. Diese Leerstellen füllen wir im Rezeptionsprozess ebenfalls mit Informationen. Für den Leseprozess ist das „dazwischen“ und der damit verbundene Prozess der *closure* ebenso wichtig, wie das Gezeigte im Einzelbild. Nur aus dem Zusammenspiel entfaltet sich die sequentielle Erzählung. Das stellt gleichzeitig auch die Schwierigkeit beim Lesen von Graphic Novels dar. Es ist keinesfalls gegeben, dass die Verbindungen von sprachlicher und visueller Information und die Leerstellen zwischen den Panels automatisch gelesen und interpretiert

werden können (vgl. Cerri, 2014: 120). Um zurückzugreifen auf die Annahme, dass unser Blick nicht objektiv, sondern durch unsere Vorerfahrungen gelenkt wird (vgl. Mayer, 2013: 77) ist es „sinnvoll sich einerseits auf das bereits vorhandene kulturelle Wissen der Lernenden zu besinnen, es bewusst zu machen und weiterzuentwickeln (Hallet 2013: 221).“ Dabei ist es keinesfalls einfach, festzustellen, inwiefern die verschiedenen Wahrnehmungsprozesse mit variablen Bildinhalten in unterschiedlichen Kontexten gesellschaftlich vorstrukturiert sind (vgl. Hörschelmann, 2015: 148f). Um die weiter oben gestellte Frage zu beantworten, ziehe ich Hallets Vorschlag heran, dass durch die Thematisierung von kulturellen Codes (z. B. Körperhaltung, Mimik, Gestik, Kleidung), die für das Lesen visuellen Inputs von Bedeutung sind ein erster Schritt in Richtung Bildlesekompetenz getätigt werden kann.

Mit Hilfe solcher Codes lässt sich aber auch, ähnlich wie in der Wirklichkeit, die Bedeutung der in einem Photo oder einem anderen Bild dargestellten Inhalte, Objekte, Personen, Verhaltensweisen, Inszenierungen, Räume usw. entschlüsseln, also z.B. ethnicity, social class und gender oder soziale Beziehungen und Handlungen, die Beziehungen zwischen Personen und Objekten oder räumlichen Gegebenheiten und Bedingungen. (Hallet, 2013: 221-222)

Einen Vorteil in der Bewusstmachung dieser Codes sieht Hallet außerdem darin, dass das bewusste und kritische Sehen im Alltag ebenfalls gefördert wird und somit Unterricht nicht nur im Unterricht bleibt, sondern das Erlernte in der Praxis zur Anwendung kommt (vgl. Hallet, 2013: 222). Bildlesekompetenz kommt trotzdem nicht ohne ein gewisses bildästhetisches Grundverstehen aus. Komposition, Proportion, Begriffe wie Vordergrund und Hintergrund und die Bedeutung derer, sowie die Gemachtheit von Bildern stehen in Relation zum Inhalt und sollten gleichzeitig mit diesem rezipiert werden. Die Verbindung dieser Bildbetrachtungsweisen mit der Versprachlichung des Visuellen im Fremdsprachenunterricht bildet ein „multiples Kompetenzbündel“ (Hallet, 2013: 223) und trägt zu einer Befähigung der Lernenden zu einer sprachlich-diskursiven Teilhabe an gesellschaftlichen Diskursen bei (vgl. Hallet, 2013: 223).

Zusammenfassend sind hier verschiedene Verstrickungen zu beobachten: Unsere Umwelt, die uns permanent visuellen Reizen aussetzt, stellt an uns als Rezipienten die Anforderung, diese Reize zu verarbeiten und zu deuten. Gleichzeitig ist die Art, wie wir das tun von Mensch zu Mensch unterschiedlich, da Seh- und Lesegewohnheiten vorgeprägt sind. Es kann daher kein „richtiges“ Verstehen von Bildern geben. Packard (vgl. 2006: 85) und Elsner (vgl. 2013: 62) betonen, dass man Bilder lesen genauso lernen kann wie Bücher lesen.

Für den comicgeübten Leser, der mit der Landessprache, in der ein Comic gehalten ist, nicht vertraut ist, bleibt die bildliche Darstellung lesbar, während die schriftlichen Elemente unverständlich sind. Beides sind konventionelle Systeme und als solche erlernbar; dieser

Beispielleser erfährt also an der Begrenzung seiner Lektürefähigkeit gerade die Grenzen zwischen Schrift und Bild. (Packard: 2006, 85)

Packard greift hier nochmal auf, dass es für die erfolgreiche Lektüre zweierlei Systeme zu dekodieren – die schriftsprachliche und die Zeichensprachliche. Das Ziel dabei ist, dass die Lernenden verschiedenste Texte/Bild-Text-Zusammenhänge reflektiert und kritisch lesen können und sich selbst in Beziehung zu diesen Texten verorten können. Allerdings muss hier angemerkt werden, dass die bildliche Darstellung zwar lesbar ist, die Wortwahl *lesbar* wiederum aber nicht mit *verstehen* gleichzusetzen ist.

Genau darin liegt dann die Aufgabe des Fremdsprachenunterrichts, der sich des Potenzials der verschiedensten Medien annehmen muss und durch das Versprachlichen und Diskutieren der unterschiedlichen Wahrnehmungen und Interpretationen Raum für die Entwicklung der einzelnen Rezipient\_innen / Lernenden schaffen muss. Der Austausch über einen gemeinsamen Ausgangspunkt und das Aushandeln der verschiedenen Positionen, aus denen die Lernenden sprechen, ist der Moment in dem das „Bilder Lesen Lernen“ passiert.

## 2.4 Didaktische Ansätze in der Arbeit mit Graphic Novels im Unterricht

Die Arbeit mit Graphic Novels im Unterricht hat im angloamerikanischen Sprachraum eine weitaus längere Tradition als im DACH-Raum. Das Medium kommt dabei nicht nur im ESL-Unterricht zum Einsatz, sondern es finden sich Ansätze, die fächerübergreifend gedacht und in denen Sprach-, Geschichte- und Sozialkundeunterricht verknüpft werden (vgl. Clark 2013: 40).

Werfen wir einen Blick auf den Einsatz von Graphic Novels im (Fremd-)Sprachenunterricht, wird ein Faktor am häufigsten genannt: die Lernendenmotivation (vgl. u.a. Clark 2013; Brugar 2017; Elsner 2013). Bild und Text stützen einander (meistens) und bieten den Lesenden somit eine zusätzliche Ebene, über die Informationen bezogen werden. Das Zusammenspiel der beiden Ebenen ermöglicht es auch schwächeren Lesenden das Geschehen zu erfassen (vgl. Elsner 2013: 56). Die Arbeit mit Comics und Graphic Novels im Unterricht soll daher zur Förderung der Lesekompetenz bei den Lernenden dienen. Wenn man bei Lesekompetenz nun aber bloß an Text lesen und dekodieren denkt, zielt man an der Quintessenz des Mediums vorbei, da das Lesen einer Graphic Novel nicht nur Texterfassung beinhaltet, sondern auch die Entzifferung bildsprachlicher Informationen. Darin liegt eine Chance, aber auch eine Schwierigkeit in der Rezeption der Texte.

In Bezug auf die Arbeit mit deutschsprachigen Graphic Novels im DaF/DaZ-Unterricht liefert das Goethe-Institut mit Didaktisierungen zu *Im Himmel ist Jahrmarkt* (Weyhe, 2013; Kupis, Goethe-Institut Polen) und *Kinderland* (Mawil, 2012; Kupis, Goethe-Institut Polen)

zwei interessante Ansätze. Es finden sich dazu allerdings keine schriftlich ausgearbeiteten Konzepte oder Kommentare, welche die Absichten und die Motivation hinter den Didaktisierungen konkretisieren. Außerdem liefert dasselbe Goethe Institut ein Dokument, in dem Arbeitsblätter zum Üben von Grammatik mit Hilfe von Graphic Novels erstellt wurden – *Grammatik einmal anders* (Gentin, Goethe-Institut Schweden). Die Idee ist interessant und die Herangehensweisen durchaus vielfältig, wodurch sich das Material für das Vertiefen und Wiederholen von verschiedenen Grammatikkapiteln im Unterricht anbietet. Auf die eigentliche Rezeption von Bild und Text wird dabei nicht eingegangen, die Bilder werden lediglich als visuelle Stimuli und zur Veranschaulichung von z.B. Bewegung (Wechselpräpositionen, Gentin: 26) instrumentalisiert. Dennoch sei hier angemerkt, dass die Kreativität der Trainer\_innen in der Umsetzung gefragt ist, und die finale Art des Materialeinsatzes im Unterricht ebenjenen obliegt.

Das heißt, wenn man sich nicht nur auf der sprachlichen, sondern wie es das Lesen von Graphic Novels eigentlich erfordert auf der visuellen und der sprachlichen Ebene mit dem Medium befasst, sollte im Unterricht die Arten und Möglichkeiten der visuellen Darstellung ebenfalls Raum einnehmen dürfen. Konkrete Ideen dafür finden sich bei Renate Bürner-Kotzam (2014). Sie schlägt vor, eine Graphic Novel ähnlich dem Film zu behandeln und dabei auch auf die formalen Merkmale des Mediums einzugehen und sich mit den Grundbegriffen des Genres auseinanderzusetzen. Dies erleichtert die Deutung und Interpretation der Bilder, sowie die Versprachlichung des Gelesenen (vgl. Bürner-Kotzam 2014: 263-266). Ähnlich wie in der Arbeit mit Film (vgl. Schwerdtfeger 1989) kann es auch in der Arbeit mit Graphic Novels den Umgang mit dem Material erleichtern, wenn man dabei über Genre-spezifisches Basiswissen verfügt und über verschiedene mögliche Darstellungsformen in Grundzügen Bescheid weiß. Weitere Ansätze aus dem DaF/DaZ-Bereich kommen vor allem von deutschen Kolleg\_innen und beziehen sich nicht selten auf ein ähnliches Thema: Erinnerungskultur, DDR (vgl. Cerri, 2014; Führer, 2016; Ludewig, 2017; Magosch, 2015). Dies mag daran liegen, dass in den letzten Jahren einige sehr positiv aufgenommene Graphic Novels publiziert wurden, die sich auf die eine oder andere Weise mit der DDR bzw. der Ost-West Dichotomie auseinandersetzen<sup>5</sup>, da dies eines der großen Themen der neueren deutschen Geschichte ist, dessen Nachhall bis heute sichtbar ist, und welches in der Populärkultur häufig bearbeitet wird. Chiara Cerri (2014) liefert dabei konkrete Vorschläge für den DaF/DaZ-Unterricht. Ihre Herangehensweise gleicht dabei eher

---

<sup>5</sup> siehe dazu: Mawil: *Kinderland*, Reprodukt, Berlin, 2014; Schwartz, Simon: *drüben!*, avant-verlag, Berlin, 2009; Henseler, Buddenberg: *Grenzfall*, avant-verlag, Berlin 2011; Flix: *Da war mal was. Erinnerungen an hier und drüben*. Carlsen, Hamburg, 2009.



einer faktenorientierten Landeskunde, neuere u.a. kulturreflexive Ansätze finden keine Erwähnung. Dies hinterlässt den Eindruck, dass das Potenzial der von der Verfasserin gewählten Beispiele nicht komplett ausgeschöpft wird. Ludewig hingegen fokussiert in der Arbeit mit *drüben!* (Schwartz, 2009) hauptsächlich auf die Aspekte *cultural and visual skills*<sup>6</sup>. Die Lernenden werden dazu angehalten die Graphic Novel einem *close-reading* zu unterziehen, das auf sprachlicher und visueller Ebene stattfindet. Visuelle Codes in den Bildern, wie Artefakte, Architektur, Kleidung etc. spielen dabei eine wichtige Rolle (vgl. Ludewig 2017: 162f). Einen etwas anderen Zugang dazu findet Nikola Mayer in dem Aufsatz „Exploring the cultural potential of Graphic Novels“ (2013). Zwei konkrete Möglichkeiten, die uns Graphic Novels bieten, werden in diesem Aufsatz vorgestellt: *the masking effect* und *closure*. Ziel dabei ist es von der Auseinandersetzung mit der fiktiven Figur zu einer Selbstreflexion der eigenen Position zu gelangen. *The masking effect* bedeutet, dass in vielen Graphic Novels die Protagonist\_innen stilistisch relativ einfach gehalten sind. Je einfacher die Zeichnung, desto mehr Raum für die Identifikation mit derselben. Der



Abbildung 1: Bitte Fahrplanaushang beachten (Suess, 2011: 26)

Hintergrund ist oft präzise gezeichnet und bildet mitunter klar zuordenbare Orte ab.

<sup>6</sup> siehe Kapitel 2.3 zum Thema *visual literacy* und Bilder lesen

Diese Kombination aus einfach gezeichneter Figur und konkretem Hintergrund nennt man Maskierungseffekt (siehe Abb. 1). Die Rezipient\_innen erhalten dabei die Chance in die Maske der Protagonist\_innen zu schlüpfen und neue, unbekannte Orte zu betreten. *Closure* bezeichnet die Leseart von Graphic Novels an sich. Die weißen Stellen, die Lücken zwischen den Panels, schließen die Rezipient\_innen im Kopf (vgl. Mayer 2013: 78f).

Trotz der steigenden Popularität – um nicht sogar von einem gewissen Hype zu sprechen – scheint der Einsatz des Mediums Graphic Novel im Fremdsprachenunterricht auf einige wenige Ansätze beschränkt. Von vielen Seiten wird es als rein literarisches Medium<sup>7</sup> gelesen, mit der Absicht Lesekompetenz in den Mittelpunkt zu stellen. Im angloamerikanischen Raum gibt es Tendenzen zu einem fächerübergreifenden Einsatz von Graphic Novels, wobei vor allem die Arbeit mit Graphic Novels, die historische Themen behandeln, im Vordergrund steht. Im deutschsprachigen Raum wird zwar langsam der thematischen Vielfalt von Graphic Novels Beachtung geschenkt, in Hinblick auf kulturreflexiven Landeskundeunterricht gibt es aber keine ausgearbeiteten Konzepte. Abgesehen von diesen Haupttendenzen sehen wir an Hand der Arbeit des Goethe Instituts, dass Graphic Novels auch komplett zusammenhanglos für Grammatikvermittlung/-übung instrumentalisiert werden (können), wobei die Bildebene lediglich nebensächlich ist.

Interessante Ansätze, Raumwahrnehmung und Raumkonzepte mit Landeskundedidaktik zu verknüpfen, finden sich dagegen bei Chiara Cerri (et al. 2015). In dem Sammelband „Raumwahrnehmung, interkulturelles Lernen und Fremdsprachenunterricht“ wird der Frage nachgegangen, wie kulturwissenschaftliche Landeskunde und Raumwahrnehmung im Fremdsprachenunterricht verknüpft und didaktisch umgesetzt werden können. Dabei setzen sich die Beiträge mit verschiedenen Raumkonzepten auseinander und diskutieren diese im Kontext landeskundlichen Lernens. Darüber hinaus werden didaktische Ideen für den Unterricht präsentiert und ein positives Fazit über die Inklusion von Raumkonzepten als Ausgangspunkt für kulturelles Lernen gezogen.

## 2.5 Landeskundevermittlung und Diskurspartizipation

Wie im vorhergehenden Kapitel aufgegriffen, finden sich nur wenig konkrete Ideen, wie man Graphic Novels im Sinne einer kulturwissenschaftlich orientierten Landeskunde in den Unterricht miteinbeziehen kann. Aufgrund der thematischen und perspektivischen Bandbreite, die Graphic Novels zu bieten haben, lohnt es sich genauer hinzusehen. Es ist

---

<sup>7</sup> Nicht im Sinne von einer Unterscheidung zwischen Schönliteratur und Schundliteratur, sondern in Bezug auf den geschriebenen Textanteil von Graphic Novels.

wünschenswert das Potenzial des Mediums für einen breiteren Einsatz im Fremdsprachenunterricht als dem überproportional vertretenen Lesekompetenz- / Lernendenmotivationsansatz zu nutzen.

Ausgehend von einem Rezeptionsästhetischen Ansatz der Literaturdidaktik (vgl. Bredella, 2002; 2004; 2007) werden die möglichen Beziehungen, die Text und Leser\_innen eingehen, näher beleuchtet. Textrezeption und -interpretation werden auf ihr Potenzial für einen kulturwissenschaftlich orientierten Landeskundeunterricht in DaF/DaZ hin diskutiert.

### **2.5.1 Wenn wir von Kultur sprechen – der Kulturbegriff kritisch beleuchtet**

Claus Altmayer problematisiert, dass der Begriff Kultur im allgemeinen Sprachgebrauch hauptsächlich auf Nationen bezogen wird – eine Nation ergo eine Kultur – dabei aber die Heterogenität, Komplexität und Unübersichtlichkeit, die in unserer globalisierten Welt vorherrschen, völlig außer Acht lässt. Als Individuum wird man oft auf vielen verschiedenen Ebenen sozialisiert und ist nie Teil nur einer einzigen sozialen Gruppe. Das Innenleben des Individuums ist mannigfaltig und setzt sich aus verschiedenen Komponenten zusammen (siehe Kapitel 2.6.3 zu Identität). Man denke dabei an die Schichten einer Zwiebel. Unter Kultur wird das teils mit anderen geteilte Repertoire an Wissen, das uns für die Deutung unserer Umwelt zu Verfügung steht verstanden (vgl. Altmayer 2013: 19). Das heißt aber auch, dass *Kultur* ein Konzept ist, das sich schwer eingrenzen lässt, da dieses Wissensrepertoire nicht an Grenzen oder an Sprache allein gemessen werden kann, sondern viel eher an Lebenseinstellung, Weltsicht, persönlichen Erfahrungen, Alter, Berufswahl uvm., und, dass man nie nur mit einer Gruppe von Menschen das gleiche Wissensrepertoire teilt, sondern vielmehr mit verschiedenen Gruppen aus verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen, die aus verschiedenen Menschenkonstellationen bestehen und somit über unterschiedliche Repertoires an Wissen verfügen.

Die *kulturwissenschaftliche Landeskunde* hat dieses Kulturverständnis zur Grundlage. Anders als in früheren Ansätzen geht es nicht um faktische oder vermeintlich objektive Analysen und Beobachtungen der Umgebung, sondern um ein gemeinsames Aushandeln, einen Austausch subjektiver Empfindungen und Erfahrungen. Das landeskundliche Lernen hat also nicht zum Ziel, den Lernenden einen Faktenkanon zu vermitteln, sondern fokussiert vielmehr auf die subjektive Ebene und den „diskursiven Prozess[e] der Bedeutungszuschreibung und des Bedeutungsaushandelns.“ (Altmayer, 2013: 20) Als Ausgang dient die eigene Perspektive, die angereichert mit dem individuellen Vorwissen, Erfahrungen und Deutungsressourcen im Dialog mit den anderen Lernenden angewandt, hinterfragt und gegebenenfalls um neue Eindrücke oder Erkenntnisse erweitert wird. Das

Ziel der kulturwissenschaftlichen Landeskunde lässt sich sehr schön mit dem Wort „Diskurspartizipation“ (Altmayer, 2013: 21) zusammenfassen, worauf in Kapitel 2.4.3 noch genauer eingegangen wird.

### **2.5.2 *Perspektivenvielfalt – die Welt durch andere Augen sehen (lernen)***

Bredella formuliert als zentrales Motiv für die Rezeption literarischer Texte, deren „Fähigkeit“ Menschen bei der Artikulation des eigenen Lebensgefühls zu helfen, indem Texte den Lesenden Modelle anbieten, die eigene Wirklichkeit besser verstehen und deuten zu können (vgl. Bredella 2007: 50). Man liest einen Text nie nur „von außen“, sondern erlebt den Text als Lesende\_r auch von Innen und sieht die textliche Welt durch die Augen der Figuren, durchlebt mit ihnen Leid und Freud (vgl. ebd. 51). Gewissermaßen stellt eine rezeptionsästhetische Herangehensweise an die Arbeit mit Texten die Grundlage für eine kulturreflexive Auseinandersetzung mit dem Text dar. Die subjektiven Empfindungen und Einsichten eröffnen im Idealfall einen neuen Raum an Perspektiven, von dem ausgehend der Text gemeinsam zur Diskussion gestellt werden kann.

Beim Lesen einer Graphic Novel wird von den Leser\_innen auch die Fähigkeit abverlangt, Beziehungen zwischen den verschiedenen Panels zu erkennen um dem Narrativ folgen zu können (vgl. Dudzińska, 2013: 72). Die Sprache allein ist nicht Kriterium für das Textverständnis, da dieses auch durch das Bild gestützt wird. Bilder wiederum sind Transmitter von Emotionen und wenn diese mindestens nur die Gefühle Gefallen oder Missfallen auslösen, so passiert im Kopf etwas, das diese Bilder in Wertekategorien einordnet. Der Auslöser dafür kann die ästhetische Beschaffenheit des Bildes sein, die eigenen Vorstellungen von ‚schön / nicht schön‘, die Materialien mit denen gearbeitet wird oder der thematische Inhalt des Bildes, die eigenen auf das Bild projizierten Erfahrungen oder das Vorwissen. Emotionen wiederum haben einen maßgeblichen Anteil an der Rezeption und sind dabei aber nicht von Kognition zu trennen, denn nur, wenn wir kognitiv verstehen können, was hier passiert, können wir dies einordnen und mit Emotionen darauf reagieren (vgl. Bredella, 2002: 66). Emotionen sind „nicht bloß etwas Subjektives [sind], sondern [resultieren] aus der Begegnung mit der Welt und vor allem mit Anderen [...].“ (Bredella, 2002: 67) Comics und Graphic Novels bieten die Chance sich mit den Lernenden in einen Dritten Raum zu begeben, in dem bewegende Aushandlungsprozesse stattfinden können (vgl. Mayer, 2013: 81). Man könnte hier argumentieren, dass dies aber auch klassische Literatur oder Film tun. Dennoch verhält es sich so, dass Graphic Novels dieses Potenzial in sich tragen und dabei aber auch Lernende ansprechen, die weniger lesegeübt sind, mit dem Medium Buch nicht positiv gesinnt sind, oder Lernende, deren auditiv

rezeptive Fähigkeiten noch nicht so ausgeprägt sind (vgl. Elsner, 2013: 55). Dies ermöglicht den Einsatz auf verschiedensten Sprachniveaus und erhöht somit die Inklusion aller Beteiligten im Fremdsprachenunterricht.

In den Bildern ist viel mehr enthalten, als das rein Gezeichnete, das was wir sehen, genauso wie im Text viel mehr mitschwingt, als das bloße Geschriebene, die Buchstaben, Wörter und Satzzeichen. Gerade dies macht die Graphic Novel zu einem äußerst interessanten Medium für literatur-/kunstdidaktische Überlegungen für den Fremdsprachenunterricht. Gerhard Neuner (vgl. 1994: 31) spricht davon, dass es wichtig ist, „sich in die fremde Welt hinein[zu]wagen und die anderen in ihren eigenen Kontexten zu verstehen, d.h., die ‚Normalität des Fremden‘<sup>8</sup> zu erfassen suchen (Neuner 1994: 31)“. Symptomatisch dafür ist der Perspektivenwechsel, der bei der Rezeption eintritt. Die Anteilnahme an der Lebenswelt der Protagonist\_innen führt dazu, dass wir uns in die Gedanken und Gefühle der Charaktere hineinversetzen und eine Perspektivenübernahme vollziehen. Dies geschieht nicht ohne eine gewisse kritische Distanz beim Lesen, da der\_die Leser\_in stets seine\_ihre eigenen Wertvorstellungen überprüft und das Gelesene/Gesehene auf den eigenen Erfahrungs- und Wissenshorizont bezieht. Dieses Vorverständnis wiederum kann durch den Text in Frage gestellt werden oder gar eine Veränderung durchlaufen (vgl. Glaap, 2002: 5).

Für den Landeskundeunterricht heißt das, dass sich hier Möglichkeiten eröffnen, die zielsprachliche Umgebung zu erforschen und mit ihren Zeichen und Codes in Berührung zu kommen. Ohne Bezug auf die außerliterarische Welt, ist die fiktive allerdings nur schwer zu erfassen (vgl. ebd., 2002: 5). Es wird zwischen zwei Formen des Verstehens unterschieden. Zum einen dem „*direkten* Verstehen der in der fiktiven Welt dargestellten Handlungen und [zum anderen] dem *indirekten* reflexiven Verstehen des dem literarischen Text inhärenten Weltbildes (dieses erklärt, warum der Autor Handlung und Charaktere so entworfen hat) (ebd., 2002: 4).“ Das Medium eröffnet also einen Spielraum für Aushandlungen und Diskussionen verschiedener von den Lernenden eingenommener Perspektiven. Ein Ziel der kulturwissenschaftlichen Landeskunde ist es, „lebensweltliches Wissen für die Angehörigen anderer Kommunikationsgemeinschaften sichtbar und greifbar [zu] machen (Altmayer, 2004: 150)“, oder wie Hallet (vgl. 2013: 220) es formuliert, das Ziel der gesellschaftlichen und kulturellen Partizipation der Lernenden in den Mittelpunkt zu rücken.

---

<sup>8</sup> des Unbekannten

### 2.5.3 Deutungsmuster und Diskurspartizipation

Wir kategorisieren Dinge und ordnen sie mit dem Wissen, das wir bis dato haben, ein. Einen Teil unseres Wissens haben wir aber mit anderen Menschen gemein, was zu einer „gemeinsamen Weltdeutung“ (Altmayer 2013: 19) führt. Der Landeskundeunterricht kann dadurch zu einem Simulator für reale Gesprächssituationen werden, indem den Lernenden die Chance geboten wird, über Inhalte zu diskutieren, die Bezug zur „echten Welt“ haben und so genauso mittwochabends beim gemütlichen Beisammensein mit Freunden oder beim Warten auf die Straßenbahn diskutiert werden könnten, um es überspitzt darzustellen. So können Lernende im geschützten Raum des Unterrichts mit alltäglichen Diskursen in der Zielsprache vertraut werden (vgl. Neuner, 1994: 32). Durch den Austausch mit anderen Lernenden werden die Grenzen der eigenen Wahrnehmung deutlich und im besten Falle im Zuge der Diskussion hinterfragt oder ausgedehnt. Im Medium Graphic Novel, das sowohl Bild- als auch Text-Elemente vereint, werden Deutungsmuster auf der bildlichen und der textlichen Ebene gebildet. Wie ordnen die Lernenden das Gesehene / Gelesene ein und welche kulturellen Muster (vgl. Altmayer, 2013: 27) kommen dabei zum Zug?

Bei Altmayer wird zwischen vier Arten von kulturellen Mustern unterschieden.

1. *Kategoriale Muster*: Identitätszuschreibungen
2. *Topologische Muster*: räumliche Orientierung, Begriffspaare wie Stadt-Land, Osten-Westen, aber auch z.B. ‚Heimat‘
3. *Chronologische Muster*: zeitliche Dimensionen, Vergangenheit und Gegenwart
4. *Axiologische Muster*: Werte und wertende Vorstellungen  
(vgl. Altmayer 2013: 27)

Wir bewegen uns hier vor allem auf der Ebene der *kategorialen Deutungsmuster*, nur das anstatt eines aktiven Partners, dem gegenüber sich die Lernenden positionieren, wir im ersten Schritt eine fiktive, gezeichnete Person haben. Dennoch bilden unser\_e Protagonist\_innen jenen Referenzpunkt, dem wir automatisch eine Identität zuschreiben, über den wir Mutmaßungen treffen und den wir entsprechend unserer Denkmuster in Schubladen wie Alter, Beruf, Geschlecht, Sexualität einordnen. Muster wie ‚alt – jung‘, ‚Mann – Frau‘, Identitätszuschreibungen u.a. werden dabei bedient.

*Topologische Muster* werden ebenfalls aktiviert, da der Bildinhalt auch geografisch verortet wird. Dabei werden die Inhalte je nach Vorwissen in gewisse Kategorien geordnet (Stadt/Land, innen/außen, ...), die wiederum zu Mutmaßungen über die Beziehung des Ortes und der Situation führen. Dies tun sie auf zwei Arten: einerseits in dem es darum geht im Bildraum der Graphic Novel Orientierung zu erlangen, das Gesehene räumlich zu verorten und einzuordnen und auf der anderen Seite, indem dabei Denkprozesse angestoßen werden, die das Gesehene auf eigenes räumliches Vorwissen und Erfahrungen umlegen. Laut

Altmayer umfassen *topologische Muster* Dichotomenpaare wie Stadt-Land, Ost-West, Grenzen und Regionen im Allgemeinen, aber auch abstrakte Begriffe wie ‚Heimat‘ oder ganz konkrete Konzepte wie ‚Zimmereinrichtung‘ (vgl. Altmayer 2013: 27). In Kapitel 2.6.4. wird explizit auf mögliche Raumerfahrungen und Raumpraxen eingegangen, die wiederum in Parallele zu den hier angeführten Deutungsmustern stehen können und diese gegebenenfalls um neue Kategorien erweitern.

Mit Hilfe *chronologischer Mustern* orientieren wir uns in der Zeit. Einerseits kann es sich dabei um Zeitabläufe handeln, wie die Einteilung in Wochen, Monate, Jahre, andererseits umfasst die Kategorie Zeit auch ein subjektives Empfinden von Zeit und damit verbundene Einstellungen (vgl. ebd. 27).

Die vierte Kategorie kultureller Muster bilden die *axiologischen Muster*, die auf die emotionale Ebene der Werte und Wertvorstellungen zurückgreifen. Wie bewerten wir Dinge, Menschen, die Welt? Abstrakte Themen wie Gerechtigkeit, Freiheit, Schönheit u.a. fallen in diese Schiene. Die Fragen danach, was wir als gut oder nicht gut bewerten, was wir als schön oder nicht schön bewerten fallen in die Kategorie der axiologischen Muster (vgl. ebd. 27).

Das Konzept der kulturellen (Deutungs-)Muster eignet sich dafür, in den ausgewählten Texten dargestellte Raum(-erfahrungen) zu versprachlichen und gleichzeitig auch zu filtern. Dabei geht es nicht darum, dem Material ein System überzustülpen, vielmehr bieten die kulturellen Muster ein Werkzeug an, mit Hilfe dessen den Lehrenden und Lernenden ein Rahmen geboten wird, der dazu dient die Eindrücke einzuordnen. Dieses sogenannte „kulturelle Lernen“ geschieht aber nicht automatisch, denn,

es gibt keine Garantie, dass die Deutungsmuster, die ein bestimmtes Individuum bei der verstehenden Auseinandersetzung mit einem Text aktiviert und für die Sinnzuschreibung anwendet den Muster tatsächlich entspricht, die der Text sozusagen fordert. (Altmayer 2006: 55)

Das Nicht-Verfügen über die im Text vorhandenen Muster und die damit einhergehende Anwendung eigener Muster, die von den Mustern im Text mitunter stark abweichen, kann zu Verstehensproblemen führen. Dieses Spannungsfeld ist es, in dem „kulturelles Lernen“ sich vollzieht. Die verfügbaren Muster werden erprobt und im nächsten Schritt reflektiert und gegebenenfalls angepasst, verändert oder erweitert, so dass sie den dem Text inhärenten Mustern annähernd entsprechen (vgl. Altmayer 2006: 55). Nicht unwesentlich ist dabei die Auswahl der Texte, denn es ist gewissermaßen gewollt, die Lernenden mit unvertrauten Situationen oder Erfahrungen zur Irritation zu provozieren. Dies klingt natürlich ein bisschen harsch, aber eine Irritationserfahrung ist eine wichtige Voraussetzung für den Lernprozess.

Erst wenn nämlich die vorhandenen Muster in unvertrauten Kontexten möglicherweise versagen, sind die Lernenden dazu gezwungen, sich damit auseinanderzusetzen und diese Muster in Frage zu stellen (vgl. Altmayer 2008: 36).

#### **2.5.4 Ein kritischer Blick auf die eigene Positionierung**

Eine Herausforderung für die Lehrenden besteht darin, stets einen kritischen Blick auf die eigene Position zu bewahren und die eigenen Sprachhandlungen im Unterricht zu reflektieren. Gerade wenn man von kulturellem Lernen spricht, sieht Alisha Heinemann eine große Gefahr darin, bestehende Rassismen fortzuschreiben, anstatt offenzulegen (vgl. Heinemann, 2015: 79). Diese Gefahr rührt daher, dass Subjekte sich in ihrer Selbstverortung in sprachlichen Handlungen in Beziehung zu anderen positionieren, entweder eingrenzend oder abgrenzend. Eine Bewusstwerdung darüber, welche Differenzkategorien dabei herangezogen werden ist eine wichtige Grundlage dafür, dass die ebenjene Kategorien aufgegriffen und in Frage gestellt, aber z. B. auch zurückgewiesen werden können und bildet somit eine unerlässliche Basis für die pädagogische Praxis (vgl. ebd. 78). Als eine der „reflexive[n] Anforderungen des Kulturellen Lernens“ (Heinemann, 2015: 80) wird das Wissen um die eigene Position, aus der ich handle, genannt. Außerdem ist es wichtig, als Lehrende die eigene Sprachwahl zu reflektieren. Welche Begriffe verwende ich, welche Anrufungen? Versuche ich aktiv homogenisierende Sprechweisen zu vermeiden? Bin ich mir bewusst, welche Auswirkungen Kategorisierungen auf die Subjektbildung haben können? Bin ich um kritische Distanz bemüht und mache ich deutlich, dass meine Ansichten nicht festgeschrieben sind, sondern nur eine von vielen möglichen Perspektiven darstellen (vgl. Heinemann, 2015: 80-81)? Gewissermaßen ist es eine zentrale Aufgabe der Lehrenden sich diese Fragen immerwährend zu stellen, denn sie sind nicht nur im Kontext kulturellen Lernens relevant.

## **2.6 Raum**

Der Fokus der Analyse des Materials liegt auf dem Konzept von Raum und Raumerfahrungen in Graphic Novels und den Prozessen, die dabei als Begleitumstände zu Tage treten. Das heißt, dass unterschiedliche Erfahrungen in Räumen mit unterschiedlichen Empfindungen einhergehen. Ein banales Beispiel dafür, wäre eine Haltestelle. Ein Ort des Wartens. Was wiederum tun wir, wenn wir warten, wie verhalten wir uns unserer Umgebung gegenüber? Wie treten wir mit dem Raum in Kontakt? Welche Position nehmen wir in diesem Raum ein und inwiefern ist diese Position selbstbestimmt?



Seit den 1970er Jahren erfährt die Hinwendung zu *Raum* in den Geistes- und Sozialwissenschaften einen großen Aufschwung. In Kapitel 2.5.1 soll deshalb ein Überblick darüber gegeben werden, wie Raum gedacht werden kann und ein kurzer Abriss über verschiedene Blickwinkel auf die Thematik sowie Raumkonzepte vorgestellt werden. Weiters spielen in Hinblick auf Raumerfahrungen die Themen Macht, Identität und Migration eine wichtige Rolle, die ebenfalls im Kontext des Raumparadigmas behandelt werden. Des Weiteren werden Raumpraxen / Raumerfahrungen vorgestellt, in denen die Theorie konkretisiert wird und die einerseits die Funktion haben, Orientierung zu ermöglichen und andererseits einen Ausgangspunkt für die Analyse des Materials darstellen. Abschließend werden die vorgestellten Theorien auf die Darstellung von Raum und Räumen in Graphic Novels hin untersucht und dabei insbesondere die Graphic Novels *IN CHINA* und *1160, OTTAKRING* in den Mittelpunkt gerückt.

### **2.6.1 Raumbegriffe**

An die Stelle eines Raumbegriffes, der Raum als physisch-materiellen Behälter sieht, tritt spätestens ab den 70er Jahren eine konstruktivistische Auffassung davon, wie man Raum denken kann. Eine intensive Auseinandersetzung mit Raumbegriffen und Raumkonzepten findet seit dem *spatial turn* in viele wissenschaftliche Disziplinen Eingang. Darunter versteht man einen Paradigmenwechsel, der zu einer intensiveren Beschäftigung mit Raum in verschiedenen Forschungsfeldern führte. Aus literaturwissenschaftlicher Sicht beschäftigen sich u.a. Barbara Piatti (2008), aber auch diverse Sammelbände u.a. von Anna Gajdis und Monika Mańczyk-Krygiel (Hrsg., 2016) und Miriam Kanne (Hrsg., 2013) mit Räumen, Raumerfahrungen und Raumdarstellungen. Eine zeitgenössische sozialwissenschaftliche Auseinandersetzung auf verschiedenen Ebenen findet sich bei Christian Wille et al. (2015), Markus Schroer (2006) und Martina Löw (2001). Christian Berndt und Robert Pütz (2007) beleuchten die Thematik aus einem geographischen Blickwinkel. Der Begriff *spatial turn* wird Ende der 1980er Jahre vom Geographen Edward W. Soja (vgl. Soja, 1996) geprägt und entwickelt sich nach und nach zu einem Selbstläufer, der rasch in andere wissenschaftliche Diskurse übernommen wird. So gesehen wäre es falsch von „dem“ *spatial turn* zu sprechen, denn vielmehr läutet jede Disziplin ihren „eigenen“ *spatial turn* ein (vgl. Döring/Thielmann 2008: 10), der wiederum interdisziplinär, im Rahmen der dem Forschungsfeld inhärenten Forschungsinteressen, ausgehandelt wird.

Eine geographiedidaktische Auseinandersetzung mit Raumkonzepten und dem Wandel, dem der Begriff Raum unterlag, findet sich bei Ute Wardenga (2002). Sie unterscheidet zwischen vier zentralen Betrachtungsweisen. Räume als „Container“ (Wardenga, 2002: 47

Hervorhebung im Original) werden als „das Ergebnis von Prozessen, die die Landschaft gestaltet haben oder als Prozessfeld menschlicher Tätigkeiten“ (ebd. 47) gesehen. Der Raum als Container ist die uns umgebende, angreifbare „Wirklichkeit“. Diese Auffassung ist aber zu einseitig, um ein vollständiges Bild davon zu zeichnen, was Raum „ist“, daher fand eine Verschiebung statt, die die Aufmerksamkeit auf das Relationale zwischen Raumgefügen lenken sollte. Der Fokus verschiebt sich und Lage-Beziehungen, Standorte und Distanzen rücken in den Mittelpunkt. Da sich aber auch diese Betrachtungsweise nicht als vollkommen zufriedenstellend erwies, ging man dazu über, die Ebene der Wahrnehmung zu berücksichtigen und Räume als „Kategorie der Sinneswahrnehmung“ (ebd. 47) zu definieren. Die Welt wird demnach in den Handlungen von Individuen und Institutionen räumlich differenziert. Der sich daraus ergebende, logische letzte Schritt ist die Entwicklung dahingehend, Raum als soziale, technische und gesellschaftliche Konstruktion zu sehen. Die Bedingungen unter denen Räume hervorgebracht werden rücken in den Mittelpunkt. Neben der ursprünglichen Auffassung von Raum als physische, uns umgebende Welt, ist Raum also auch (oder vor allem) ein Produkt sozialer Prozesse (vgl. Wardenga 2002: 47). Ute Wardenga fasst den konstruktivistischen Raumbegriff folgendermaßen zusammen:

Nun wird z. B. danach gefragt, wie raumbezogene Begriffe als Elemente von Handlung und Kommunikation auftreten und welche Funktionen raumbezogene Sprache in der modernen Gesellschaft erfüllt, wer unter welchen Bedingungen und aus welchem Interesse wie über bestimmte Räume kommuniziert wird und wie die durch die raumbezogene Sprache erst konstituierten räumlichen Entitäten durch alltägliches Handeln und Kommunizieren fortlaufend produziert und reproduziert werden. (Wardenga, 2002: 48)

Diesem Zitat können wir nun einerseits die diskursive Hervorbringung von Raum entnehmen. Räume entstehen durch diskursive Aushandlungspraxen. Wer spricht wann, mit wem, warum und wie über Raum? Positive und negative Zuschreibungen können ein und denselben physischen Raum als zwei komplett verschiedene Räume hervorbringen. Der zweite wichtige Aspekt ist die performative Konstruktion von Raum und deutet darauf hin, dass Raum ein Resultat (sich wiederholender) (Sprach-)Handlungen ist und ständig aufs Neue produziert und reproduziert wird und wir darüber hinaus alle einen maßgeblichen Anteil an der Produktion von Raum haben. Weiters konstituiert aber nicht nur die sprachliche Praxis Raum, sondern auch die physische. Die reine Präsenz eines menschlichen Körpers erzeugt Raum. Der Körper kann sich nicht *nicht* in Räumen bewegen. Unser Dasein wird durch Räume geprägt, wir begehen in unserem Alltag unterschiedlichste Arten von Räumen. Dabei begegnen Körper einander. „Die Wahrnehmung von Räumen trägt dazu bei, wie Menschen und damit auch ihren Körpern, bestimmte Bedeutungen zugeschrieben werden“ (Modes 2014: 336). Körper und Räume beeinflussen einander. Räume wirken auf

verschiedenen Ebenen auf das Subjekt ein. Genau umgekehrt prägen aber auch die Körper die Räume in denen sie sich bewegen mit – sei es durch aktive Eingriffe oder ihre schiere Präsenz (vgl. ebd. 336).

Da unser Ausgangspunkt aber gezeichnete literarische Raumdarstellungen und -erfahrungen sind, bewegen wir uns genau genommen lediglich auf einer Ebene der bildlichen Repräsentation. Diese wiederum schließt dennoch meines Erachtens alle anderen Ebenen mit ein – wenn auch als bloßes graphisch-literarisches Abbild (siehe dazu Kapitel 2.5.5).

## **2.6.2 Raum und Macht**

Bisher mutete der Begriff Raum als etwas durchwegs Positives an, im Sinne einer konstituierenden Interaktion zwischen dem Subjekt und seiner räumlichen Umgebung, die Platz für Erfahrungen, Geschichten und Emotionen lässt. Vielmals unterliegt das Subjekt aber nicht positiven Erfahrungen, sondern Exklusionsmechanismen, deren Ursachen auf soziale Ungleichheit und gesellschaftliche Machtgefüge zurückzuführen sind. Diese Prozesse liegen oft außerhalb des unmittelbaren Einflussbereichs des Individuums. Um die hegemoniale Strukturierung von Raum zu veranschaulichen eignet sich Pierre Bourdieus Auseinandersetzung mit dem *sozialen Raum*. Unsere Wahrnehmung von Raum geschieht immer aus einer bestimmten Perspektive und einer bestimmten sozialen Position heraus, die wir im sozialen Raum besetzen (vgl. Bourdieu: 1989: 18). Der sozio-ökonomische Ausgangspunkt, der Lebensstil den wir dadurch bedingt leben, sind Konstituenten jener Position, die das Subjekt im sozialen Raum einnimmt, oder vielmehr gezwungen wird einzunehmen (vgl. ebd. 20). Zwei Menschen können sich zwar physisch nebeneinander bewegen, aber im sozialen Raum zwei gegensätzliche Positionen einnehmen. Zur Veranschaulichung dient als Beispiel das Verhältnis zwischen *king* und *servant*, sowie *master* und *slave* (vgl. Schroer 2006: 86).<sup>9</sup> Die Stellung, die ein Individuum im sozialen Raum einnimmt, hängt von drei Dimensionen ab. Zum einen bestimmt der Gesamtumfang des ökonomischen, sozialen und kulturellen Kapitals die Stellung. Zweitens ist die Zusammensetzung der Kapitalsorten relevant und drittens übernimmt auch der Faktor *Zeit* eine wichtige Rolle, denn Zeit wird hier als diachrone Entwicklung der sozialen Position gesehen, als „Laufbahn“ eines Menschen (vgl. ebd. 83). Die eben genannten drei Arten von Kapital konstituieren den Habitus eines Menschen. Je mehr Kapital einem Menschen zur

---

<sup>9</sup> Des Weiteren schlagen sich Stellungen im sozialen Raum auch in der Sprache nieder, indem wir z. B. von einer *hohen/niedrigen* Position im Arbeitsleben sprechen oder einer Verortung im politisch *linken* oder *rechten* Sektor (vgl. Schroer, 2006: 86).

Verfügung steht, desto höher ist seine Position im sozialen Raum. Dies stellt Machtverhältnisse her, denen die ungleiche Verteilung von Kapital zu Grunde liegt (vgl. ebd. 84).

Von Interesse für die Arbeit mit Graphic Novels ist dies auch deshalb, da bei Bourdieu ein starker Fokus auf dem Verhältnis zwischen sozialem und physischem Raum liegt. Dieses Wissen lässt sich auf die Darstellung der Raum-Subjekt-Beziehungen anwenden, und darüber hinaus auch auf die Überleitung von der Analyse des Dargestellten zu eigenen Interpretationen und Erfahrungen. Den physischen Raum beschreibt Bourdieu als immer schon angeeigneten physischen Raum, der sozial konstruiert ist. Der physische und der soziale Raum stehen in einer Wechselwirkung zueinander. So kann der Platz im physischen Raum ein Indikator dafür sein, welchen Platz ein Individuum im sozialen Raum einnimmt. Der Habitus schlägt sich wiederum im physischen Raum nieder. Als Beispiele dafür werden die Art des Wohnens genannt, wo man wohnt, aber auch wie man seinen Wohnraum einrichtet, denn in den Ausführungen von Schroer zu Bourdieu ließen sich an Hand dieser Faktoren Aussagen über das Individuum treffen, die es im sozialen Raum verorten (vgl. Schroer, 2006: 87-88). Genauer betrachtet gestaltet sich diese These aber als weitaus komplexer. Bourdieus These der Kapitalsorten und des daraus resultierenden Habitus eines Menschen legt nahe, dass der Habitus etwas ist, das man gewissermaßen schon von Geburt an vererbt bekommt, das also durch das soziale, kulturelle und ökonomische Kapital der Eltern geprägt wird. Somit ließe sich auch konstatieren, dass nicht der Habitus das Habitat macht, sondern das Habitat den Habitus macht. Das heißt, dass die räumliche Umgebung einen Menschen dermaßen prägt, dass Raum so gesehen das Subjekt konstituiert (vgl. ebd. 89). Dennoch vertritt Bourdieu den Standpunkt, dass nicht räumliche Strukturen sich in soziale Strukturen einschreiben, sondern umgekehrt, wie vorhin erläutert, soziale Strukturen sich räumlichen Verhältnissen einschreiben. Diese sozialen Strukturen „erzählen gleichsam von den Machtverhältnissen, die durch sie zum Ausdruck kommen: von der Ungleichheit zwischen Mann und Frau, von den herausgehobenen Positionen des Lehrers und des Professors [...]“ (Schroer, 2006: 89). Segregation, Gentrifizierung, die Entstehung von Ghettos, aber auch Wohnungsknappheit sind Zeichen der ungleichen Verteilung und Verfügungsgewalt über Räume und stellen räumliche Abbilder sozialer Ungleichheit dar.

Die dabei zu Tage tretenden Inklusions- und Exklusionsmechanismen lassen sich an den beiden Begriffen *Klub-Effekt* und *Ghetto-Effekt* explizieren. Der *Klub-Effekt* bezeichnet ein inkludierendes Zusammenfassen von Menschen innerhalb desselben Raumes, die sich dadurch von der Masse unterscheiden. Beispiele dafür sind Gruppen von Menschen, die ein Nobelviertel bewohnen und über eine ähnliche Verteilung von Kapital verfügen, dadurch

nach innen hin exklusiv sind, oder *gated communities*, die strengen Zugangsregulierungen unterliegen und somit nur für eine bestimmte Gruppe – die Bewohner\_innen – zugänglich sind. Der *Ghetto-Effekt* stellt einen Gegensatz dazu dar. Er bezeichnet die symbolische Degradierung und Stigmatisierung von Bewohner\_innen eines benachteiligten Wohngebietes. Räume werden mit negativen Konnotationen versehen, die gleichermaßen auf die Bewohner\_innen dieser Räume angewandt und mit Zuschreibungen wie Kriminalität, Armut, Sucht und Gefahr verbunden werden (vgl. Schroer, 2006: 99).

Zusammenfassend ist festzustellen, dass Raum auch immer als soziales Konstrukt zu verstehen ist, in dem Machtverhältnisse wirksam werden, die wiederum durch die Positionen im sozialen Raum bedingt und nur dann veränderbar sind, wenn man nicht nur die physische, sondern auch die soziale Position im Raum verändern kann. In der Auseinandersetzung mit Raum, ist es somit unerlässlich auch die damit verbundenen hegemonialen Strukturen miteinzubeziehen, die eine wichtige Rolle in der Verteilung von Menschen im sozialen Raum einnehmen.

### **2.6.3 Der Körper im Raum – Identität und Hybridität**

Bei einer tiefergehenden Beschäftigung mit der Wechselbeziehung zwischen Mensch und Raum, kommen wir nicht umhin, die Frage nach dem Verhältnis von Raum und Identität zu stellen. Andreas Pott (vgl. 2007: 30) vertritt, ähnlich wie Judith Butler in Bezug auf die Hervorbringung von geschlechtlicher Identität (Butler 1993), die Auffassung, dass Identität eine dynamische soziale Konstruktion ist, die stets erst hervorgebracht, gültig gemacht und immer wieder neu verhandelt werden muss. „Insgesamt lassen sich Körper, Orte und Räume als wichtige Medien zur Herstellung, Verfestigung und Kontrolle, aber auch zur Veränderung von Identitäten interpretieren“ (Pott, 2007: 30).

Identität hängt mit der Zuschreibung von Bedeutungen zusammen. Die Herstellung von Bedeutung wiederum unterliegt Aushandlungsprozessen, bei denen *Differenz* eine tragende Rolle spielt. Der Begriff besitzt einen „zweischneidigen Charakter“ (Hall, 2004: 122), da er einerseits eine Notwendigkeit für die Produktion von Bedeutung und die Formierung von sozialen Identitäten, sowie des subjektiven Bewusstseins des Selbst ist, auf der anderen Seite aber eine Gefahrenquelle bildet, die negative Gefühle, Spaltung, Feindseligkeiten und Aggressionen gegenüber den >Anderen< hervorbringt (vgl. Hall, 2004: 122). Hall zieht in seinen Überlegungen zu diesem Spannungsfeld vier theoretische Ansätze aus unterschiedlichen Disziplinen (u.a. Psychoanalyse, Anthropologie) heran, die einen gemeinsamen Nenner haben: Die Bedeutung von Dingen ist Aushandlungssache, dazu braucht es ein Gegenüber. Dinge, die eine Bedeutung erlangen werden in ein

klassifikatorisches System eingeordnet, das oft auf binären Gegensatzpaaren basiert und dadurch simplifizierend ist. Wird die vermeintliche Ordnung gestört, resultiert dies in negativen Reaktionen, die darauf ausgerichtet sind, die vermeintliche Ordnung wiederherzustellen. Dies lässt sich einfach skizzieren, indem man sich ansieht, wie Nationalismus funktioniert. „Fremdes“ (Neues, Unbekanntes) stört die Ordnung und ist nicht erwünscht, es wird alles daran gesetzt die Ordnung aufrechtzuerhalten. Dabei wird nur allzu leicht vergessen, dass Bedeutungen, eben weil sie ein Resultat von Aushandlungsprozessen sind, nicht endgültig festgeschrieben sind, sondern fließend und daher verändert werden können. Die Bedeutung davon, was es heißt „deutsch zu sein“ ist offen für Aneignungen und unterliegt einem ständigen Aushandlungsprozess zwischen verschiedenen Akteur\_innen und den >Anderen<, denn gleichzeitig wird das >Andere< immer dann wichtig, wenn es um die Konstitution des Selbst, der eigenen Identität geht (vgl. ebd. 112-120). Das Konstrukt „Identität“ basiert auf der Grundlage von Differenz und über die Beziehung zum >Anderen<, was u.a. bei Butler das „konstitutive Außen“ genannt wird. Hall plädiert in seinem Text „Wer braucht >Identität<?“ (Hall, 2004; Originaltitel: „Who Needs >Identity<, 1996) abschließend dafür, „Identitäten als ebenso >notwendig< wie >unmöglich< zu denken [...].“ (Hall, 2004: 186, Hervorhebungen im Original), was genauso offen und somit repräsentativ dafür ist, wie die subjektiven Aushandlungsprozesse um das Feld Identität.

Räumliche Bezüge spielen im Diskurs um Identität eine tragende Rolle, der noch mehr Aufmerksamkeit geschenkt wird, sobald es um Migration und die Konstitution „transnationaler und multilokaler Identitäten geht“ (Pott, 2007: 31). Einen besonderen Teilaspekt des Identitätsverständnisses stellen dabei hybride Identitäten dar. Paul Mecheril definiert Hybridität als „einen Mischzustand, eine Art Zusammensetzung aus Unvereinbarem, eine Zusammenfügung aus als unvereinbar Angesehenem“ (Mecheril, 2003: 23). Mecheril geht in der Diskussion um Hybridität von der normativen Auffassung aus, dass Identität ein einheitliches, kongruentes und kohärentes Phänomen darstelle. Diese normative Definition von Identität steht quer zur oben erwähnten performativen Hervorbringung von Identität(en). Hybridität bietet sich in diesem Rahmen als Begriff an, in dem „Identität als Differenz gedacht und betrachtet wird“ (Mecheril, 2003: 23). Hybride Identitäten können als Mehrfachloyalitäten und Neuschöpfungen gesehen werden, die die Reinheit der Ordnung stören. Gewissermaßen handelt es sich um plurale Identitätszugehörigkeiten, die nach oben hin offen und unausgeschöpft sind. Dies, vor allem in Bezug auf unsere postkolonial geprägte, globalisierte Welt, in der Hybridität zunehmend als „Normalfall“ (Mecheril, 2003: 24, Hervorhebung im Original) gelebt wird, dieser Normalfall aber aus verweigerter Anerkennung der Subjekte heraus resultiert, die sich u. a.

daran zeigt, dass (Repräsentations-)Räume der selbstverständlichen Darstellung fehlen und in dem Konzept der Mehrfachzugehörigkeiten auch immer die Zugehörigkeitsverwirrung gespiegelt wird, wodurch das Subjekt sich trotzdem nicht von der Zuschreibung als ‚Anderer‘ lösen kann. Die Repräsentation von Migration ist ein wichtiger Teil räumlicher Definitionsmacht. Menschen mit Migrationshintergrund wurden lange aus den Medien, Schulen, öffentlichen Ämtern und anderen gesellschaftlich repräsentativen Funktionen ausgespart und dadurch unsichtbar gemacht. Häufig werden sie dabei in eine defizitorientierte Position gedrängt und nur aus dieser heraus wahrnehmbar (vgl. Hillmann, 2016: 197). Repräsentation ist tief mit einer hegemonialen Gesellschaftsordnung verstrickt, in der die Etablierung von ‚Normalität‘, bzw. dessen, was als allgemein hin als Norm akzeptiert wird, der Machtsicherung dient (vgl. Hall, 2004: 145).

#### **2.6.4 Raumerfahrungen im Kontext von Migrations- und Fluchtbewegungen**

Raumerfahrungen spielen sich zwar zunächst auf subjektiver Ebene ab, werden aber immer auch durch die gegebenen gesellschaftlichen Strukturen und Machtverhältnisse bedingt (vgl. Pott, 2007: 34). Wie wir Prozesse des bspw. Ankommens oder Verlassens von Raum wahrnehmen, welche Rolle wir in einem bestimmten sozialen Raum einnehmen, all das unterliegt nicht nur spezifisch situativen Voraussetzungen und persönlichen Einstellungen, sondern hegemonialen Strukturen, die unsere Positionen im Raum beeinflussen (vgl. Wille et al. 2015: 31). Gerade in einem Zeitalter, das von Migrations- und Fluchtbewegungen und allgemein durch eine hohe Mobilität der Menschen gezeichnet wird, ist die Frage nach den Zusammenhängen zwischen Identitäten und räumlichen Bezügen relevant. Verschiedenste individuelle Vorerfahrungen und -prägungen lassen sich, wie in den vorhergehenden Kapiteln herausgearbeitet wurde, nicht auf einen statischen Zusammenhang von Raum, Kultur und Identität festlegen.

Da Migration und Flucht unmittelbar mit räumlicher Veränderung und mitunter der Konfrontation mit neuen (sozialen) Räumen einhergehen, kann die Relevanz von Raum und Ortsbezügen eine wichtige Rolle in der Neuorientierung in der Zielgesellschaft spielen. Räume, die sich einem in der neuen Umgebung plötzlich verschließen, Zutritte, die verweigert werden und die Symbolik bekannter Räumlichkeiten in neuen Kontexten können Verschiebungen in der Wahrnehmung des Selbst im Raum hervorrufen. Der Umgang mit der eigenen Position als Migrant\_in in einer postkolonialen Gesellschaft wird bei Homi Bhabha u.a. in seinen Überlegungen zum „Dritten Raum“ verhandelt (vgl. Castro Varela; Dhawan, 2015: 249). Dieser „Raum“ ist ein Ort an dem „kulturelle Symbole neu verhandelt [werden]“ (Castro Varela, Dhawan, 2015: 249). Er ist als „Schwellenraum zwischen den

Identitätsbestimmungen“ (Bachmann-Medick, 2007: 203) zu sehen. Grundsätzlich geht es darum Dichotomien aufzubrechen und eine weitere Dimension einzuschalten, wenn es sich um binäre Dichotomenpaare handelt. Der „Dritte Raum“ ist nicht als Synthese zu sehen, sondern bedeutet viel mehr, dass immer schon gemischte „unreine“<sup>10</sup> Ausgangslagen vorhanden waren. „Dritter Raum“ kann auch als *dazwischen* oder *in-between* verstanden werden. Darin liegt die Chance „Geschichten zu artikulieren, Traditionen und Bezüge [zu] mischen und damit [zu] verändern (Pott 2007: 31).“ Es liegt aber nicht nur in den Händen der Marginalisierten auf derartige Aushandlungspraxen zurückzugreifen. Bhabha fordert, dass sich die Mehrheitskultur selbst aus der postkolonialen Perspektive betrachten müsse (vgl. Castro Varela; Dhawan, 2015: 249).

Um in weiterer Folge die Betrachtungswinkel, aus denen auf das Material geblickt wird zu konkretisieren, bleibt noch offen, zu definieren, welche Raumpraxen und Raumerfahrungen hier von besonderem Interesse sind. Im Kontext von Flucht und Migration spielt das **Ankommen** in einem neuen physisch-räumlichen Kontext eine große Rolle. Dabei kann zwischen vier Formen des Ankommens unterschieden werden: (1) Assimilation an die Mehrheitsgesellschaft, (2) Bewahrung der Herkunftsidentität, (3) Transtopien<sup>11</sup>, sowie (4) provisorisches, wieder-im-Gehen-begriffenes Ankommen, auch transitorisches Ankommen genannt. Letzteres beschreibt ein Gefühl der Entwurzelung, das manchmal negativ belastet sein kann, jedoch beim Soziologen Georg Simmel eine positive Aufwertung findet, indem er es als Zustand zwischen Kommen und Gehen beschreibt, dem konstruktive Kraft innewohnt. Diese verschiedenen Formen des Ankommens können in individuellen Migrationsgeschichten vorkommen (vgl. Barboza, 2016: 125).

Dem Ankommen an einem neuen Ort folgt die **Orientierung** in demselben. Dabei sind soziale Netzwerke im Herkunfts- und im Zielland von großer Bedeutung. Für ein funktionierendes soziales Netzwerk ist soziales Kapital die wichtigste Voraussetzung. Dieses Netzwerk ist eine Orientierungshilfe und kann zweierlei Funktionen übernehmen. Einerseits kann es der Aufrechterhaltung von Werten dienen und die Solidarität einer Gruppe stärken, sowie dadurch ein Zugehörigkeitsgefühl etablieren. Andererseits kann es eine instrumentelle Funktion erfüllen, indem ein punktuelles Interesse befriedigt wird (Arbeitsplatz, Wohnung) (vgl. Hillmann, 2016: 72f).

---

<sup>10</sup> Unter „unrein“ wird hier nicht-homogen verstanden.

<sup>11</sup> Angelehnt an Michel Foucaults Konzept der Heterotopien, prägt der Migrationsforscher Erol Yildiz den Begriff Transtopien. Darunter versteht er „Räume, in denen Überschneidungen zwischen dem Heimatland und der neuen Heimat entstehen.“ (Yildiz, 2013, zitiert nach Barboza, 2016: 124)



Körper besitzen räumliche Definitionsmacht, allein durch ihre physische Existenz prägen sie den materiellen Raum mit. Raum werden (auch) dadurch verschiedene Bedeutungen zugeschrieben (siehe Kapitel 2.5.2 zu *Klub-Effekt*, *Ghetto-Effekt* nach Bourdieu). Der physische Raum ist ein soziales Konstrukt, ein immer schon angeeigneter physischer Raum, in den sich soziale Strukturen einschreiben (vgl. Schroer, 2006: 87). **Raumaneignung** lässt sich am Beispiel des öffentlichen Raumes begreifbar machen. Unter dem Begriff öffentlicher Raum sind jene Bereiche in einer Stadt zu verstehen, „die für alle grundsätzlich frei zugänglich sind.“ (Werkstattbericht Nr. 89, 2007: 22) Öffentlicher Raum ist nicht ohne Menschen denkbar, er wird sozial hervorgebracht. Öffentlicher Raum ist daher ein Produkt von Aneignung, um „Inanspruchnahme und Lebendigkeit sicherzustellen“ (schwarzundschwarz, 2008: 7). Der öffentliche Raum ist ein von verschiedenen Gruppen umkämpftes Feld (jung / alt, Mädchen / Burschen etc.) und kann dabei einerseits eine Transitfunktion, andererseits die Funktion eines Aufenthaltsortes annehmen. (vgl. schwarzundschwarz, 2008: 7).

Ein anschauliches Beispiel für Raumaneignung, die Konsequenzen für andere Subjekte im Raum nach sich zieht ist *Gentrifizierung*. Der Begriff wurde 1964 von der Soziologin Ruth Glass geprägt und beschreibt Veränderungen in der Zusammensetzung des sozialen Raumes im physischen Raum. Florin J. Huber spricht dabei von einer „verräumlichte[n] Form von sozialer Ungleichheit“ (Huber, 2013: 238). Durch den Zuzug von Menschen, die über ein höheres ökonomisches Kapital verfügen, werden Stadtviertel transformiert und erfahren gewissermaßen eine Aufwertung, die zu einer Verdrängung einkommensschwächerer Haushalte führt. Die Menschen werden dabei nicht nur aus ihrem gewohnten geographischen Raum verdrängt, sondern somit auch aus dem öffentlichen Raum ebenjenes geographischen Raumes (vgl. Huber, 2013: 238).

Ein weiterer Aspekt von Raumerfahrungen sind **Räume der Erinnerung**, die oft durch Artefakte materialisiert werden und die alte Heimat in der neuen Heimat vergegenwärtigen sollen. Dies ist sowohl im privaten als auch im öffentlichen Raum möglich. Letzteres zeigt sich durch das Eröffnen eines Restaurants plus repräsentativer Einrichtung, dem Anbieten von Serviceleistungen oder dem Verkauf von Lebensmitteln und Gegenständen. Die Migrant\_innen übernehmen dabei fast die Rolle eines Konsulats (vgl. Barboza, 2016: 133).

Für die Konstituierung von Raumerfahrungen spielt die Raumatmosphäre eine wichtige Rolle. Atmosphäre unterliegt subjektiver **Wahrnehmung** und löst Befindlichkeiten und

Emotionen aus. Wenn wir uns in einem Raum wohlfühlen, dann beschreiben wir das gerne mit dem Ausdruck Atmosphäre. Die Atmosphäre kann dabei positiv aufgeladen sein, aber auch negative Konnotationen auslösen. Modes schlägt vor, Atmosphäre „in Anlehnung an den französischen Soziologen Jean-Paul Thibaud als Medium der Beziehung zwischen Mensch und Umwelt zu begreifen“ (Thibeau 2003: 293 zitiert in Modes 2014: 349). Nicht empirisch erfassbar ist, wie weit die wahrgenommene Raumatmosphäre unsere subjektiven Raumwahrnehmungen und -erfahrungen beeinflusst und prägt und darüber hinaus einen Einfluss auf die Interaktion im erlebten Raum hat (vgl. ebd. 349). Wenn wir nun aber in die entgegengesetzte Richtung blicken, stellt sich die Frage, wie Atmosphäre entsteht. Atmosphäre ist nichts Fassbares, nichts Konkretes. Vielmehr entsteht Atmosphäre erst durch die individuelle räumliche Wahrnehmung. Das heißt, dass der Mensch durch seine subjektive Wahrnehmung Atmosphäre kreiert, indem er den erfahrenen Raum sinnlich verarbeitet und mit Emotionen auflädt (vgl. ebd. 2014: 251).

Der Gegenpart zum Ankommen ist das **Verlassen** von Räumen. Verlässt man einen Ort so kommt man immer auch an einem neuen Ort an und umgekehrt, ist man wo angekommen, hat man einen anderen Ort verlassen. Gründe einen Ort dauerhaft zu verlassen gibt es viele. Sie können an erwartete bessere Lebens- oder Arbeitsbedingungen geknüpft sein, aus politischer oder religiöser Verfolgung, Krieg, Naturkatastrophen resultieren oder dem Wunsch nach einem besseren Leben entspringen. Ob das Verlassen freiwillig oder unfreiwillig geschieht hat Auswirkungen auf das Ankommen und das Einleben in der neuen Umgebung (vgl. Kulisch, 2016: 81).

### **2.6.5 Der abgebildete Raum**

Der Raum, in den wir uns in der Auseinandersetzung mit dem Material begeben, ist lediglich ein Abbild von Raum, etwas, das auf diese Art real nicht existiert. Die Perspektive, die gestalterischen Stilmittel und vereinfachte, abstrahierte Darstellungsweisen obliegen dem Künstler/ der Künstlerin, die jenen uns vorliegenden Raum erschaffen. Um den dargestellten Raum in Graphic Novels begreifbar zu machen, soll an dieser Stelle zuerst auf genrespezifische Darstellungsweisen eingegangen werden. Abbilder von real existierenden Räumen sind in den dieser Arbeit zu Grunde liegenden Graphic Novels ebenfalls von Relevanz, deshalb soll auch dem geographischen Raum in der Graphic Novel Platz eingeräumt werden. Darüber hinaus bewegen wir uns auf die metaphysische Ebene des Raums der diskursiv hervorgebracht wird und wie dieser bildlich dargestellt wird. Eine Graphic Novel ist kein Bilderbuch und der Text ein dem Bild ebenbürtiger Bestandteil seiner

Physiognomie. Aus diesem Grund soll zuletzt auch auf Raum-Textbezüge eingegangen werden und diese exemplarisch diskutiert. Um die Aufmerksamkeit langsam auf das Ausgangsmaterial dieser Arbeit zu lenken, werden die Fragestellungen bewusst in Bezug auf 1160, OTTAKRING und IN CHINA diskutiert und Allgemeines mit Konkreten Bezügen verknüpft.

Um das Gewirr an unterschiedlichen Dimensionen des Begriffes Raum in Graphic Novels ein bisschen zu strukturieren definiert Jason Dittmer (2014: 16-18) vier Dimensionen von Raum in Comics<sup>12</sup>: *place in comics*, *space in comics*, *comics in space* und *comics in place*. Die erste Dimension *place in comics* bezieht sich auf die Repräsentation realer geographischer Orte in Comics. Welche Orte werden wie abgebildet und somit repräsentiert? Die zweite Dimension *space in comics* nimmt auf die Rolle, die Raum im Inhalt der Comics einnimmt, Bezug. Dabei liegt ein Fokus auf den Beziehungen zwischen Text und Bild in Comics und wie dadurch topologischer Raum erzeugt wird. Die Dimensionen 3 und 4 bewegen sich auf einer Ebene außerhalb des Bildlichen. *Comics in space* geht der Frage nach der Zirkulation des Mediums nach. Wie zirkulieren Comics und wie wirkt sich die räumliche Zirkulation von Comics auf die Beschaffenheiten des Mediums selbst aus? *Comics in place* bezeichnet die lokalen Umstände der Produktion und Rezeption von Comics. Wo wird der Comic produziert, wo werden die Comics gelesen? Diese Unterscheidung ist deshalb interessant, weil sie aufzeigt, wie viel weiter die Raumthematik gesponnen werden kann. Vordergründig sind für uns aber die ersten beiden Dimensionen von Interesse.

### ***Space in Comics***

Raum wird in Comics in zwei unterschiedlichen Dimensionen konstituiert. Ein leeres Blatt Papier bildet den Ausgangspunkt einer Graphic Novel. Dieses Blatt Papier ist Raum, der in Folge mit Panels gefüllt wird. Ihre Anordnung und GröÙte unterteilt das Blatt in Felder, die wiederum leer sind. Dieser leere Raum wird mit Linien und Textzeichen ausgefüllt – in ihm entsteht sequentiell eine Geschichte und in ihm eröffnet sich die zweite Dimension von Raum in Graphic Novels: der diegetische Raum, der Raum des Dargestellten, der Handlung der Geschichte (vgl. Abel/Klein, 2016: 96; Engelke et al., 2012: 22). Der Begriff diegetischer Raum geht auf Étienne Souriau zurück und kommt aus den Filmwissenschaften. Im diegetischen Raum bewegen sich die Figuren, handeln in ihm, sie nehmen ihn wahr, reflektieren ihn. Das ästhetische Potenzial in der Darstellung euklidischer Räume bis hin zu

---

<sup>12</sup> Dittmer verwendet konsequent den Begriff Comics, auch wenn von Graphic Novels die Rede ist, um hier keine Termini zu vermischen, aber Dittmers Sprache nicht zu diffamieren, soll hier im Wort Comic auch immer Graphic Novel mitgedacht werden.

absurden Räumen ist schier unerschöpflich (vgl. Schmidt, 2012: 70-72). Den Rezipient\_innen fällt die Aufgabe zu, die Raumfragmente zu einem zusammenhängenden Raumsystem zusammenzufügen. Dies nennt man „räumliche Kohäsion“ (vgl. ebd.: 74). Im Leseprozess einer Bildfolge sehen wir im einzelnen Panel immer nur Ausschnitte der räumlichen Umgebung. Die räumliche Kohäsion vollzieht sich, wenn wir im Akt des Lesens diese Ausschnitte zu einem Raumbild zusammenfügen können.

Den abgebildeten Räumen können dabei unterschiedliche Funktionen zukommen. Die Darstellung von Raum kann dazu dienen einen Überblick oder eine Orientierung zu schaffen, ähnlich dem *Establishing Shot* aus dem Film. Oder aber, Raum dient als Handlungs- und Aktionskontext, in den die Figuren eingebettet sind und der sich oftmals erst durch die räumliche Kohäsion erschließen lässt (vgl. Abel/Klein, 2016: 98-99). Erstere Funktion kommt bei *IN CHINA* häufig zum Einsatz, oft in Form eines Makropanels (siehe dazu Hommer, 2016: 94) oder Doppelpaneln (siehe dazu Hommer, 2016: 95), um einen neuen räumlichen Kontext einzuführen oder um der räumlichen Umgebung mehr *Raum* zu geben. In *1160, OTTAKRING* verschimmen die beiden Funktionen oft miteinander (siehe dazu Suess, 2011: 14). Die Überblicksfunktion vollzieht sich oft im Aktionskontext selbst. Da die Graphic Novel gänzlich in Makropanels erzählt wird, gibt es hier auch keine formal-gestalterischen Unterschiede zwischen Überblicksfunktion und Aktionsraum.

### ***Place in Comics***

Schon die Titel der Graphic Novels *1160, OTTAKRING* und *IN CHINA* stellen einen Bezug zu konkreten geographischen Räumen her. *1160, OTTAKRING* ist die Ortsbezeichnung für den 16. Wiener Gemeindebezirk. Der Titel *IN CHINA* ist weiter gefasst, legt aber nahe, dass dabei die Volksrepublik China gemeint ist. Tatsächlich spielen konkrete geographische Referenzen und Bezüge in beiden Werken eine wichtige Rolle und bilden die Kulissen für die Handlungen. Wie der abgebildete geographische Raum gelesen wird hängt dabei von der Perspektive der Rezipient\_innen ab. Als in Wien lebender Mensch verbindet man mit dem Titel *1160, OTTAKRING* Bilder, Straßennamen und öffentliche Verkehrsmittel, gegebenenfalls Erfahrungen und Erinnerungen. Beiden Werken ist gemein, dass die Orte von den Protagonist\_innen mit Emotionen aufgeladen und bewertet werden. Die geographische Umgebung prägt also die Protagonist\_innen und ihre Handlungsfelder. Positive und negative Aspekte werden sprachlich kommentiert zum Ausdruck gebracht (siehe dazu Suess, 2011: 26; Hommer, 2016: 53).

Auf der Ebene der Darstellung werden Orte, Straßen, Haltestellen in *1160, OTTAKRING* konkret benannt und abgebildet, so dass sie für die Augen einer mit der Umgebung

vertrauten Person klare Referenzpunkte bilden. Auch In China bildet reale Plätze ab, wie den Hauptplatz von Chengdu oder das Global Center, somit wird auch hier mit klaren Referenzen zur räumlich-geographischen Wirklichkeit gearbeitet. Trotz teilweise einfacher Strichführung sind die Abbildungen für die Rezipient\_innen klar zu identifizieren, wobei hier der Text in den Graphic Novels einen wichtigen Beitrag leistet, indem Orte klar benannt werden und somit in einen konkreten sprachlich-räumlichen Kontext gesetzt werden. Auch für eine Person, die den Ort nie betreten und mit eigenen Augen gesehen hat ist nun klar, dass es sich um den Brunnenmarkt (siehe dazu Suess, 2011: 14) oder das Global Center (siehe dazu Hommer, 2016: 125) handelt.<sup>13</sup>

### ***Figur-Raum-Beziehungen***

Durch die perspektivische Gestaltung und Bildkomposition werden die Figuren in Bezug zu ihrer räumlichen Umgebung positioniert. Die Wahl der Perspektive trägt zur Bedeutungskonstruktion der Szene bei und beeinflusst die Wahrnehmung des gezeichneten Raumes. Gleichzeitig verweist sie die Rezipient\_innen auf ihre Plätze, die sowohl innerhalb des Geschehens liegen können – etwa in einer *Point-of-View*-Darstellung – oder die Betrachter\_innen bewusst außerhalb des Geschehens positionieren (vgl. Abel/Klein, 2016: 98).

Relative Größenordnungen setzen Figuren in Beziehung zum Raum und erzeugen darüber hinaus räumliche Tiefe. Dabei wird das Auge der Leser\_innen gelenkt, denn größere und im Vordergrund dargestellte Objekte werden als wichtiger wahrgenommen und ihnen wird eher eine bedeutende Rolle zugeschrieben (vgl. ebd. 96). Dies veranschaulicht ein Beispiel aus 1160, OTTAKRING (Suess, 2011: 26). Der Protagonist ist deutlich abgehoben von den Figuren im Hintergrund, ebenso die Anzeigentafel der Straßenbahn. Durch die Blickrichtung auf die Anzeigentafel entsteht zwischen dem Protagonisten und der Anzeigentafel eine Beziehung, die die Rezipient\_innen zu deren Deutung veranlasst. Durch die relative Größe der Bildelemente entsteht der Eindruck räumlicher Tiefe, der dadurch vermeintlich große Abstand zwischen den im Raum positionierten Figuren, unterstreicht dabei wiederum deutlich die Gestalt des Protagonisten und dessen Relevanz für die Szene.

Farbgebung und Schattierung vermitteln Atmosphäre, die wiederum bedeutungstragend für die dargestellte Situation sein kann und Teilelemente eines Bildes hervorheben oder in

---

<sup>13</sup> Weitere Beispiele von Graphic Novles, in denen die real-räumliche Umgebung prominent zum Ausdruck kommt und eine wichtige Konstituente für die Handlung darstellt sind u. a. *Baby's in Black* (Bellstorf, 2010), welches im Hamburg der 60er Jahre spielt; *Im Land der Frühaufsteher* (Bulling, 2012), das Flüchtlingsheime und ihre Umgebung in Sachsen als Handlungsraum in den Mittelpunkt rückt oder *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* (Lust, 2009), das eine Reise von Wien nach Italien zum Inhalt hat und in dem die real-räumlichen Referenzen stark präsent sind.

den Hintergrund stellen kann (vgl. ebd. 83). In *IN CHINA* (Hommer, 2016: 15), wird mit der dunklen Farbgestaltung des Bildraumes ein lichtloser Raum geschaffen, der nur durch ein erhelltes Highlight, das erleuchtete Gesicht des Protagonisten von einer Lichtquelle (Notebook), durchbrochen wird. Das Spiel mit Licht und Schatten, bzw. hell und dunkel hebt die handelnde Figur klar vom Hintergrund ab und lenkt die Aufmerksamkeit der Leser\_innen auf ihre Tätigkeit. Im gleichen Panel begegnet man auch einer Darstellung virtuellen Raumes in Form eines Chatfensters, das einen kurzen Nachrichtenverlauf zwischen zwei Personen zeigt. Das Chatfenster ist dabei zusammenhanglos über den Handlungsraum gelegt und hebt sich ebenfalls durch eine hellere Gestaltung in Graustufen ab. Die beiden hellen Pole im Bildraum verdeutlichen also, dass hier nicht der eigentliche abgebildete physische Handlungsraum von Bedeutung ist, sondern der Protagonist im virtuellen Raum.

Als maßgeblich für die Figur-Raum-Beziehung und die Bedeutung, die die dargestellte Szene dadurch erhält können also Perspektive und Farbgestaltung als konstituierende Elemente identifiziert werden.

### ***Text-Raumbezug***

Oft wird erst in der Wechselwirkung von Text und Bild ein konkreter Bezug der handelnden Figuren zum Raum hergestellt, dieser im Dialog bewertet, gedeutet oder symbolisch aufgeladen. Im Text / Im Dialog wird den Figuren eine Position im sozialen Raum zugeschrieben, bzw. vollziehen die Figuren Selbstzuschreibungen und positionieren sich damit einhergehend in Relation zur räumlichen Umgebung.

Im Text spielen dabei der geographische Raum gleichermaßen wie die soziale Positionierung im Raum eine Rolle. Bei Sascha Hommer geschieht dies oft im Dialog, in dem die Figuren Zugehörigkeiten ausdrücken (siehe dazu Hommer, 2016: 53; 170) und sich als kollektives Konstrukt der „Westler“, „Aliens“ oder „Ausländer“ sehen. Abgrenzungen zwischen der Ich-Identität und dem „Anderen“ gegenüber finden Einzug in Gespräche über äußerliche Merkmale und stereotypisierenden Annahmen über den\_die vermeintlich „Andere\_n“ (siehe dazu Hommer, 2016: 42, 157) und findet Ausdruck in Begriffen wie „Expat“ oder „Einheimische“.

Das zu einem großen Teil im Inneren Monolog gehaltene 1160, *OTTAKRING* ist durchzogen von wertenden Aussagen über die räumliche Umgebung, in denen sich der Protagonist zum Raum und den Menschen, denen er begegnet in Beziehung setzt. Zum einen werden konkrete Bezüge zum Container-Raum hergestellt (siehe dazu Suess, 2011: 26; 105), zum anderen der Raum diskursiv durch Sprachhandlungen und Gedanken hervorgebracht (siehe dazu Suess, 2011: 15; 27; 94).

Sowohl durch gestalterische Mittel und die künstlerische Darstellungsweise, als auch durch den Text, den Dialog werden Raumerfahrungen in Graphic Novels identifizierbar. Einerseits Blicken die Rezipient\_innen von außen auf diesen Raum hin und erfahren ihn. Andererseits sind dem gezeichneten Raum in Relation zu den handelnden Subjekten in der Geschichte Raumpraxen und – erfahrungen eingeschrieben. Der Leser bewegt sich demnach auf zweierlei Art und Weise durch den gezeichneten Raum: als lesendes Subjekt durch seine eigenen Augen, als erfahrendes Subjekt durch die Augen der gezeichneten Figuren.

## 2.7 Zusammenfassung der Theorie

Graphic Novels bewegen sich an der Schnittstelle zwischen geschriebenem und visuellem Text und entsprechen in diesem Sinne auch Altmayer's Forderung nach einer Ausdehnung tradierter Textbegriffe als geeignetes Material für eine kulturwissenschaftlich orientierte Landeskunde. Die Charakteristika der Graphic Novel bieten viel Platz für unterschiedliche Zugänge im Fremdsprachenunterricht, wobei hier im speziellen die Thematik der Raumerfahrungen im Zentrum steht. Die bildlich-textlichen Darstellungen der Geschichten sind für jede\_n zugänglich und laden die Rezipient\_innen dazu ein, sich mit den dargestellten Realitäten, dem Text und der Sprache auseinanderzusetzen. Diese bildliche Erfahrungswelt kann nur dann erfahren und zur Diskussion gestellt werden, wenn die Bilder dekodiert werden können. Dabei kommen einerseits die Fähigkeiten des Bilder Lesens, als auch die Aktivierung von kulturellen Deutungsmustern zu tragen.

Raum spielt dabei einerseits eine Rolle als der abgebildete Raum in dem sich die Handlung der Geschichte vollzieht, andererseits aber als Raum der metaphysisch ist, der erfahren wird, der ein Raum der Beziehungen und Wahrnehmungen, sowohl für die handelnden Figuren als auch für die Rezipient\_innen ist. Der Begriff Raum wurde aus verschiedenen Richtungen diskutiert, wobei das Hauptaugenmerk nicht auf dem physischen Container-Raum liegt, sondern auf dem diskursiv hervorgebrachten Raum. Mit Ute Wardengas (2002) Überblick über die verschiedenen Perspektiven auf die Raumthematik lässt sich das Feld zunächst gut eingrenzen, während Pierre Bourdieus Sozialraumtheorie (Schroer, 2006; Bourdieu 1989) die Wechselwirkung von Mensch und Raum veranschaulicht und aufzeigt, dass physischer Raum immer auch sozial angeeigneter Raum ist. Aus dieser Perspektive ist es daher unerlässlich sich über das Verhältnis von Menschen und Räumen Gedanken zu machen, was in der Auseinandersetzung mit der Hervorbringung von Identität(en) (Hall, 2004), sowie hybriden Identitäten (Mecheril, 2003) geschieht. Konkretisiert werden Raumerfahrungen im Kontext von Migration und Flucht, wobei

Praxen der Raumanerkennung, Wahrnehmung, Bewertung im Mittelpunkt stehen. Die theoretischen Überlegungen zu Raum, sowie die genrespezifischen Merkmale der Graphic Novels wurden in weiterer Folge verknüpft, um einen Einblick in die Leseart und Betrachtungsweise des Materials zu geben und aufzuzeigen, wie Raumerfahrungen im Medium Graphic Novel dargestellt und thematisiert werden. Dies soll den Weg für die Analyse des Materials ebnen.

Die Forschungsfragen, die den Ausgangspunkt dieser Arbeit bilden, werden in Anschluss an die Analyse in Kapitel 5 und 6 diskutiert und beantwortet. Sie bilden den gedanklichen Rahmen für den zweiten Abschnitt der vorliegenden Arbeit.

1. Wie kann man die Darstellung von Raum(erfahrungen) in Graphic Novels als Ausgangspunkt für eine kulturreflexive Auseinandersetzung mit eigenen Raumerfahrungen im DaZ-Unterricht nehmen?
2. Welche Möglichkeiten zur Gestaltung des Unterrichts eröffnet dies im Sinne einer kulturwissenschaftlich orientierten Landeskunde mit Graphic Novels?



### 3 Materialauswahl

Die Auswahl des Materials und damit einhergehende Beschränkung auf *IN CHINA* (Hommer, 2016) und *1160, OTTAKRING* (Suess, 2011) erfolgte in Wechselwirkung mit dem Erarbeiten der theoretischen Grundlagen. Den Ausgangspunkt dabei bildeten Graphic Novels aus dem deutschsprachigen Raum (für einen Überblick siehe Liste im Anhang), die einer eingehenden Lektüre unterzogen wurden und letzten Endes auf die eben genannten Texte eingegrenzt wurden.

Dabei war vor allem ausschlaggebend, dass die Kategorien in den Werken in einer gewissen Frequenz vorkommen, die Lektüre thematisch, aber auch visuell ansprechend ist und sie nach diesen subjektiven Kriterien exemplarisch für eine eingehende Untersuchung im Rahmen dieser Arbeit geeignet ist. Weitere Kriterien bei der Auswahl galten den Faktoren D-A-CH und *Gender*. Gerade in den letzten Jahren nimmt die Zahl der publizierenden Frauen auf dem deutschsprachigen Graphic Novel Markt stark zu (vgl. Abel/Klein, 2016: 161). Dass die Wahl am Ende auf zwei Graphic Novels von männlichen Vertretern der Szene fiel war gewissermaßen Zufall, da entsprechend dem Willen zu D-A-CH und Perspektivenvielfalt die beiden Werke *1160, OTTAKRING* und *IN CHINA* sich als außerordentlich spannend und geeignet für die eingehende Auseinandersetzung im Rahmen der vorliegenden Arbeit erwiesen. Beide Geschichten erzählen von einer Reise. Die Reise in *1160, OTTAKRING* spielt sich dabei eher auf einer mentalen Ebene ab, während in *IN CHINA* von einer tatsächlichen, physisch erlebten Reise nach China erzählt wird. Wir begleiten die Protagonist\_innen auf ihrem Weg durch den Alltag und sehen dabei Wien und Chengdu durch ihre Augen. *1160, OTTAKRING* erzählt aus der Perspektive eines Menschen, der in der Masse untergeht, wogegen *IN CHINA* aus der Perspektive eines Menschen erzählt, der aus der Masse hervorsticht. Gewisse thematische Analogien in Verbindung mit den Unterschieden in Darstellung und Erzählweise bilden einen interessanten Ausgangspunkt für die detaillierte Analyse.

#### 3.1 Synopsis

##### 3.1.1 *In China – Sascha Hommer*

Eine Reise von Hamburg nach Chengdu, die vom Hinflug und vom Rückflug eingerahmt wird. Der Protagonist heißt Sascha, kommt aus Hamburg und besucht in Chengdu einen alten Freund. Es ist sein zweiter Besuch in der chinesischen Stadt, der erste liegt einige Jahre zurück. Angekommen in Chengdu ist der Protagonist hauptsächlich damit beschäftigt eine

Wohnung zu finden und sich im Alltag zu orientieren. Er besucht einen Chinesisch-Kurs und im Laufe der Geschichte erleben wir seine zaghaften ersten Versuche sich in der Fremdsprache auszudrücken. Der Alltag in Chengdu scheint von Schnelllebigkeit und Stadtchaos geprägt zu sein. Mit der zunehmenden Dauer des viermonatigen Aufenthalts wird im Hintergrund auch die jüngere Geschichte von Chengdu erzählt. Dabei ist die Rede von städtischen Veränderungen, von Erdbeben, von Orten die sich verändert haben. Die Protagonisten Sascha, sein Freund Karl und dessen Freundin Linda legen im Subtext auch Zeugnis darüber ab, wie schwierig es sein kann, in einer ungewohnten Gesellschaft zu leben. Unzufriedenheit und Resignation sind eng miteinander verwoben und bilden ein atmosphärisches Gerüst für die Erzählung. Sascha freut sich auf das Ende seiner Reise und auf die Rückkehr nach Deutschland. Leben in der Fremde, ja, aber nur auf Zeit bitteschön.

### **3.1.2 1160, Ottakring – Franz Suess**

„Nur mehr um die Ecke gleiten, ein kleiner Katzensprung, auch für einen müden Hund wie mich...“ (Suess, 2011: 281)

Wien, Ottakring, nahe Johann-Nepomuk-Berger-Platz, über dem die hopfengeruchausspeiende Ottakringer Brauerei thront. Ein Mann Ende 20, Anfang 30, alleine lebend und namentlich unbekannt ist der Protagonist der Erzählung. Wir folgen ihm durch ein Jahr in Wien. Ein Jahr in dem er, wie es scheint, kaum sein Grätzl Ottakring verlässt. Sei es nun ein Spaziergang auf der Baumgartner Höhe oder ein sommerlicher Tag im Ottakringer Schwimmbad, ein Spritzer am Yppenplatz oder Einkaufen am Brunnenmarkt. Wir folgen ihm beim Durchs-Leben-Schlurfen, lauschen seinem Inneren Monolog. Er scheint perspektivlos und sozial vereinsamt; ein über das Alltägliche philosophierender Gestrandeter. Lebensfreude steht ihm nicht ins Gesicht geschrieben, Selbstzweifel dafür umso mehr und ständig hören wir ihm zu, wie er sich mit anderen in Vergleich setzt. Er seziert seine Umwelt, beobachtet das Leben, scheint selbst daran aber nur marginal teilzunehmen. Da ist aber nicht nur der einsame (und dadurch höchst menschlich gezeichnete) Protagonist, denn sein ständiger Begleiter ist der Bezirk Ottakring. Die großen Dialoge führt er mit der Stadt, mit den Orten an denen er sich bewegt. Er kommentiert diese, er erlebt diese Orte und die Menschen um ihn herum. Die Graphic Novel folgt einem schwermütigen Beobachter durch sein Leben im Bezirk Ottakring, in dem das Kleine, das Alltägliche zur großen Erzählung wird.

## 3.2 Anmerkungen zum Material

Die Erzählung in 1160, OTTAKRING lebt vom Inneren Monolog, der das Gezeichnete mit Bedeutung auflädt. Die Bilder sind ausschließlich Makropanels, der Text häufig in Gedankenblasen dargestellt. Die verwendete Sprache ist von einem gewissen Lokalkolorit gezeichnet und die Gedanken des Protagonisten sind dabei nicht immer linear und mitunter abstrakt, was sich an unabgeschlossenen Sätzen und Auslassungspunkten markieren lässt. Wiederkehrende Themen sind Selbstzweifel, Einsamkeit, Sehnsucht nach Liebe und Warten.

In IN CHINA begegnen wir einer klassischen Seitenarchitektur, die hauptsächlich aus fünf oder sechs Panels besteht. Dazwischen markieren Makropanels mitunter einen Ortswechsel oder dienen als Einleitung für einen neuen Handlungsstrang. Die Sprache ist vergleichsweise einfacher gehalten und die vorherrschende Erzählform ist der Dialog. Dialoge in chinesischer Sprache sind in Sprechblasen mit chaotisch-verschlungenen Linien wiedergegeben, und verstärken dadurch beim Leser das Gefühl der Sprachlosigkeit bzw. des Nicht-Verstehens. Die vorherrschenden Themen in der Graphic Novel sind Sich-Fremd-Fühlen, Freundschaft, Sprachlosigkeit und sich in einer ungewohnten Umgebung bzw. Gesellschaft orientieren.

Beide Graphic Novels sind ausschließlich in schwarz-weiß gehalten, eine Ausnahme bildet nur der Einband von IN CHINA, der farblich gestaltet ist.

Beide Werke weisen keine Seitenzahlen auf. Die Seiten wurden daher einer händischen Nummerierung unterzogen, beginnend mit der ersten Seite der Handlung.

## 4 Methodische Vorgehensweise

Die Analyse der Panels verlangt nach einer Arbeit auf verschiedenen Ebenen. Text und Bild bedingen einander und müssen daher auch als gleichwertig behandelt werden. Obwohl es sich um sequentielle Bilder handelt, die die Narration der Geschichte vorantreiben und daher ebenso gelesen werden, wie die begleitenden Texte, verlangt die Bildebene auch nach einer eigenen Leseart, die sich nur ihr verschrieben hat. Text und Bild bilden eine kommunikative Einheit. Die einzelnen Teile eines Bildes können nur in Bezug auf das ganze Panel in ihrer vollen Bedeutung erfasst werden (vgl. Friedrich/Schweppenhäuser 2010: 16).

Zunächst soll aus diesem Grund Roswitha Breckners *Segmentanalyse* vorgestellt werden, Claus Altmayers Ansatz der *kulturellen Deutungsmuster* nochmal aufgegriffen und für die Analyse motiviert werden, sowie ein Überblick über Raumerfahrungen, hier im Weiteren auch Raumpraxen genannt, gegeben werden. Im Anschluss werden diese drei Ansätze miteinander verwoben und wir erhalten ein Analysewerkzeug, das in Hinblick auf die Frage nach der Darstellung von Raumerfahrungen allgemein für die Analyse von Graphic Novels angewandt werden kann und welches hier an Hand der zwei ausgewählten Exemplare erprobt werden soll.

### 4.1 Segmentanalyse nach Roswitha Breckner

Roswitha Breckner beschäftigt sich aus einer sozialwissenschaftlichen Perspektive mit der Analyse von bildlichen Inhalten. Sie fordert eine Bildanalyse, die methodisch und kontrolliert vor sich geht, um Bilder über die Flüchtigkeit der ersten Wahrnehmung hinaus zu lesen (vgl. Breckner, 2007: 3). Maßgeblich dabei ist, dass „die Spezifik bildlicher Sinn- und Bedeutungsgebung“ (Breckner, 2007: 3) berücksichtigt wird. Die Erzeugung von Bedeutung und Sinn geschieht dabei in verschiedenen Zusammenhängen, z. B. zwischen materiellen Bild-Gegenständen und imaginären Vorstellungen, zwischen der Wahrnehmung und Darstellung von Körpern und Figuren oder auch zwischen Bildern und ihren Zuschauern (vgl. Breckner, 2010: 27).

Dabei schlägt sie vor einerseits interpretativ vorzugehen, plädiert aber dafür auch neue Zugänge zu finden, da dieses Feld noch nicht durch fundierte methodische Konzepte erschlossen worden ist. Breckner entwickelte eine Segmentanalyse, die darauf abzielt „die in einem konkreten Bild als Potentialität enthaltenen Bedeutungs- und Sinnbezüge“ (Breckner, 2012: 145) zu analysieren. Die Analyse erfolgt in sieben Schritten. Ihr Ziel ist es, damit einen methodischen Rahmen für die Vorgehensweise bei der Analyse von Bildern zu

gestalten (vgl. ebd. 2007: 4). Diese ist mitunter auch auf die Analyse von sequentiellen, bildlichen Abfolgen in Graphic Novels anwendbar. Man analysiert somit jedes Panel als Summe seiner einzelnen Bildelemente und als Gesamtbild, darf aber nicht vergessen, auch die Sequenz und somit den narrativen Kontext zu berücksichtigen. Sinn und Bedeutung konstituieren sich mitunter nicht nur innerhalb eines Panels, sondern erst durch die sequentielle Abfolge mehrerer Panels.

Die sieben Analyseschritte der *Segmentanalyse* umfassen folgende Prozesse:

1. Dokumentation des Wahrnehmungsprozesses; formale Bildbeschreibung; Identifizierung einzelner Bildsegmente
2. Interpretation der Bildsegmente und ihres Zusammenhangs: ikonische und thematische Bedeutungsgehalte – Rekonstruktion der Bildgestalt bzw. des Bildsinns
3. Rekonstruktion des Entstehungs-, Aufbewahrungs- und Verwendungszusammenhangs (Pragmatik)
4. Rekonstruktion der medialen Gestalt sowie der Bezüge zu spezifischen Bildgenres
5. Zusammenfassende Interpretation der Gesamtgestalt des Bildes: „Wie wird etwas im und durch das Bild/Foto sichtbar?“
6. Gegebenenfalls Interpretation sprachlicher Elemente (Textbotschaften im Bild, Bildunterschriften, andere Formen der Verbindungen von Bild und Text) und Rekonstruktion des Bild-Text-Verhältnisses
7. Vergleich und Zusammenführung mit Ergebnissen aus Analysen anderer, mit dem Bildgegenstand in Verbindung stehender, Materialien (Breckner, 2007: 4-5)

Nicht alle Schritte der Segmentanalyse sind für die Auseinandersetzung mit Graphic Novels relevant, so unter anderem Schritt 3 und 4. Auch der abschließende Schritt ist überflüssig, da das übergeordnete Ziel der Sequenzanalyse eine Annäherung an die Forschungsfrage und mögliche Antworten auf ebensolche ist und dafür die *Segmentanalyse* alleine nicht ausreicht. Als Grundlage für eine Bildanalyse dient das Verfahren dennoch sehr gut. Die Analyseschritte sind klar definiert und zielen durch den wechselnden Fokus, einerseits auf die einzelnen Elemente/Segmente eines Bildes und deren Zusammenhang und andererseits auf das Gesamtbild ab, darauf, das Bild so detailliert und tiefgreifend wie möglich sprachlich zu bearbeiten. Um dem Medium gerecht zu werden, wird mit der Terminologie der „Comicsprache“ gearbeitet (siehe dazu Kapitel 2.1).

## 4.2 Kulturelle Deutungsmuster nach Claus Altmayer

In seiner in *Kultur als Hypertext* (Altmayer, 2004) vorgenommenen kulturwissenschaftlichen Textanalyse erläutert Claus Altmayer in nachvollziehbaren Schritten, wie eine ebensolche Analyse zielführend durchgeführt werden kann. Altmayers Textbegriff ist breit gefasst, so versteht er unter dem Begriff *Text* auch Film, Bilder, Denkmäler, uvm. (vgl. Altmayer, 2004: 165). Maßgeblich ist dabei auch eine intertextuelle Vorgehensweise, bei der Hintergrundtexte herangezogen werden, die die vorliegenden Texte bzw. die dem Text inhärenten Deutungsmuster objektivieren sollen (vgl. ebd. 276). Dieser Schritt wird in der Analyse nur in Ansätzen getätigt. Wir orientieren uns am vorliegenden Material, das im Einzelfall aufeinander bezogen wird, um Intertextualität herzustellen. Aufgrund der doch sehr spezifischen und komplexen Thematik der Analyse soll der Fokus vorwiegend auf dem ausgewählten Material ruhen.

Unter Deutungsmustern versteht Altmayer in Texten angelegte, präsupponierte Wissensbestände. Im Rezeptionsprozess werden diese Muster aktiviert und verleihen dem Text Sinn. Wie auch bei Breckner geht es dabei zuallererst um die Rezeption und die Bildung von Sinn und Bedeutung in einem Text. Altmayers Analyse zielt darauf ab, diese Rezeptionsprozesse zu rekonstruieren, um die den Texten eingelagerten, kulturellen Deutungsmuster freizulegen und auf die „Ebene von Reflexion und Bewusstsein“ (Altmayer, 2004: 275) zu heben (vgl. ebd. 275). Die Deutungsmuster bieten uns also zusätzlich zu Breckners Bildanalyse eine konkretere Ebene um die im Bild inhärenten Themen kategorisieren und benennen zu können.

Eine wesentliche Frage ist nun noch, wodurch Deutungsmuster aktiviert werden. Maßgeblich bei der Aktivierung von Deutungsmustern ist der bildliche und / oder textliche Inhalt des zu analysierenden Materials (vgl. ebd. 283). Der Text stellt eine Rezeptionsanforderung an den\_ die Rezipient\_in. Im Wahrnehmungsprozess werden Muster aktiviert, die in uns angelegt sind und die wir wiederum im Text angelegt vorfinden. Diese Muster gilt es zu benennen und im Weiteren (kritisch) zu analysieren. Altmayer nähert sich der Identifizierung der Deutungsmuster in drei Schritten.

*Schritt 1:* Deutungsmuster werden aus dem Text abgeleitet und benannt.

*Schritt 2:* Hintergrundtexte werden miteinbezogen, um die Deutungsmuster im Text zu objektivieren.

*Schritt 3:* Schlüsselwörter, die zum Rahmenthema passen werden identifiziert. Dies können im Text vorhandene Symbole, Metaphern oder Begriffe sein. (vgl. Altmayer 2004: 283-284)

Diese ersten drei Schritte stecken nun das Rahmenthema ab. Dabei gilt, „je kontingenter und spezifischer ein Muster ist, desto höher ist die[se] Wahrscheinlichkeit“ (Altmayer, 2004: 300), dass es in der Alltagskommunikation zum Thema werden kann. Soziale Kategorisierungen, die Muster wie ‚Mann/Frau‘ oder ‚jung/alt‘ aktivieren, werden zwar in kommunikativen Situationen selbstverständlich benutzt, sind aber durch Erfahrung und kollektives Wissen mit unterschiedlichen Bedeutungen aufgeladen und können daher in Frage gestellt werden.

### 4.3 Raumerfahrungen

Raumerfahrungen und -praxen unterliegen verschiedenen Mechanismen, die eine Auswirkung auf unsere Wahrnehmung der räumlichen Wirklichkeit haben. Aus den theoretischen Überlegungen in Kapitel 2.6.4 abgeleitet, ergeben sich Fragen, die einen Leitfaden für die Analyse der Texte darstellen sollen:

1. Wer betritt/verlässt Raum wie und unter welchen Bedingungen?
2. Wer eignet sich Raum wie und unter welchen Bedingungen an?
3. Wer bewegt sich wie und unter welchen Bedingungen im Raum (fort)?
4. Wer verweilt wie und unter welchen Bedingungen im Raum?
5. Wer nimmt Raum wie und unter welchen Bedingungen wahr?

Zu (1): Die erste Frage umfasst Momente des Verlassens und Ankommens von und in Räumen. Themen wie Migration, Urlaub, Besuche, Zuhause, Abschied und willkommenheißen, verabschiedet werden und willkommen geheißen werden stehen dabei im Mittelpunkt.

Zu (2): Der zweiten Frage sind hegemoniale Verhältnisse im (sozialen) Raum inhärent. Dabei ist vor allem das *wie* von großem Interesse. Thematisch bewegen wir uns hier in Feldern wie z. B. der Frage, wem der öffentliche Raum gehört, der Forderung für mehr Radwege in einer Stadt; wie von Individuen oder Gruppen, Räume eingenommen werden (z. B. Subgruppen und Szenen, wie bestimmte Lokale, deren Besucher\_innen oft eines

verbindet: der gleiche Musikgeschmack und der damit einhergehende Kleidungsstil), aber auch das Kippen ebendieser Räume: Was passiert, wenn jemand mit seinem Hund durch die Half-Pipe spaziert, wenn jemand Veranstaltungen aufsucht, deren Zielgruppe er\_sie nicht ist. (Als Antifaschist auf den Akademikerball geht usw.). Die Aneignung von Raum ist gelebte räumliche Praxis per se.

Zu (3): Modi der (Fort-)Bewegung im Raum / durch den Raum stehen im Zentrum der dritten Frage. Inkludiert sind die unterschiedlichen Möglichkeiten sich fortzubewegen, wie gehen, Radfahren, die Benutzung öffentlicher Verkehrsmittel (Straßenbahn, Zug, Bus, Flugzeug) und die Frage danach, in welcher Beziehung das Individuum sich zu seiner räumlichen Umgebung setzt, indem es sich des einen oder anderen Modus der Fortbewegung bedient. Oftmals überschneidet sich Frage 3 mit Frage 1, da die in Frage 3 thematisierten Praxen der Fortbewegung entweder vorgelagert sind oder an sie anschließen.

Zu (4): Räume des Wartens, sogenannte Transiträume, bei denen man nicht mehr ganz da, aber auch nicht weg ist und sich in einem Zwischenraum zwischen Verlassen und Ankommen befindet. Häufig stellt man dabei nicht das einzige wartende Subjekt dar, sondern befindet sich in einer Masse von Individuen, die diesen Raum konstituieren. Dies sind die zentralen Elemente der vierten Frage.

Zu (5): Die fünfte Frage zielt auf die Ebene der Raumwahrnehmung ab. Räume der Erinnerung, Traumräume, aber auch die symbolisch aufgeladene Deutungsebene und Bewertung von Räumen werden hier fokussiert. Räume werden aufgrund von vorhergehenden Erfahrungen angenommen bzw. abgelehnt; ihre Bedeutung für das Individuum / die Gruppe ist veränderbar und dynamisch.

#### **4.4 Hermeneutische Deutungsmethoden**

Das Ziel ist es, die Essenz der in den Kategorien subsummierten Sequenzen zu erfassen, herauszuarbeiten und somit den Weg für weiterführende Überlegungen zu ebnen. Dabei bieten sich hermeneutische Analyseverfahren an. Ein Ziel der Hermeneutik im Allgemeinen ist es, Texte zu entschlüsseln und ihre Tiefenschichten freizulegen. Die Erschließung von Texten gleicht einer dialogischen Interaktion zwischen den Rezipient\_innen und dem Text (vgl. Volkmann, 2016: 230). Es wird angestrebt, eine Mischform verschiedener Deutungsmethoden auf das Material anzuwenden. Grundsätzlich wird nach der Methode der



komparativen Interpretation verfahren, da es sich in jeder Kategorie um verschiedene Textausschnitte handelt, die aber thematische Relationen und Überschneidungen vorweisen. Dabei werden je Kategorie sowohl Besonderheiten einzelner signifikanter Sequenzen, als auch Gemeinsamkeiten herausgearbeitet. In Hinblick darauf, das Material für kulturreflexive Arbeit im DaZ-Unterricht zugänglich zu präsentieren, erscheint es notwendig, auch das Verfahren der experimentellen Interpretation miteinzubeziehen, dabei verschiedenste Deutungsmuster durchzuspielen und zu versuchen, einen offenen Blick zu bewahren, sodass sich möglicherweise neue Perspektiven eröffnen (vgl. Volkmann, 2016: 231). Als dritte Deutungsmethode soll die kontextuelle Interpretation des Materials dienen. Die Texte werden als Einbettung in andere Kontexte gelesen, die Teil eines soziokulturellen Diskurses sind / sein können und Wertvorstellungen, Ideologien und Normen beinhalten (vgl. Volkmann, 2016: 232). Die dritte Vorgehensweise bildet das gedankliche Grundgerüst der gesamten Auseinandersetzung mit dem Material, sowie dessen weiterführender Auswertung, da dies auch im Sinne einer kulturwissenschaftlichen Herangehensweise ist. Gleichzeitig widerspricht die dritte Vorgehensweise dem Grundgedanken, den ich mit dieser Arbeit verfolge, denn die Sequenzen werden aus den Kontexten, in die sie eingebettet sind gerissen und eben auf ihr Potenzial hin untersucht, verschiedene, kontextunabhängige Lesearten zuzulassen. Vielleicht muss man hier unterscheiden, wie Kontext definiert wird. Einerseits sprechen wir vom Kontext der narrativen Erzählung, aus dem Sequenzen gewählt werden, die als repräsentativ für einen Raumerfahrungsprozess erachtet werden. Andererseits sind aber auch diese Sequenzen in einen Kontext gebettet, der nicht zwingend mit dem narrativen Kontext zu tun hat, sondern dem breiten Feld des soziokulturellen Kontexts zugeordnet werden kann. Der soziokulturelle Kontext in diesem Verständnis, ist also jener Kontext, der einerseits gewissen Haltungen und Vorstellungen in den Panels zugrunde liegt, andererseits aber auch der Kontext, aus dem heraus die Geschichte verfasst und durch den die bildlich-textliche Gestaltung mit Wertvorstellungen und Haltungen geprägt wurde.

#### **4.5 Synthese der Analyseverfahren**

Das Ziel der Analyse ist es, ein Werkzeug in Form eines Leitfadens anzubieten, das sich auf Graphic Novels im Allgemeinen anwenden lässt, dabei aber der Fokus auf der Darstellung von Raumerfahrungen und kulturellen Deutungsmustern, die sich daraus generieren lassen, liegt. Damit geht der Wunsch einher, dass dieses Analysewerkzeug nachvollziehbar und simpel, sowie übersichtlich und leicht zu handhaben ist. Die im Anschluss ausgewählten und analysierten Textbeispiele sollen die Vorgehensweise veranschaulichen und das Potenzial

für den Einsatz im Fremdsprachenunterricht erkenntlich machen. Ein weiteres Ziel der folgenden Analyse ist einen Anreiz für weitere Forschung im Bereich der Graphic Novels im DaF/DaZ-Unterricht zu bieten. Im Rahmen dieser Arbeit kann nur exemplarisch an Hand einzelner Beispiele gearbeitet werden.

Die Analyse umfasst zwei Schritte. Zuerst wird das Material grob analysiert, um ‚brauchbare‘ Textausschnitte zu identifizieren. Dieser Schritt wird im Weiteren **Grobanalyse** genannt. Die zweigeteilte Analyse verfolgt das Ziel, Nachvollziehbarkeit und Offenheit in der Arbeit mit dem Material zu gewährleisten. Dabei werden folgende Fragen an das Material gestellt:

1. Können zwischen dem dargestellten Subjekt und dem Raum Beziehungen hergestellt werden?
2. Können eine oder mehrere der folgenden Raumerfahrungen identifiziert werden?
  - a. Jemand betritt/verlässt Raum
  - b. Jemand eignet sich Raum an
  - c. Jemand bewegt sich im Raum (fort)?
  - d. Jemand verweilt im Raum?
  - e. Jemand nimmt Raum wahr?
3. Können kulturelle Deutungsmuster aus dem Text abgeleitet werden?

Den Kern der Analyse stellt die **Feinanalyse** dar, die sich an einem Analyseleitfaden orientiert. Der Leitfaden wird in zwei große Teilbereiche eingeteilt, die *Ebene der Darstellung* und die *Ebene des Inhalts*. Das heißt, dass wir uns zuerst durch Breckners (2007) sozialwissenschaftliche Brille und der comicspezifischen Sichtweise nach Abel/Klein (2016) mit der Bildebene beschäftigen. Welche Segmente machen wir in den Bildern ausfindig und wie verhalten sich Vordergrund, Hintergrund, Figuren und einzelne Elemente zueinander? Wir bewegen uns langsam von der Ebene der ersten Wahrnehmung, hin zum genaueren Betrachten der innerbildlichen Zusammenhänge und versuchen daraus einen Sinn zu rekonstruieren. Die Blickrichtung der Raumerfahrungen und Raumpraxen spielt bei der Analyse der Darstellungsebene eine zentrale Rolle. Von den rein bildlichen Informationen bewegen wir uns sodann zur *Ebene des Inhalts*, in der Inhalt und Darstellung miteinander verschmelzen. Aus den identifizierten Raumerfahrungen (und anderen relevanten Eindrücken) werden Deutungsmuster nach dem Modell von Claus Altmayer (2004) gebildet, und über die Deutungsmuster hinaus Subthemen und eventuelle

intertextuelle Bezüge abgeleitet. Die Ebene des Inhalts stellt außerdem die Frage nach der Beziehung der Figuren zum Raum, nach der Position aus der gesprochen wird und den textlichen Bezügen zwischen Figur(en), Text und Raum.

#### **4.5.1 Leitfaden Feinanalyse**

Aus den vorhergehenden Überlegungen heraus ergibt sich folgender Leitfaden für die Analyse der Texte:

##### **Ebene der Darstellung**

1. Dokumentation des Wahrnehmungsprozesses; formale Bildbeschreibung; Identifizierung einzelner Bildsegmente (Breckner, 2007: 4-5)

###### *Einzelpanel:*

- a. Ist der Raum perspektivisch oder nicht perspektivisch dargestellt und welche Funktion / welcher Effekt ist damit verbunden?
- b. Wie ist der Betrachter (vertikal und horizontal) zum Dargestellten positioniert und welche Wirkung hat das? (Abel/Klein, 2016: 99)

###### *Sequenz:*

- c. Welche Arten von Panelübergängen liegen vor? Gibt es dominierende Übergangsformen? (ebd., 2016: 86)
  - d. Welche Rolle nimmt der abgebildete Handlungsort in der Sequenz ein?
2. Interpretation der Bildsegmente und ihres Zusammenhangs: ikonische und thematische Bedeutungsgehalte – Rekonstruktion der Bildgestalt bzw. des Bildsinns (Breckner, 2007: 4-5)
    - a. Welche konkrete Funktion kommt den Raumdarstellungen in den einzelnen Panels zu? (ebd., 2016: 99)
    - b. Wie wirkt der dargestellte Raum auf die Protagonist\_innen, auf die Betrachter\_innen?
    - c. Wer betritt/verlässt Raum wie und unter welchen Bedingungen?
    - d. Wer eignet sich Raum wie und unter welchen Bedingungen an?
    - e. Wer bewegt sich wie und unter welchen Bedingungen im Raum (fort)?
    - f. Wer verweilt wie und unter welchen Bedingungen im Raum?
    - g. Wer nimmt Raum wie und unter welchen Bedingungen wahr?

##### **Ebene des Inhalts**

3. [...] Interpretation sprachlicher Elemente (Textbotschaften im Bild, Bildunterschriften, andere Formen der Verbindungen von Bild und Text) und Rekonstruktion des Bild-Text-Verhältnisses (Breckner, 2007: 4-5)
  - a. In welcher Beziehung steht der Text zu den Figuren und dem Raum?
  - b. In welcher Beziehung stehen die Figuren zueinander?
  - c. Welche Deutungsmuster werden durch das Bild / den Text / die Kombination aus Bild und Text aktiviert?
  - d. Welche Subthemen lassen sich daraus ableiten?

e. Welche intertextuellen Bezüge können hergestellt werden?

4. Zusammenfassende Interpretation der Gesamtgestalt des Bildes: „Wie wird etwas im und durch das Bild/Foto sichtbar?“ (Breckner, 2007: 4-5)

#### 4.5.2 Vorgehensweise

Die Leitfragen der Grobanalyse werden bei der genauen Lektüre der beiden Texte ständig im Hinterkopf behalten und auf diese Weise signifikante Sequenzen identifiziert. Diese werden in einer Tabelle zusammengefasst, die der Chronologie der Graphic Novels folgt und deren Hauptfokus auf Raumerfahrungen und Deutungsmustern liegt. Aufgrund der sehr umfangreich ausgefallenen Analyse, werden die thematisch, und in Hinblick auf den Unterricht interessantesten Beispiele zu jedem Thema ausgewählt und im anschließenden Kapitel nach dem Leitfaden der Feinanalyse analysiert und diskutiert.



Abbildung 2: Fortbewegung durch den öffentlichen Raum. Hommer, 2016: 57

Mit Abbildung zwei können exemplarisch alle drei Fragen beantwortet werden. Das dargestellte Subjekt bewegt sich durch den Raum fort. Zuerst in Form der Nutzung eines öffentlichen Verkehrsmittels, danach zu Fuß. Aus der Bildfolge lassen sich die Muster ‚Stadt‘ und ‚Verkehr‘ ableiten. Diese oberflächlich-analytische Herangehensweise wird im nächsten Analyseschritt an Hand des Leitfadens vertieft.

## 5 Bildanalyse und Interpretation

Anschließend an die Ergebnisse der Grobanalyse werden in diesem Kapitel die ausgewählten Sequenzen der Feinanalyse unterzogen. Die Sequenzen werden anschließend auf die herausgefilterten Deutungsmuster und thematischen Anknüpfungspunkte hin diskutiert.

### 5.1 Ergebnis der Grobanalyse

Abschließend ergeben sich aus der Grobanalyse folgende Sequenzen aus IN CHINA und I 160, OTTAKRING, in denen Raumerfahrungen benannt, sowie Deutungsmuster definiert wurden und die für die tiefergehende Analyse nach dem Leitfaden ausgewählt wurden. Das gesamte Ergebnis der Grobanalyse findet sich in tabellarischer Form im Anhang. Die für die Feinanalyse ausgewählten Sequenzen können wie folgt zusammengefasst werden.

Raumerfahrung	Deutungsmuster	Graphic Novel, Seite, Panels	Inhalt, Assoziationen
Sich orientieren, im virtuellen Raum verweilen	Ost-West, Wohnen, Zeit(verschiebung), Zukunft	In China, S 15	Makropanel, Chat, virtueller Raum, widersetzt sich dem Raum-Zeit-Empfinden – verbindet über räumliche und zeitliche Unterschiede hinweg; Thema Wohnung suchen, <i>Kommunikation mit Zuhause</i>
Raum besetzen, aneignen	Ausländer, Ost-West	In China, S 53, P2-5	Ausländerbehörde, „werden hier immer ‚Aliens‘ bleiben“, die ‚Ausländer‘ nehmen Raum in einer Bar ein, Chinesen im Hintergrund, machen sich über Rechtssystem lustig, sich-fremd fühlen, westliche Vorstellung von Leben vs. östliche Vorstellung von Leben
Raum aneignen	Wohnen, Geld	In China, S 67	Makropanel II, Umziehen, Wert von etwas bewerten, „was heißt billig?“, virtueller Raum, Raum-Nähe-Distanz – <i>in Kontrast zu S. 15</i>
Raum aneignen	Öffentlicher Raum, Jugend / Alter, Ost / West	In China, S 104, P3-4, S 105, P 1-5, S 106, P 1-5	Öffentlichen Raum besetzen, Tischtennis, Klischee Tischtennis, Alter vs. Jugend, Stereotype über Chinesen und alte Menschen, Ehrgeiz, „das würde uns in Europa nicht passieren“, Vorstellungen von „Kultur“
Im virtuellen Raum verweilen	Heimweh, Zuhause	In China, S 131	Makropanel III, diesmal neue Wohnung, offenes Fenster, Blick auf Häuser, Protagonist ist aber drinnen, nicht nur räumlich gesehen, sondern auch mental – im virtuellen Raum, traurige Maske, Heimweh, düsterer Raum – Progression von Makropanel I-III – Anfang Freude bis Heimweh, wieder Verbindung aus Fremde-Heimat durch virtuellen Raum
Raum aneignen (durch Sprache), sich orientieren	Ausländer, Großstadt	In China, S 145, P 1-5	Auf dem Weg durch die Stadt, nach dem Weg fragen, Fremdsprache lernen, Erfolg, Verstehen vs. Nicht-Verstehen,

			Raumaneignung durch Sprache, dazugehören
Raum bewerten	Tourist – Fremd sein, Klischee	In China, S 157, P 1-6	Raum bewerten, Herkunft, Mutmaßungen – Äußeres → Herkunft, „ist das normal in Deutschland?“, Stereotype selbst aufdecken
Raum aneignen, sich durch den Raum bewegen	Ausländer (Neoösterreicher), Identität, Markt	1160, Ottakring, S 14	Am Brunnenmarkt, öffentlichen Raum wahrnehmen, sich im öffentlichen Raum bewegen und einordnen, Identität, Selbstwahrnehmung, Selbstzweifel
Im Raum verweilen	Öffentlicher Verkehr, Warten	1160, Ottakring, S 26	Bitte Fahrplanaushang beachten, Warten auf Öffi, Gedanken über Warten, an der Haltestelle
Raum betreten	Zuhause, Heimkommen	1160, Ottakring, S 53	Schlüssel in der Tür umdrehen, „Zuhause ist es am schönsten“, was bedeutet Zuhause? Was macht ein Zuhause aus? Wie fühlt sich „Heimkommen“ an?

### **Zusammenfassung der Grobanalyse**

An den Beispieltexten IN CHINA und 1160, OTTAKRING lässt sich sehr schön aufzeigen, dass Raumerfahrungen nicht nur unserem realen Leben stets inhärent sind, sondern auch in Graphic Novels auf verschiedenste Weise thematisiert werden. Häufig werden Bezüge zum Container-Raum hergestellt, indem die Wahrnehmung und Bewertung der räumlichen Umgebung Inhalt von Gesprächen und Gedanken ist. Die Selbstverortung im Container-Raum, wie auch im sozialen Raum kommt an mehreren Stellen vor. Dies manifestiert sich in Fremd- und Selbstzuschreibungen, sowie Identitätskonstruktionen, die von den handelnden Figuren vorgenommen werden. Stereotype Vorstellungen vom ‚Anderen‘ ziehen sich wie ein roter Faden durch die Texte. Raumaneignung wird im Kontext von Sprache und Körper an mehreren Stellen bildlich und textlich dargestellt. Das Betreten und Verlassen von Raum und die Begriffe Zuhause / Heimat konnten ebenfalls überproportional oft identifiziert werden. Der Fortbewegung durch den öffentlichen Raum, sowie damit einhergehendem (unfreiwilligem) Verweilen in ebendiesem (in Form von Warten) wird in der Erzählung 1160, OTTAKRING viel Raum gegeben. Die handelnden Figuren treten häufig in Dialog mit ihrer räumlichen Umgebung bzw. über ebenjene und die Gespräche und Gedanken laden die räumliche Umgebung mit Bewertungen und Symbolen auf. Die Darstellung von Raumerfahrungen vollzieht sich in den Beispieltexten vor allem in der Kombination aus Bild und Text.

## 5.2 Aliens

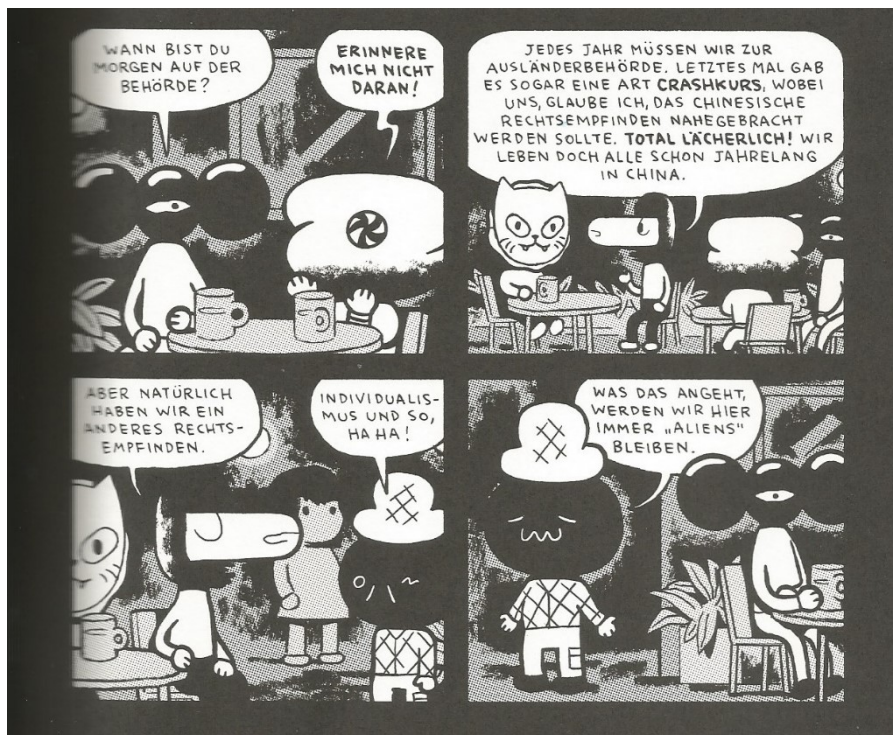


Abbildung 3: Hommer, 2016: 53, 2-5

Zwei Menschen mit abstrakten, fast grotesken, Gesichtsformen sitzen an einem runden Tisch. Auf dem Tisch stehen Getränke, im Hintergrund ist eine Fensterscheibe. Der Handlungsort ist demnach eine Bar oder ein Café. Die Betrachter\_innen sehen frontal in den Raum hinein, dabei wird in den vier aufeinanderfolgenden Panels auf verschiedene Figurenkonstellationen gezoomt. Dies erzeugt ein Gefühl davon, als würde man am Nebentisch sitzen und die handelnden Personen beobachten. Von den sechs abgebildeten Figuren in der Sequenz sind fünf in ein Gespräch verwickelt. Optisch haben die fünf sprechenden Personen unterschiedliche Kopfformen, die ein bisschen an kindliche Vorstellungen von Aliens erinnern. Nur eine Person wird mit einfachen, aber menschlichen Zügen dargestellt und hebt sich dadurch von den anderen fünf Personen äußerlich ab. Diese Person ist an der Handlung nicht beteiligt, sie ist leicht versetzt im Hintergrund dargestellt (P 4) und nimmt eine beobachtende Position ein. Der Vordergrund der Panels ist von den Personen, Tischen und Getränken eingenommen und eher hell, bis leicht schattiert gehalten, während der Hintergrund eine dunkle, schwanzlastige Gestaltung aufweist. Pflanzen die hinter den Tischen angeordnet sind können auch darauf schließen lassen, dass die Personen im Außenbereich einer Bar / eines Cafés sitzen, denn die Lichtquelle könnte der Schein einer Deckenlampe oder die Sonne sein. Die Übergänge lassen sich in der Kategorie *subject-to-subject* einordnen. Die Handlung ereignet sich innerhalb der gleichen Szene, dabei wechseln

die Panels aber zwischen verschiedenen Akteur\_innen hin und her. Der Handlungsort ist Austragungsort eines Gesprächs, die beteiligten Personen besetzen den Raum durch ihre körperliche Präsenz, nehmen ihn dadurch ein. Ihre auffällige Gestaltung in Kontrast zu der einfach gezeichneten menschlichen Person lässt darauf schließen, dass sie sich in dieser Umgebung durch äußerliche Merkmale von anderen unterscheiden.

Der Raum bildet in dieser Sequenz einen Rahmen für die Handlung. Eine Bar / Ein Café ist ein öffentlicher Ort, der von allen Menschen, die über ausreichend finanzielles Kapital verfügen, genutzt werden kann. Er ist dadurch ein Raum der ein- und ausgrenzend zugleich wirkt. Anhand der Bilder alleine lassen sich schwer Aussagen über die Gefühle der Protagonist\_innen treffen. Der Raum erweckt durch die Farbgestaltung einen düsteren und aus Mangel an Details eher kühlen Eindruck.

Spannend wird diese Szene durch den Inhalt des Gesprächs. Die handelnden Personen sprechen über einen bevorstehenden Besuch auf der Ausländerbehörde, dabei erfahren wir, dass einige der Beteiligten schon länger in China leben und den jährlichen Besuch plus dazugehörigen Kurs über das chinesische Rechtssystem lächerlich finden. Diese wertende Haltung gipfelt in der klar abgrenzenden Aussage „Aber natürlich haben wir ein anderes Rechtsempfinden“ (Hommer, 2016: 53, 4), auf die die Antwort „Individualismus und so, haha!“ (ebd. 53: 4) folgt. Hier ziehen die sprechenden Personen eine Grenze zwischen einem kollektiven ‚wir‘ (die Ausländer in China) und ‚die Anderen‘ (die Chinesen). Die Mimik zu den eben genannten Aussagen wirkt leicht süffisant und unterstreicht den Anschein, dass die Personen sich auf eine Art erhaben fühlen. Das chinesische Rechtssystem wird dabei ins Lächerliche gezogen und das Rechtssystem des Herkunftslandes / der Herkunftsländer als überlegen dargestellt. Die Anspielung auf Individualismus ist insofern interessant, da sie hiermit klar in das Themenfeld der Stereotypisierung stolpern. Dass genau in diesem Panel (4) die Person, die wir nun als Chinese / Chinesin interpretieren können im Hintergrund auf die handelnden Personen schaut, scheint kein Zufall zu sein. Es kann einerseits sein, dass ihre Aufmerksamkeit durch das Wahrnehmen äußerlicher Merkmale oder einer Fremdsprache gelenkt wurde, andererseits könnte es sein, dass die Person aufgrund dessen Inhalt auf das Gespräch aufmerksam geworden ist. Die Figuren kennen einander, wie man dem legeren Gesprächston entnehmen kann. Sie scheinen mitunter ähnliche Erfahrungen und eventuell amikale Codes zu teilen (z. B. Humor).

Aus dem Gespräch geht außerdem hervor, dass die Personen sich gekränkt fühlen, weil es anscheinend ein unterschiedliches Regelsystem für ‚Ausländer‘ und ‚Einheimische‘ gibt. Der Inhalt des Gesprächs und die eher düstere Darstellung des Raumes untermalen die Frustration, die im Subtext mitschwingt. Abschließend resigniert eine der Personen mit dem



Fazit „Was das angeht, werden wir hier immer ‚Aliens‘ bleiben.“ (ebd. 53: 5) Diese Selbstzuschreibung als ‚Alien‘ wird wiederum in der Gestaltung der Figuren aufgegriffen.

Aus der Sequenz können die Deutungsmuster ‚Ausländer‘ und ‚Ost–West‘ abgeleitet werden. Diese werden in der weiteren Diskussion der Sequenz noch genauer besprochen. Aus den Deutungsmustern lassen sich noch verschiedene Subthemen ableiten, und zwar die Themen ‚Zugehörigkeit‘ und ‚Ausgrenzung‘. Die aktuelle Debatte um die im Integrationsgesetz 2017 verankerten Wertekurse für Geflüchtete in Österreich (vgl. Integrationsgesetz 2017) oder etwa Mechanismen wie man als Individuum mit dem Gefühl des ‚anders sein‘ umgeht, lassen sich damit ebenfalls assoziieren. Wann und unter welchen Bedingungen fühlen wir uns als ‚Aliens‘?

Die Sequenz zeigt eine Gruppe von Personen, die in ein Gespräch über die Ausländerbehörde in China verwickelt ist. Konterkariert wird das Gespräch durch das Aussehen der Personen (wie ‚Aliens‘) und eine dementsprechende Selbstzuschreibung. Die Personen grenzen sich einerseits aktiv ab, andererseits scheint dabei auch das Gefühl des Nicht-Dazugehörens eine Rolle zu spielen. Die Gruppe ist zwar äußerlich heterogen, weist aber als gemeinsames Merkmal das Nicht-Dazugehören zur chinesischen Mehrheitsgesellschaft auf. Sie agieren allerdings im öffentlichen Raum, nehmen dabei also einen Platz in der Mehrheitsgesellschaft ein und sind somit ein sichtbarer Teil eben dieser. Es findet also einerseits eine Art Raumaneignung seitens der Protagonist\_innen statt, andererseits bewerten sie den Raum durch ihre Art des Sprechens über ebendiesen.

### **5.2.1 Das Wir und die Anderen**

Im Gespräch definieren sich die handelnden Personen als Gruppe mit einem übergreifenden gemeinsamen Merkmal: Sie leben in einem Land, in dem sie ‚Ausländer‘ sind. Diese Form von Identitätsbewusstsein entsteht in Reaktion auf eine Reibung mit anderen Gruppen, in diesem Fall den ‚Inländern‘, die nicht jährlich auf die Ausländerbehörde müssen und sich dadurch von der Gruppe der ‚Ausländer‘ unterscheiden. Diese Selbstzuschreibung ist ein Ausdruck des individuellen Bedürfnisses von Menschen, sich sozial bestätigt zu sehen und in Position zu anderen Menschen zu setzen, somit einer Gruppe anzugehören und sich von einer anderen Gruppe abzugrenzen (vgl. Suppan, 1999: 13). Durch das Selbstbild als ‚Ausländer‘ schaffen sie in diesem Gruppenkontext eine kollektive Identität, die sich in Abgrenzung von den ‚Anderen‘ konstituiert (vgl. Hall, 2004: 120). Die Protagonist\_innen drücken Empfindungen institutioneller Benachteiligung aus, die daher rührt, dass für sie andere Regeln gelten, als für die in China geborenen Menschen. Sie reagieren darauf mit

Trotz und einer spöttischen Bemerkung, darüber, dass sich ihr Rechtsempfinden vom chinesischen Rechtsempfinden unterscheidet und dies allen Anschein nach auch gut so sei. Der Trotz lässt sich als Reaktion auf eine Ausgrenzungserfahrung lesen, denn es ist ein liberales Paradox, dass dort wo Menschen allen Ansprüchen einer offenen Gesellschaft nach freie Zugänge erhalten, anderen, die außerhalb dieses staatlichen Territoriums stehen, der Zugang verwehrt wird. Vorteile von Inklusion (z. B. Wohlfahrtsstaat, Gesundheitssystem, Sozialleistungen) werden erst in Abgrenzung zu anderen Menschengruppen möglich. Für Migrant\_innen bedeutet dies oft, dass es zwar erwünscht wird, dass sie Teil der arbeitenden Gesellschaft sind, ihnen aber die gleichen Bürgerrechte wie den Staatsbürgern verwehrt bleiben (vgl. Hillmann, 2016: 69). Gewisse Pflichten, die auf die Integration der Migrant\_innen bezogen sind, sind in Gesetzestexten festgeschrieben. In Österreich sind in der Integrationsvereinbarung 2017 (Bundesministerium für Inneres, 2017) und im Integrationsgesetz 2017 (vgl. Österreichischer Integrationsfonds, 2017) Pflichten verankert, an deren Erfüllung der Erhalt einer dauerhaften Aufenthaltsberechtigung (vgl. Integrationsvereinbarung, 2017) gekoppelt ist. Bei Nicht-Erfüllung drohen den Personen Sanktionen in Form von Kürzungen der Sozialbezüge (vgl. Integrationsgesetz 2017). Die Integrationsvereinbarung richtet sich an Drittstaatsangehörige, während das Integrationsgesetz an Drittstaatsangehörige und asyl- sowie subsidiär schutzberechtigte Menschen gerichtet ist. Am Beispiel Integrationsvereinbarung und Integrationsgesetz, welche Integration maßgeblich mit Spracherwerb gleichsetzen, lässt sich veranschaulichen, welche unterschiedliche Voraussetzungen für die Teilhabe an der Mehrheitsgesellschaft für Migrant\_innen geschaffen werden. Außerdem zeigen diese beiden Dokumente, dass zwischen Migrant\_innen ebenfalls Unterscheidungen getroffen werden, basierend darauf, ob sie aus ökonomischen oder persönlichen Gründen aus Drittstaaten migrieren, oder ob sie als Asyl- oder subsidiär Schutzberechtigte nach Österreich einwandern. Im Kontext der Mehrheitsgesellschaft schaffen derartige Regelungen Barrieren, die die Möglichkeiten der gesellschaftlichen Teilhabe gewissermaßen staffeln und Zugänge nur unter persönlicher und zeitlicher Anstrengung erlangt werden können. Die Sequenz aus IN CHINA zeigt Menschen und ihre Art mit derartigen Regelungen umzugehen. Im Kollektiv erlangen sie Bestätigung und können ihre Frustration über die gesetzlichen Regelungen mit anderen Betroffenen teilen. Die theatralische Selbstzuschreibung als ‚Aliens‘ in Kombination mit den abstrakten Gesichtern der Figuren verbildlicht das Gefühl des ‚Anders-Seins‘, des ‚Fremd-Seins‘. Diejenigen Figuren, die als ‚Ausländer‘ oder ‚Expats‘ in China leben, werden in der Graphic Novel IN CHINA allesamt verunmenschlicht, indem ihre Köpfe sie wie Aliens aussehen lassen. Der Protagonist Sascha trägt zudem eine mit Schnüren am Kopf befestigte Maske.

Hier wird also schon auf der Ebene der Darstellung eine Trennlinie zwischen ‚den Einen‘ und ‚den Anderen‘ gezogen. Es ist auf den ersten Blick sichtbar, wer autochthon chinesisch ist und wer sich durch äußerliche Merkmale unterscheidet. Wenngleich sich diese Optik durchzieht und auch in Zusammenhang mit anderen Sequenzen aus *IN CHINA* thematisiert werden kann, so soll die Auseinandersetzung mit der Maske nun hier exemplarisch am Beispiel dieser Sequenz vorgenommen werden.

### **5.2.2 Die Maske als Möglichkeit**

Im Laufe der Graphic Novel *IN CHINA* wechselt der Protagonist zweimal seine Maske. Zu Beginn trägt er eine Maske mit Katzengesicht, die er nach einem Besuch der Sichuan-Oper gegen eine chinesische Maske mit traurigen Gesichtszügen tauscht und über weite Teile des Textes hinweg trägt, bis er zum Ende hin im Zoo eine Maske des Roten Panda erwirbt und diese bis zum Ende der Geschichte trägt. Ohne Maske ist der Protagonist nie zu sehen. Sein „wahres“ Gesicht bleibt den Leser\_innen stets verborgen.

Masken sind polyvalente Instrumente. Sie sind Mittel zur Transformation und im gleichen Maße selbst in ihrer Funktion äußerst wandelbar (vgl. Weihe, 2004: 33). Wer eine Maske aufsetzt, verhüllt etwas und zeigt gleichzeitig etwas. Diese „Dialektik des Zeigens und Verhüllens“ (Weihe, 2004: 12) ist charakteristisch für Masken. Darin liegt gleichzeitig aber auch ihr Paradoxon, denn die Maske zeigt etwas, indem sie etwas anderes verbirgt (vgl. ebd. 13f). Damit ermöglicht eine Maske ein facettenreiches Spiel mit Identitäten; ihr Träger kann sein, was er nicht ist (vgl. ebd. 16). Die Maskenwechsel können als derartiges Spiel mit Identitäten gelesen werden. Dies mag bewusst, oder als Ausdruck der veränderten Selbstwahrnehmung in der neuen Umgebung in China zu deuten sein. Mit dem Wechseln der Maske verändert sich das Auftreten des Protagonisten. Die Masken sind nie ganz starr. Sie verbergen zwar die Mimik, Sascha Hommer verleiht ihnen aber durchaus etwas Bewegtes, indem sich die Augen und Augenbrauen je nach Situation verändern und Blickrichtungen somit sichtbar werden. Die Mundpartie bleibt dennoch gänzlich unverändert und emotionale Regungen nicht lesbar. Dafür, dass eine Maske auch als solche wahrgenommen wird, benötigt es eine dritte Instanz, die Betrachter\_innen (vgl. ebd. 104). Das Gesicht mit der Maske wird gleichzeitig zur Darstellungs- und Projektionsfläche – Darstellungsfläche des Maskenträgers, der damit zum Ausdruck bringt wie er\_sie gesehen werden möchte, Projektionsfläche dagegen für die Wahrnehmungsebene der Betrachter\_innen (vgl. Weihe, 2009: 66).

In Comics haben Masken eine lange Tradition. Sie dienen in Superhelden-Comics der Distinktion zwischen Zivilperson und dem Superhelden-Alter Ego. Die Superhelden-Maske

ist dabei aber keine neue oder andere Identität, sondern eine Facette der Persönlichkeit des Trägers. Dennoch kommt ihr auch eine Unterscheidungsfunktion zu, denn, wenn der Superheld die Maske ablegt, dann hört er in unseren Augen auf, einer zu sein. Nehrlich spricht der Maske dabei eine indexikalische Funktion, als Hinweis auf beide Teile der Persönlichkeit des Superhelden, sprich beide Rollen, die er im Leben spielt, zu (vgl. Nehrlich, 2013: 127). Der Protagonist Sascha ist kein Superheld, er verfügt weder über übernatürliche Kräfte, noch rettet er Menschenleben. Die Masken in IN CHINA können aber dennoch als Verweis auf das Superhelden-Comic-Genre gesehen werden. Sie bringen die Vielschichtigkeit menschlicher Identität zum Ausdruck. Der für kurze Zeit in China lebende Protagonist setzt sich chinesische Masken auf. Er passt sich seiner neuen Umgebung an, um weniger aufzufallen und nicht als „anders“ wahrgenommen zu werden. Die Maske bietet ihm die Möglichkeit mit seiner Umgebung zu verschmelzen und seine Andersartigkeit zu verbergen.

Am Ende seines Aufenthalts tragen seine Freunde Karl und Linda die ersten beiden Masken. Saschas Persönlichkeit hat sich auf die beiden Personen gewissermaßen übertragen. Während Linda die Maske mit den Worten „Diese dumme Maske – weg damit“ (Hommer, 2016: 168, 2) wegwirft, behält Karl die Katzenmaske auf. Interessant dabei ist auch, dass die Katzenmaske jene Maske war, die Sascha zu Beginn seiner Reise von Deutschland nach China trug, sein Freund Karl selbst Deutscher ist. Die Katzenmaske getragen von Karl steht möglicherweise für eine Erinnerung an Deutschland und gleichzeitig für eine Erinnerung an Sascha, der China bald verlässt. Sascha hat sich in die Erinnerung von Karl eingeschrieben. In Form der Maske bleibt ein Teil von Sascha in China.

### 5.3 Zuhause ist es am schönsten

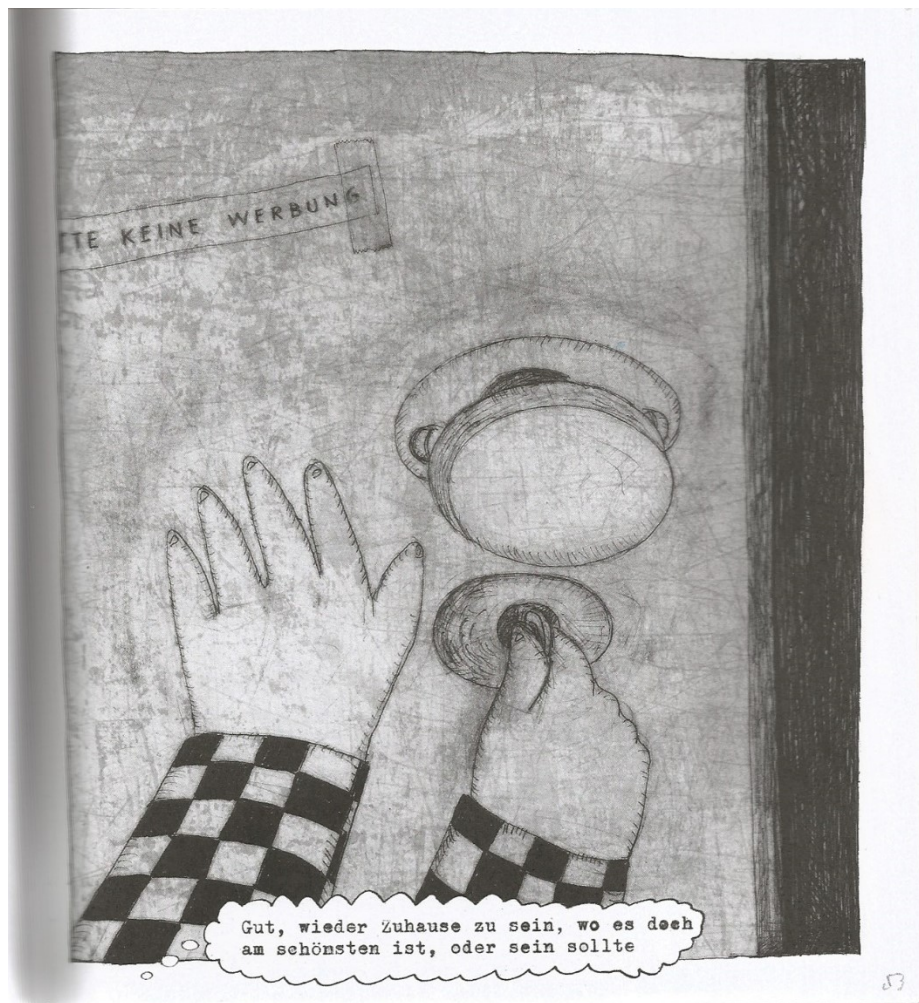


Abbildung 4: Suess, 2011: 53

Ein Schlüssel wird in der Tür umgedreht, die Tür ist einen Spalt geöffnet und lässt somit den Akt des Türöffnens vermuten. Eine Hand hält die Tür, die andere Hand hält den Schlüssel. Wir sehen in Form einer *Point-of-View*-Darstellung durch die Augen der agierenden Person auf das Geschehen. Die Person befindet sich demnach noch im Hausflur, an der Schwelle die Wohnung zu betreten. Das Makropanel ist eine Detailansicht, die den Akt des Aufsperrens in den Mittelpunkt stellt.

An der Tür klebt ein mit Klebeband befestigter Streifen, auf dem „[...]TTE KEINE WERBUNG“ zu lesen ist. Obwohl die ersten Buchstaben fehlen, lässt sich der Schriftzug zu „Bitte keine Werbung“ ergänzen. Etwas, das keine Seltenheit in großstädtischen Mehrparteienhäusern darstellt, um ungebetener Post in Form von Flugblättern und Werbeprospekten vorzubeugen. In der Gedankenblase lässt uns die Person in ihre Gefühlswelt blicken. „Gut, wieder Zuhause zu sein, wo es doch am schönsten ist, oder sein sollte“. Der Text mutet positiv an. Zuhause wird als ein positiv besetzter Ort gehandelt, an

den die Person gern zurückkehrt. Der Nachsatz „[...] oder sein sollte“ (Suess, 2011: 53) allerdings relativiert den Inhalt ein wenig. „Zuhause ist es am schönsten“ lautet ein gängiges Sprichwort; Dass dies aber keine Allgemeingültigkeit besitzt, schwingt im Gedanken mit. Das Betreten eines Raumes kann mit verschiedenen positiven und negativen Gefühlen und Erwartungen einhergehen. In diesem Fall wird ein Raum betreten, der als Zuhause bezeichnet wird und einigermaßen positiv wahrgenommen wird, dennoch mit einer gewissen Wehmut. Wir wissen nicht, wie die Person wohnt: Wer wartet zu Hause auf die Person? Wohnt er / sie alleine? Wie sieht die Wohnung aus? Die Antworten verbergen sich hinter der Tür und liegen für den Leser dieses Panels wortwörtlich im Dunkeln.

Das Deutungsmuster „Zuhause“ ist hier durchaus ambivalent besetzt. Daraus ableiten lassen sich Themen wie „Nachhause Kommen“ und dabei durchlebte Erfahrungen und Gefühle. Wann fühlt sich Nachhause Kommen gut an? Wann fühlt es sich weniger gut an? Eventuell können auch Praktiken oder Rituale des Heimkommens thematisch daran anknüpfen. Was mache ich, nachdem ich die Tür geschlossen habe? Ziehe ich meine Schuhe aus? Sperre ich die Wohnungstür von innen ab? Außerdem bietet der Begriff ‚Zuhause‘ auch an, darüber zu diskutieren, was ein ‚Zuhause‘ ausmacht. Was brauche ich, um mich an einem Ort ‚zuhause‘ zu fühlen? Ist ‚Zuhause‘ ein tatsächlicher, physischer Ort oder ein Gefühl?

Die Darstellung des Wohnungstür-Aufsperrrens wird hier genau in den Blick genommen. Die Handlung, die mit einem Text unterlegt ist, gibt Anlass zum Nachdenken. Was ist Zuhause? Wann ist Nachhause Kommen schön, wann nicht?

### **5.3.1 Gedanken an Zuhause**

Als Zuhause wird hier in erster Linie der Wohnraum bezeichnet; der Ort, an den man am Ende des Tages zurückkehrt. In diesem Sinne ist Zuhause der Mikrokosmos der eigenen vier Wände. Die subjektive Dimension dessen, was wir als ‚Zuhause‘ bezeichnen erstreckt sich über ein breites Feld.

Sucht man auf Twitter nach dem Hashtag ‚Zuhause‘ (Twitter, 2018) fällt vor allem auf, dass der Begriff für viele Menschen an unterschiedliche Bedingungen geknüpft ist. Oft mit Bildern untermalt, assoziieren viele Menschen eine physisch räumliche Umgebung mit ‚Zuhause‘. Dies kann eine Terrasse oder Wohnung sein, aber auch der Anblick einer Stadt. Das Hashtag weist somit auf den ersten Blick viele positive Assoziationen mit dem Begriff ‚Zuhause‘ auf. Die Auslegungen sind dabei individuell und scheinen an positive Emotionen mit einem bestimmten Ort geknüpft zu sein.

Zwei verschiedene Deutungen dessen, was Zuhause sein kann, werden in den Liedtexten zu „Fürstenfeld“ (S.T.S., 1984) und „Das Zelt“ (Jeans Team, 2006) sehr anschaulich hervorgebracht.

„Aus dem Haufen  
dieser Stadt  
musst du raus  
und du wirst sehen  
du wirst dich verändern  
in all diesen Ländern

kein Gott  
kein Staat  
keine Arbeit  
kein Geld  
mein Zuhause  
ist die Welt  
mein Zuhause  
ist die Welt“  
(Jeans Team, 2006)

„Niemals spiel i mehr in Wien  
Wien hat mi gor ned verdient  
I spiel höchstens no in Graz  
Sinabelkirchen und Stinatz

I brauch kan Gürtel i brauch kan Ring  
I will z'ruck hintern Semmering  
I brauch nur des bissl Göid  
Für die Fahrt nach Fürstenfeld

I will wieder ham, fühl mi do so allan  
I brauch ka große Welt, i will ham nach  
Fürstenfeld“  
(S.T.S., 1984)

Bei Jeans Team ist Zuhause stark an ein Lebensgefühl gebunden. Die ganze Welt wird als Zuhause begriffen, sofern man frei von ideologischen, staatlichen und gesellschaftlichen Zwängen ist. Zuhause lässt sich bei Jeans Team nicht an nationalen Grenzen festmachen, sondern befreit sich von ihnen. Anders ausgelegt wird Zuhause bei S.T.S., die in „Fürstenfeld“ einen Abgesang auf die Großstadt Wien liefern und sich *ham* (Anm.: österr. Dialekt für heim, nach Hause) sehnen. Zuhause wird einem geographischen Ort gleichgesetzt. Wien stellt die Fremde dar, in der man sich nicht zuhause fühlt. Fürstenfeld ist der Sehnsuchtsort, der etwas leistet, das Wien nicht im Stande ist zu leisten – ein positives Gefühl zu erzeugen. Das Nicht-Zuhause-Sein ist negativ konnotiert, das Zuhause-Sein idealisiert. Diese beiden Beispiele zeugen von der Ambivalenz und Komplexität des Begriffes Zuhause. Wie auch in den Twitter-Beiträgen, so finden sich hier sehr unterschiedliche Ansätze und Bedeutungszuschreibungen.

Zuhause ist aber nichts Festgeschriebenes, sondern ein Zuhause kann der Mensch schaffen, Zuhause kann dynamisch sein. Beim Ankommen in einer neuen Umgebung bleibt den Menschen nichts anderes übrig, als sich ein neues Zuhause zu gestalten. Dies geschieht u. a. durch Fotografien, Objekte und Artefakte aus dem alten Zuhause. Einrichtung kann auch eine große Rolle spielen. Bei Migrant\_innen sind Möbelstücke in der Phase des Ankommens oft nicht vorhanden. Erst nach und nach erlangt das Zuhause Materialität durch die Ausstattung mit Mobiliar. Möbel aus dem Herkunftsland können einen wichtigen Orientierungspunkt darstellen. Sie verkörpern das Gewohnte, ein gewisses Maß an Stabilität

in einer fremden Umgebung (vgl. Barboza, 2016: 132). „In der »nichtmenschlichen Umwelt« finden MigrantInnen Bestand und Dauer, weil man davon ausgeht, dass diese materiellen Dinge sich nicht ändern.“ (Barboza, 2016: 132, Hervorhebung im Original) Sich ein Zuhause schaffen beginnt im Kleinen, im eigenen Wohnraum und kann weitergehen bis zu Praktiken der Gestaltung des öffentlichen Raumes, der Eröffnung von Geschäften und Restaurants, in denen Produkte aus dem Herkunftsland angeboten werden.

Die verschiedenen Dimensionen des Begriffes Zuhause lassen darauf schließen, dass Zuhause stark mit Emotionen verbunden und mitunter an Erinnerungen geknüpft ist. Je nach Erfahrungen und subjektivem Empfinden kann das Zuhause etwas stark positiv Besetztes sein, oder aber wie im Falle des Panels aus 1160, OTTAKRING, etwas worüber man zwar dankbar ist, aber was aus unterschiedlichen Gründen auch ein Ort ambivalenter Gefühle sein kann.





es hat ein Maskenwechsel stattgefunden. Wir erkennen, dass es sich um dieselbe Figur handelt, da hinter der Maske leicht gewellte Kopfumrisse zu sehen sind. Die Maske hat eine ovale Form, Linien als Verzierungen und stark nach unten geneigte Mundwinkel, was dem Gesichtsausdruck etwas Trauriges gibt. Die Figur im Hintergrund hat ebenfalls ein abstraktes Gesicht, rund und mit vier Strichen, die Augen und Nase andeuten, jedoch jegliche Spur menschlicher Gesichtszüge vermissen lassen. Einzig der Körper weist menschliche Merkmale, wie aufrechten Gang, zwei Arme und zwei Beine auf. Interessant ist der Kontrast zwischen dem dunklen ersten Bild, aber der glücklichen Katzenmaske und dem hellen zweiten Bild und der traurigen chinesischen Maske.

Im dritten Panel hat ein scheinbarer Ortswechsel stattgefunden. Wir sehen seitlich auf den Protagonisten, der wieder in einer halbaufrechten Position im Bett verweilt, das Notebook auf den Knien, die Hände auf der Tastatur und die Beine unter der Bettdecke. Vom Chatfenster etwas verdeckt können wir ein Fenster hinter dem Bett vernehmen. Es ist geöffnet und gewährt uns somit einen kleinen Ausblick auf eine Stadtlandschaft. Am Boden kriechen Insekten. Der Protagonist trägt weiterhin die chinesische Maske.

Bei einem genaueren Blick auf das Chatfenster in allen drei Panels zeigt sich, dass er mit zwei verschiedenen Personen Kontakt hat. In Panel 1 und Panel 3 chattet er mit derselben Person, während er in Panel 2 eine Konversation mit jemand anderem führt. Während Sascha im echten Leben die Katzenmaske gegen eine chinesische Maske eintauscht, wechselt er sein Profilbild in der virtuellen Welt nicht. Sein Katzenmasken-Ich bleibt in der virtuellen Welt erhalten.

Der Fokus auf die textliche Ebene steuert die Information bei, dass Sascha sich gerade nicht in seiner gewohnten räumlichen Umgebung befindet, sondern, im Gegenteil, so weit weg, dass zwischen ihm und dem geographischen Ort des virtuellen Chatpartners in Panel 1 acht Stunden Zeitunterschied liegen. Der Text zeichnet zusammen mit den äußerlichen Veränderungen eine emotionale Reise auf. Während die erste Konversation der Erfahrung des Ankommens an einem neuen Ort zugeordnet werden kann, ist im zweiten Panel der Alltag eingeleitet und die Themen ‚Wohnen‘ und ‚Geld‘ werden besprochen. Der Protagonist wohnt anfangs bei seinem Freund Karl, den wir im Panel 2 im Hintergrund identifizieren können, und dessen Freundin. Das Thema ‚Wohnen / Wohnungssuche‘ findet im zweiten Panel – jedoch im Gespräch mit einer anderen Person – seine Fortsetzung. Indem er sich eine Wohnung mietet, indem er einen eigenen Behälter-Raum in der Gesellschaft einnimmt, vollzieht der Protagonist einen Akt der Raumeignung. Schläft er zunächst noch bei Freunden und besetzt sozusagen das Schlafsofa in der Küche, so wird in Panel 2 ein bevorstehender Ortswechsel angekündigt. Im letzten Bild äußert Sascha den Wunsch, wieder

nach Hause zu wollen. So schließt sich hier der Kreis der Gefühle, von kurz nach der Ankunft bishin zu kurz vor der Abreise. Im Text schwingen Resignation und Heimweh mit, obwohl die Wortwahl stets abgehakt und eher nüchtern ausfällt. Der Text liefert Informationen, die einen Einblick in die Situation der Figur geben, die Sprache ist allerdings sehr sachlich gehalten und es finden sich keine Hinweise darauf, in welcher Beziehung der Protagonist zu seinen Chatpartner\_innen steht.

Der virtuelle Raum bildet eine Brücke zu jenem Ort, der gegen die neue Heimat eingetauscht wurde. Der Kontakt mit Freunden und das Mitteilen von Neuigkeiten lassen darauf schließen, dass der Protagonist daran interessiert ist, seine Beziehungen zu pflegen und die Menschen an seinem Leben in China teilhaben zu lassen. Acht Stunden Zeitunterschied und räumliche Distanz werden im Chat aufgelöst. Das offene Fenster im letzten Panel öffnet den geographischen Raum des Zimmers, der Protagonist ist dem Raum außerhalb des Fensters jedoch ferner, als dem virtuellen Raum des Chats. Nicht nur physisch, sondern auch mental gesehen ist der Protagonist ‚drinnen‘, während das ‚Draußen‘ für diesen Moment keine Bedeutung hat.

Auf der Ebene der Deutungsmuster lassen sich die Themen ‚Wohnen‘, ‚Heimat‘ und ‚Freundschaft‘ definieren. Daran knüpfen die Subthemen ‚in einem anderen Land wohnen‘ und ‚Heimweh‘, sowie ‚Wohnungssuche‘ an. Das Deutungsmuster ‚Freundschaft‘ wird hier im Speziellen mit den Themen ‚Freunde besuchen‘ und ‚soziale Netze / *social media*‘ angereichert.

Die drei Makropanels weisen durch ihre Gestaltung und den Miteinbezug des virtuellen Raumes ein Alleinstellungsmerkmal in der Geschichte auf. Zwischen ihnen liegt eine längere zeitliche Distanz, dennoch können sie als Sequenz betrachtet werden, da sie einen dramaturgischen Bogen über die Erzählung spannen und den Raum um eine virtuelle Dimension erweitern, die nur in diesen drei Bildern zu Tage tritt. Die Darstellung ähnelt sich stark in allen drei Bildern, der eigentliche Raumbezug besteht zwischen der Figur und dem Raum im Notebook, dem sozialen Netz im Internet und kaum mit der eigentlichen räumlichen Umgebung, auch wenn diese im Text thematisiert wird.

#### **5.4.1 Über räumliche Grenzen hinweg**

Das soziale Netzwerk des Protagonisten Sascha wird in dieser Sequenz auf doppelte Art bedient. Er schläft auf dem Sofa eines Freundes, was heißt, dass er in China über soziales Kapital verfügt, das er sich zunutze machen konnte. Er kommuniziert mit Menschen in sozialen Medien und teilt mit diesen seine Gefühle, was zeigt, dass sein soziales Netz keine

räumlichen Grenzen hat. Hillmann (vgl. 2016: 73) nennt soziales Kapital als wichtigste Voraussetzung für funktionierende Migrationsnetzwerke. Das soziale Kapital ist dabei aber nicht mehr von räumlicher Nähe abhängig, wie wir im Beispiel der Bildfolge aus *IN CHINA* sehen. Der virtuelle Raum erstreckt sich über geographisch-räumliche Grenzen<sup>14</sup> hinweg und überwindet Entfernungen problemlos. Das Real-Räumliche verliert dabei an Relevanz (vgl. Schroer, 2006: 252 f). Soziale Netzwerke und die damit verbundene Möglichkeit des *Instant Messaging* (sofortige Nachrichtenübertragung) machen die Pflege sozialer Kontakte und Beziehungen auch abseits der Begegnung von Angesicht zu Angesicht möglich (vgl. Beck, 2010: 26). Die Faktoren, dass Online-Kommunikation synchron und über räumliche Grenzen hinweg funktioniert, macht sich der Protagonist in *IN CHINA* zunutze. Er kann über Zeitzonen hinweg mit seinen Freunden am anderen Ende der Welt in Dialog treten. Die sozialen Medien ermöglichen damit das Aufrechterhalten einer sozialen Nähe, auch wenn die geographische Nähe nicht gegeben ist (vgl. Düvel, 2016: 10).

#### **5.4.2 Wohnen in der Fremde**

Das Ankommen in der neuen Umgebung und der Weg zur Selbstständigkeit in ebendieser sind stark an das Thema Wohnen geknüpft. Durch soziale Beziehungen gelingt es dem Protagonisten problemlos ein provisorisches Dach über dem Kopf zu haben, von dem aus er die Suche nach einer eigenen Wohnung beginnen kann. Wohnraum zu besitzen bietet Sicherheit und Stabilität und stellt den räumlichen Ausgangspunkt für das Leben in einer bestimmten Umgebung dar, für die Wege zum Einkaufen, Arbeitsplatz, zu Bildungseinrichtungen und soziale Kontakte. Der eigene Wohnraum befriedigt darüber hinaus auch soziokulturelle Bedürfnisse nach Ruhe oder Geselligkeit sowie gesellschaftlicher Anerkennung (vgl. Meier, 2012: 30-31).

In Migrationskontexten spielt Wohnen eine zentrale Rolle und bildet eine Basis für weitere Eingliederungsprozesse in die Mehrheitsgesellschaft. Der Zugang zu Wohnraum ist dabei an verschiedene Faktoren geknüpft. Der rechtliche Aufenthaltsstatus entscheidet darüber, ob man Zugang zum Wohnungsmarkt hat. Das Wissen über den Erwerb von Wohnraum, das u. a. an Sprachkenntnisse gebunden ist, ist ebenfalls erforderlich und nicht zuletzt ökonomisches Kapital in Form eines geregelten Einkommens (vgl. ebd. 44). Letzterer Faktor ist eng mit den anderen bourdieu'schen Kapitalsorten verbunden. Kulturelles Kapital (Bildung) kann ökonomisches Kapital positiv beeinflussen (höhere Bildung, höhere

---

<sup>14</sup> Der virtuelle Raum entzieht sich zwar einer geographischen Grenzziehung, er ist dennoch kein Raum *ohne* Grenzen. So werden im virtuellen Raum ebenfalls Zutritte gestattet / verwehrt, was mithilfe von Passwörtern, Gebühren oder Filtersoftware erfolgt. Das führt dazu, dass sich auch im Internet *gated communities* oder *no-go-areas* bilden (vgl. Schroer, 2006: 264).

Einkünfte). Dies kann wiederum zu relativer Wahlfreiheit am Wohnungsmarkt führen. Soziales Kapital kann Zugang zu Informationen ermöglichen, die wiederum hilfreich für die Orientierung am Wohnungsmarkt sein können. Sind die Kapitalsorten ungleich verteilt oder nur gering ausgeprägt, erschwert sich der Zugang zu Wohnraum (vgl. Meier, 2012: 74, 79).

Der Protagonist befindet sich in einer privilegierten Situation. Er bewertet die gefundene Wohnung als billig und bezieht sich dabei wohl auf die Mieten in seinem Herkunftsland Deutschland. Für ihn stellt ökonomisches Kapital bei der Miete einer Wohnung in Chengdu kein Hindernis dar. Die Frage „Was heißt billig?“ hebt hervor, dass Wohnungspreise relational sind. Was in Hamburg billig ist, mag in Chengdu einem Durchschnittsmietpreis entsprechen. Billig Wohnen, ein Traum! Oft ist aber die Lage von Migrant\_innen umgekehrt und ein Nicht-Verfügen über genügend Kapital führt zu Ausgrenzungsmechanismen von einem Teil des Wohnungsmarktes. Ökonomisches Kapital ermöglicht Wahlfreiheit (vgl. ebd. 72), das Ausbleiben desselben versperrt Zugänge.

### **5.4.3 Über Heimat**

Das letzte Panel spricht vom Wunsch, einen Ort zu verlassen und nach Hause zu fahren. Die kurze Konversation lässt darauf schließen, dass der Protagonist Chengdu nun lieber wieder gegen Hamburg tauschen möchte. Dies gibt Anlass, sich mit dem Gedanken an Heimat bzw. der Sehnsucht nach einer Heimat auseinanderzusetzen. Anknüpfend an die Diskussion des Begriffes ‚Zuhause‘ in Kapitel 5.2.1 erfolgt nun ein kurzer Abriss über Zugänge zum Begriff ‚Heimat‘.

Heimat ist ein vielumschriebener Begriff, dem sich Autor\_innen aus verschiedenen Perspektiven näherten und nähern<sup>15</sup>. Einen kritischen Blick, der einer Empörung gleicht, wirft der Schweizer Autor Peter Bichsel im Text „Ich bin meine Heimat“ auf den Zwang, sich mit dem Heimatbegriff zu seinem Vaterland bekennen zu müssen.

Ich brauche nicht Heimat, ich brauche Freiheit. Wenn man mir die garantiert, dann werde ich so viel Heimat finden, wie ich brauche, meine Frau, meine Freundin, Beethoven und Schubert, Lester Young und Tom Waits – was, den kennen Sie nicht, wir haben also doch keine gemeinsame Heimat – Goethe und Robert Walser, Bakunin und Heinrich Heine, einen Trinker im Bahnhofbuffet – denn letztlich bin nur ich selbst meine Heimat und all das, was ganz tief in mir steckt und ganz tief zu mir gehört, meine Gewohnheiten, meine Unarten, meine Leidenschaften. (Bichsel, 1986 zitiert in Kluge, 1989: 291)

---

<sup>15</sup> Aktuell dazu Autorin Stefanie Sargnagel, die in der temporären Kolumne gemeinsam mit Aron Rosenfeld „Unsere eigene Heimat, Naziland“ in der Tageszeitung *derStandard* das Wesen der „Heimat Österreich“ zu fassen versucht. Sie ist dabei gewiss nicht humorbefreit und verfährt in schonungslos offener, kritischer Art (vgl. Sargnagel, Stefanie; Rosenfeld, Aron, 2018).

Heimat, so Bichsel, finde er nur in sich selbst. Heimat wird hier auch als Gemeinsamkeiten, Vorlieben, die man mit anderen Menschen teilt, gedacht. In diesem Verständnis von Heimat kann einem die Heimat niemand nehmen, da sie in einem selbst ruht. Losgelöst von Grenzziehungen und eher als gemeinsame Sprache (im übertragenen Sinn), wird der Begriff seiner räumlichen Konnotation entledigt.

Im deutschsprachigen Diskurs hat das Wort Heimat einen dezent bitteren Beigeschmack. Im Namen der „Heimat“ wurde Krieg geführt.

Angesichts von Millionen Toten, zerstörten Städten und einem großen Anteil von Heimatvertriebenen verschwand der Begriff von Heimat für einige Zeit aus dem politischen Diskurs, um umso üppiger im Umfeld der scheinbar politisch harmlosen Sehnsüchte zu wuchern: Heimatfilme und Heimatromane der Nachkriegszeit zeichneten eine harmonische, unzerstörte und auch wieder dörfliche Idylle. (Mitzscherlich, 2016: 6)

Der Begriff unterliegt seit jeher Schwankungen. Vom Missbrauch des Heimatbegriffes in der Nazizeit, zur Romantisierung ebendieses in der Populärkultur der Nachkriegszeit, bis hin zu neueren Formen des Begriffsmissbrauchs im Kontext politischer Diskurse, reicht die Palette weit. Peter Bichsels Abneigung gegen einen Heimatbegriff, der an einen bestimmten Fleck Erde gebunden ist, wird dadurch nachvollziehbar. Bedeutet nun Heimatliebe gleich Nationalismus?

Für viele Menschen ist Heimat emotional-sozial betrachtet ein Ort, an dem man sich wohlfühlt, der mit positiven Gedanken, Gefühlen oder Erinnerungen verbunden ist (vgl. Kulisch, 2016: 80). Man könnte folgern, dass der Begriff oft naiv verwendet wird, um einen positiv beladenen Ort zu markieren, ihm einen besonderen Platz zuzuweisen. Heimat fungiert als Sehnsuchtsort einer idealisierten Vorstellung von Lebenswelt.

Mit dieser Verbundenheit von Emotionen und einem geographischen Ort wird Politik gemacht. Sich auf diese Verbundenheit berufend, die als schützenswert angesehen wird und deren größte Bedrohung vermeintlich ‚Fremdes‘ darstellt, ziert die FPÖ seit Jahren ihre Wahlkampfplakate mit Heimatslogans. Heimat wird dabei in verschiedenen Komposita wie Heimatland oder Heimatliebe inflationär verwendet (stadt-wien, 2018). Im Parteiprogramm findet sich sogar ein eigener Unterpunkt „Heimat, Identität und Umwelt“ (FPÖ, 2011). Der Inhalt bezieht sich auf die Geschichte, Sprache und geteilte Werte, die es zu verteidigen gilt, denn „Österreich ist kein Einwanderungsland“. (FPÖ, 2011) Die Problematik liegt weniger im Wort Heimat selbst, sondern in dessen Instrumentalisierung für politische Zwecke, die um nationalstaatliches Territorium gedankliche Heimatmauern bauen und Feindbilder schaffen, denen vorgeworfen wird, eine Bedrohung für die Heimat Österreich darzustellen.

Der Anflug von Heimweh des Protagonisten Sascha ist die Äußerung einer Sehnsucht nach einem vertrauten Ort. Einem Ort, den er Zuhause nennt. Es ist gleichzeitig ein Ausdruck

eines Unwohlgefühls in der Fremde, der diese Sehnsucht nach dem Vertrauten weckt. Ein Umzug ins Ausland, Migration oder Flucht gehen mit einem Bruch mit dem gewohnten sozialen Umfeld einher. Dieser Verlust an (sozialer) Stabilität vermengt sich mit dem mentalen Aufwand, sich in der neuen Umgebung zu orientieren und ein Zugehörigkeitsgefühl aufzubauen. Die Sehnsucht nach dem Gewohnten ist gewissermaßen auch eine Sehnsucht nach (verlorener) Stabilität (vgl. Mitzscherlich, 2016: 10). Ein Begriff wie Heimat kann dabei behilflich sein, diesen Gefühlen Ausdruck zu verleihen.

Die Auseinandersetzung mit Heimat könnte hier noch ins Endlose weitergesponnen werden, soll aber im Kontext dieser Analyse lediglich als Denkanstoß verstanden werden. Um nochmal darauf zu sprechen zu kommen, was Heimat nun genau bedeutet, lasse ich Joachim Riedl sprechen, der sich in einem Artikel in der *Zeit* (ZEIT Österreich Nr. 49, 2016) kritisch mit dem Begriff Heimat auseinandersetzt:

„Heimat ist nämlich stets das, was sich dazu erklären lässt.“ (Riedl, 2016)



## 5.5 Biotop Brunnenmarkt

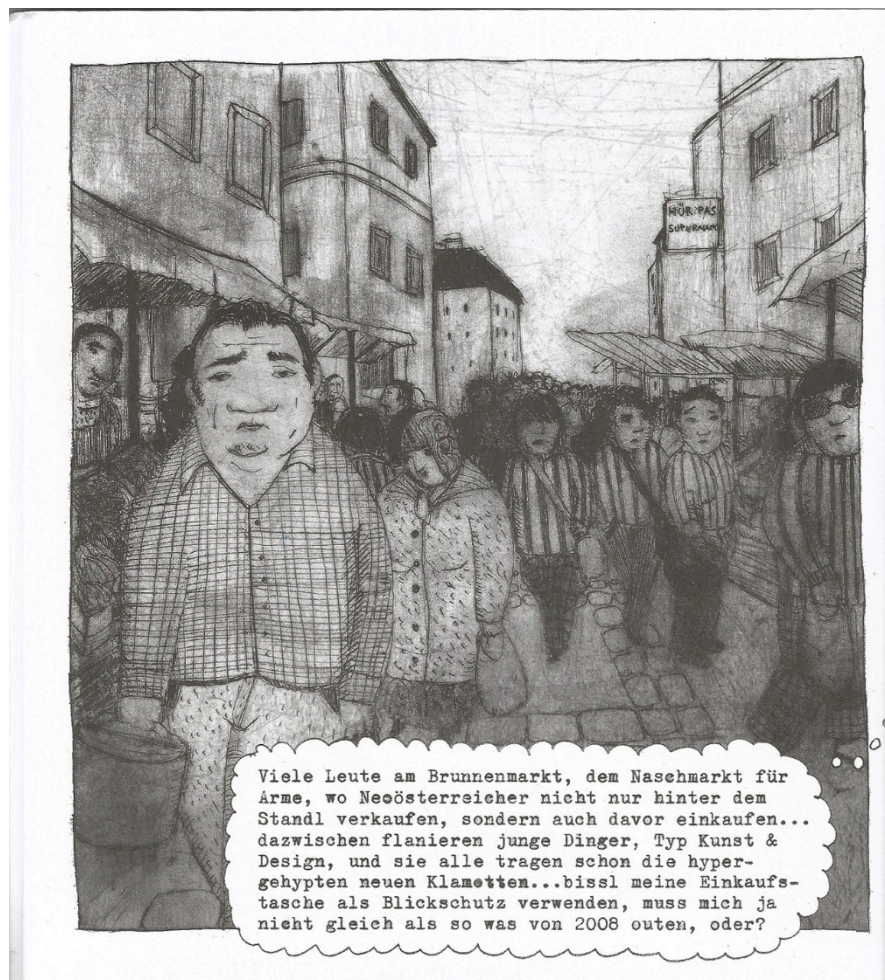


Abbildung 8: Süss, 2011: 14

Ein Strom von Menschen, die zu einem Punkt zusammenlaufen und somit einen perspektivischen Raum erzeugen, kommt auf die Betrachter\_innen zu. Die Menschen in der Ferne scheinen eine dichtere Masse zu bilden, während wir uns auf Augenhöhe mit den Menschen im Vordergrund in entgegengesetzter Richtung durch die Masse bewegen. Die Zentralperspektive und die Verdichtung der Masse zur Mitte des Bildes haben eine sogartige Wirkung. Links und rechts sieht man die Fassaden von Häusern, die ebenfalls zum Fluchtpunkt hin zusammenlaufen. An einer Hausfassade hängt ein Schild mit der Aufschrift „Hür Pas Supermarkt“. Vor den Hausfassaden können wir Markisen ausmachen und auf der rechten Seite und links ganz vorne ist der Blick auf einen Marktstand freigegeben. Die Menschen scheinen nicht miteinander in Bezug zu stehen und bilden keine homogene Masse. Links im Vordergrund geht eine Person mit nach unten gezogenen Mundwinkeln und den äußeren Merkmalen eines Mannes mittleren Alters, hinter ihm geht eine Frau gesenkten Hauptes, die ein Kopftuch trägt. Das Treiben auf dem Markt wird durch eine



Menschenmasse dargestellt, die sich in die gleiche Richtung bewegt, jedoch nicht weiter miteinander in Kontakt kommt. Links vorne steht ein Marktstandbetreiber hinter seinem Stand, vermutlich auf Kundschaft wartend. Das Bild hat etwas Starres an sich, obwohl die Menschen in Bewegung sind, was durch die Stellung eines Fußes vor dem anderen suggeriert wird. In der Mitte des Bildes überwiegt Schwarz, die Menschen sind nur als solche zu erkennen, weil man auf einem Markt Menschen vermutet und im Vordergrund einige Personen detaillierter gezeichnet sind. Die Personen befinden sich im öffentlichen Raum, sie bewegen sich durch den öffentlichen Raum und gestalten ihn dadurch aktiv mit. Die Sichtbarkeit im öffentlichen Raum ist eine Art sich Raum anzueignen. Wir wissen dabei nicht, durch wessen Augen wir das Markttreiben betrachten. Die Person hinter der Linse bleibt verborgen, mag es der Autor sein oder der Narrator der Geschichte.

Der Text in der Gedankenblase am unteren Rand des Bildes führt zu einer Stimme aus dem Off. Dies wird durch Gedankenpunkte, die aus dem Bildrahmen hinausgehen, angedeutet. Wir teilen die Blickrichtung mit der Person, deren Gedanken sie als beobachtend und gleichzeitig am Geschehen teilnehmend enttarnen.

Der Ort der Handlung – der Brunnenmarkt in Wien – wird im Text explizit genannt und bewertet. Er wird dem Naschmarkt gegenübergestellt und dabei als dem Naschmarkt unterlegen bezeichnet. Das Wort ‚arm‘ deutet darauf hin, dass im Gegensatz zum Naschmarkt hier eher einkommensschwächere Menschen ihre Einkäufe erledigen. Mit der Bezeichnung ‚Neoösterreicher‘ spielt die Person auf den hohen Anteil an Menschen mit Migrationshintergrund an, die einerseits am Brunnenmarkt Marktstände betreiben, andererseits zum Klientel gehören. Er stellt dies in den Kontrast zu jungen, hippen Leuten und bezieht sich letztendlich selbst in den Vergleich mit ein, indem er bemerkt, zu den jungen, hippen Leuten stiltechnisch nicht dazuzugehören: „[...] muss mich ja nicht gleich als so was von 2008 outen, oder?“ Im letzten Satz spricht die Person somit auch zu den Leser\_innen, die diese rhetorische Frage auch beim besten Willen nicht beantworten können, da die Person nicht sichtbar ist. Die Beobachtungen des Marktes legen nahe, dass es sich nicht um den ersten Besuch an diesem Ort handelt. Die Person ist Teil der heterogenen Masse aus „Neoösterreichern“ und „jungen Dingern“. Sie alle tragen zu der Atmosphäre dieses öffentlichen Raumes bei und prägen sein Gesicht.

Auf der Ebene der Deutungsmuster sticht hier implizit das Deutungsmuster ‚Ausländer‘ heraus, welches im Wort ‚Neoösterreicher‘ eine beschönigte Form annimmt, die gleichzeitig einen wohlwollenden Unterton hat und Menschen mit Migrationshintergrund als ‚neue‘ Österreicher bezeichnet. Das Deutungsmuster ‚Identität‘ lässt sich aus den Gedanken ebenfalls ableiten. Die Person spielt mit Zuschreibungen und homogenisierenden Aussagen

über die Menschen, die ihm / ihr auf dem Markt begegnen und verortet sich selbst als keiner der beobachteten Gruppen zugehörig. Das topologische Deutungsmuster ‚Markt‘ wird vom Handlungsort selbst hergeleitet. Aus den Deutungsmustern ‚Ausländer‘ und ‚Identität‘ lassen sich Subthemen wie ‚Gruppenzugehörigkeit‘ und ‚Stereotypisierung‘ ableiten. Die Bemerkung über die jungen, hippen Leute inmitten eines Marktes mit hohem Ausländeranteil kann ein Indiz für ‚Gentrifizierung‘ sein, was ebenfalls als Subthema gehandhabt werden soll.

Das Makropanel eröffnet uns den Blick in eine Menschenmenge am Markt, die wir durch die Augen der handelnden Person wahrnehmen. Die Person lässt uns an ihren Gedanken teilhaben und wir werden mit Zuschreibungen konfrontiert, die die Menschen am Markt auf äußerlichen Merkmalen basierend gewissen Gruppen zuteilen. Der Brunnenmarkt agiert dabei als Biotop verschiedenster Menschen, die sich im gleichen geographischen Raum aufhalten, aber in keinerlei kommunikative Handlungen miteinander verwickelt sind (mit Ausnahme der Käufer-Verkäufer-Beziehungen), sondern ein Nebeneinander an Menschen mit unterschiedlichen Biografien darstellen.

### **5.5.1 Der Naschmarkt für Arme**

In der 2004 erschienen Folge *Am Brunnenmarkt* von Elisabeth Toni Spira's *Alltagsgeschichten* spielte der Brunnenmarkt die Hauptrolle. Analog zu dem Panel aus Franz Suess Graphic Novel wird das Treiben am Brunnenmarkt beobachtet und von Marktstandler\_innen und Konsument\_innen beurteilt und bewertet. Dabei kommen verschiedenste Stimmen zu Wort, die ein vielschichtiges Bild des Marktes zeigen. Die Kommentare fallen dabei häufig auf das gleiche Thema, das auch unseren Protagonisten beschäftigt, zurück: die soziale Zusammensetzung der Menschen am Brunnenmarkt.

Der im 16. Wiener Gemeindebezirk liegende Brunnenmarkt ist der längste Straßenmarkt Wiens (vgl. Taxacher/Lebhart, 2016: 66) und erfüllt die Aufgabe eines Nahversorgers mit Lebensmitteln und Haushaltsartikeln, bis hin zu Kleidung. Der Markt verläuft entlang der Brunnengasse, von der Thaliastraße bis zum Yppenplatz und hat eine starke identitätsstiftende Funktion für den Bezirk (vgl. Werkstattbericht Nr. 93, 2008: 86). Das Gesicht von Ottakring ist geprägt durch ein unter dem Wien-Durchschnitt liegendes Alter der Bewohner\_innen von 39,4 Jahren und einem hohen Anteil an Menschen mit Migrationshintergrund (vgl. Taxacher/Lebhart, 2016: 67). Die statistischen Werte decken sich in diesem Sinne mit der Darstellung des Marktes in 1160, OTTAKRING. In Kontrast zum touristisch forcierten, am Rande der Innenstadt gelegenen Naschmarkt wird der

Brunnenmarkt spöttisch als „Naschmarkt für Arme“ (Suess, 2011: 14) bezeichnet. Dies schreibt dem Markt eine Randposition zu – die entweder so gedeutet werden kann, dass der Markt billig ist oder aber, dass sein Klientel über wenig ökonomisches Kapital verfügt. Ottakring als Randbezirk war bis in die 70er Jahre ein klassischer Arbeiter\_innenbezirk. Im Zuge der Anwerbung von Gastarbeiter\_innen vollzog sich eine Umstrukturierung. Viele Bewohner\_innen zogen auf die andere Seite des Gürtels und deren Wohnungen wurden von Gastarbeiter\_innen übernommen (vgl. Baldauf/Weingartner, 2008: 73). Seit dem Beginn der Neugestaltung des Yppenplatzes 1997 begann sich die soziale Zusammensetzung zunehmend zu verändern und in Ottakring etablierte sich eine junge Kunstszene (vgl. ebd. 75). Diese gesellschaftlichen Entwicklungen finden sich im Hypertext des Panels wieder. Die Zuschreibung ‚Neoösterreicher‘ spielt somit auf die Migrationsgeschichte Ottakrings an, die „hippen, jungen Dinger“ repräsentieren die jungen Kreativen. Die soziale Zusammensetzung weist Merkmale einer beginnenden Gentrifizierung auf. Der günstige Wohnraum wird von einkommensschwächeren Bevölkerungsschichten genutzt, zu denen auch Student\_innen und Kreative jeder Art zählen. In jüngsten Entwicklungen zeichnen sich Anzeichen der Verdrängung aus dem Viertel ab. So etwa durch die erzwungene Auflösung des Kunstvereins mo.ë, die sich durch eine Räumungsklage der Immobilienfirma Vestwerk anbahnte. Der Verein hat gegen seine räumliche Verdrängung gekämpft, musste letztendlich jedoch seine Tore schließen (vgl. mo. ë, 2018). Verdrängungsprozesse treffen immer diejenigen am härtesten, die am unteren Ende der Einkommenshierarchie stehen (vgl. Huber, 2013: 238). Menschengruppen, wie im angeführten Beispiel ein Kunstverein, die sich dagegen wehren, werden somit zu aktiven Akteuren in der Gestaltung des öffentlichen Raumes. Zu Beginn wurde der öffentliche Raum als stark umkämpfter Raum bezeichnet. Dieser Kampf vollzieht sich nicht nur im öffentlichen Raum als solchem, sondern auch auf politischer Ebene im ihn umgebenden bewohnten Raum.

Das bunte Marktgeschehen und die Beobachtungen des Protagonisten zeichnen das Bild eines vielfältigen Stadtraumes, der von unterschiedlichen Menschen gleich genutzt wird. Heterogenität im öffentlichen Raum fungiert als Spiegel der Gesellschaft. Dieser Gesellschaft gehören wir alle an, wir gestalten sie durch unsere körperliche Präsenz im Raum mit. Dass aber nicht alle einen egalitären Zugang zum Raum haben wird im skizzierten Beispiel von Wandlungs- und Gentrifizierungsprozessen im Brunnenviertel angedeutet.

## 5.6 Das würde uns in Europa nicht passieren

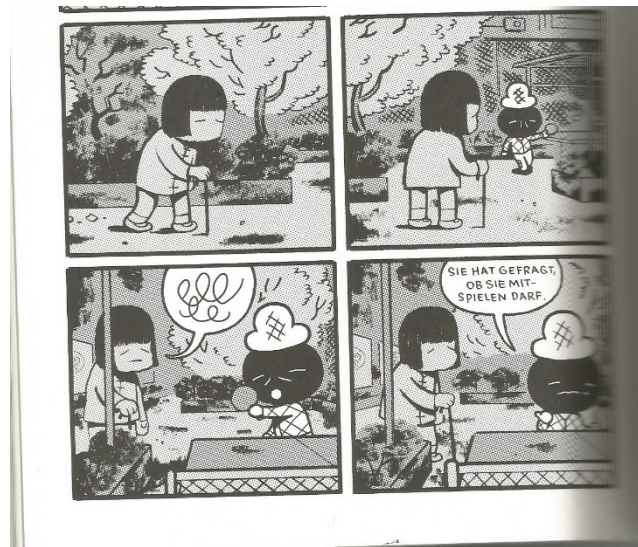


Abbildung 9: Hommer, 2016: 104, 3-6



Abbildung 10: Hommer, 2016: 105, 1-5

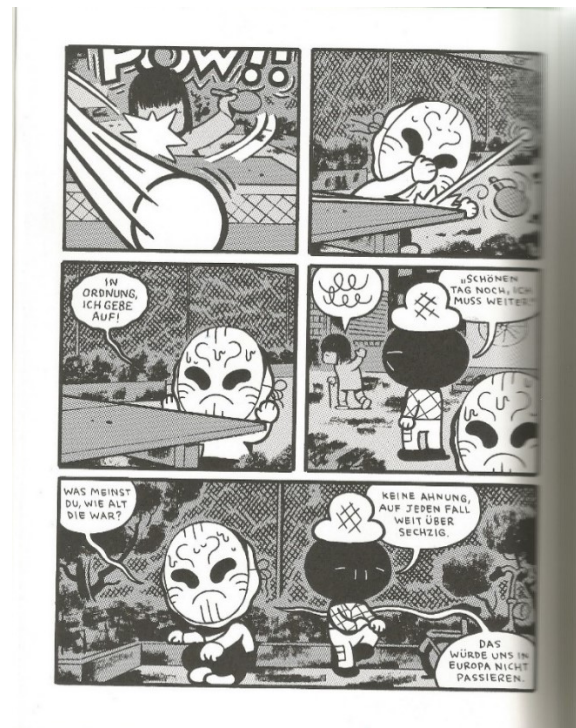


Abbildung 11: Hommer, 2016: 106, 1-5

Die ausgewählte Passage umfasst 14 aufeinanderfolgende Panels. Im Zentrum der Sequenz stehen drei Personen und ein Tischtennistisch. Der Tischtennistisch befindet sich im öffentlichen Raum. Im Hintergrund sind Bäume und Büsche und ein Maschendrahtzaun auf der einen Seite, Häuser auf der anderen Seite. Die Perspektive wechselt von Panel zu Panel. Räumliche Tiefe wird durch die Darstellungsgrößen der Figuren suggeriert, aber auch die schräg verlaufenden Kanten des Tischtennistisches tragen zur perspektivischen Gestaltung des Raumes bei. Die Betrachter\_innen werden zuerst horizontal zum Geschehen positioniert,

um dann, je nachdem welche Seite des Tischtennistisches im Fokus liegt, schräg zum Tischtennistisch verortbar zu sein. In Panel 4 (vgl. Hommer, 2016: 105) und in Panel 1 (ebd. 106) nehmen die Rezipient\_innen eine *Point-of-View*-Position ein. In beiden Panels ist der Tischtennisball groß im Vordergrund, Bewegungslinien zeugen von der Kraft, mit der der Ball geschossen wurde und den Betrachter\_innen vermeintlich direkt ins Gesicht fliegt. In dieser längeren Abfolge von Panels liegen verschiedene Übergangsarten vor. Der Übergang zwischen Panel 3 und 4 (ebd. 104) lässt sich als *moment-to-moment*-Übergang einordnen. In Panel 4 und 5 spricht man von einem *subject-to-subject*-Übergang, während 5 und 6 wiederum einen Übergang von Moment zu Moment darstellen. Im Verlauf der Sequenz wird die nächste Seite mit einem *subject-to-subject*-Übergang von Panel 6 (ebd. 104) bis Panel 1 (ebd. 105) eingeleitet, während sodann mit dem Beginn des Tischtennissspiels eine *action-to-action*-Progression folgt. Die Handlungsabfolgen in den nächsten Panels zeigen ein Tischtennismatch zwischen einer älteren Frau und dem Protagonisten Sascha. Mit abwechselndem Blick auf Sascha und die ältere Frau wird zwischen *subject-to-subject* und *action-to-action*-Übergängen gewechselt. Bewegungslinien und Onomatopoetika (WUSCH, POW) zeugen davon, dass die ältere Frau das Spiel dominiert. Das Ende des Spiels wird durch zwei zur Kapitulation erhobene Hände markiert. In einem *subject-to-subject*-Übergang sehen wir im nächsten Panel die alte Frau weggehen, Karl ihr nachblicken und Sascha mit nach unten gezogenen Mundwinkeln rechts im Vordergrund. Das abschließende Doppelpanel zeigt die Protagonisten sitzend, in leicht voneinander abgewandter Haltung. Im Hintergrund sind wieder der Zaun und Büsche / Bäume sichtbar. Nach dem rasanten Tischtennismatch ist wieder Ruhe eingekehrt.

Der öffentliche Raum nimmt hier eine symbolisch aufgeladene Rolle ein. Die Tischtennisplatte wird von Karl und Sascha bespielt, sie öffnen sich und somit den Raum aber, um die alte Frau teilnehmen zu lassen. Das Match zwischen Sascha und der alten Frau spielt mit dem Stereotyp, dass Chinesen unschlagbar gut im Tischtennis spielen sind. Gleichzeitig ist die porträtierte Frau eine alte Frau, was gewisse Stereotype über alte Menschen (greis, senil, bewegungseingeschränkt) ins Wanken bringt. In der Sequenz stoßen die Dichotomien Ost / West, sowie jung / alt aufeinander und werden einerseits weitergeschrieben, andererseits aber in Frage gestellt. Dabei ist auch die Rolle des öffentlichen Raumes interessant. Die beiden Protagonisten eignen sich den öffentlichen Raum an. Unter Miteinbezug der alten Dame in das Spiel wird dieser Raum erweitert und erfährt eine Umdeutung. Öffentlicher Raum ist für alle da, alle haben grundsätzlich Anspruch auf dessen Nutzung (vgl. Werkstattbericht Nr. 89, 2007: 22). Öffentlicher Raum ist ein Raum der Inklusion, kann aber auch ein Raum der Exklusion sein, wenn gewisse

Dinge nur gewissen Gruppen von Menschen vorbehalten sind. Karl, Sascha und die ältere Frau nehmen gleich viel Platz in diesem Raum ein.

Interessanter wird es, wenn man den Text nun ebenfalls beachtet. Die alte Frau fragt auf Chinesisch, ob sie mitspielen kann. Karl kann Chinesisch und übersetzt für Sascha. Das eröffnet das Spiel zwischen den beiden. Überwältigt von der Schlagkraft der Dame kapituliert Sascha mit den Worten „In Ordnung, ich gebe auf“. Wieder auf Chinesisch in Übersetzung von Karl erfahren wir, dass die alte Frau den beiden noch einen schönen Tag wünscht. Im letzten Panel (vgl. Hommer, 2016: 106, 5) beziehen Sascha und Karl eine wertende Position. Sie mutmaßen über das Alter der Frau und Karl konstatiert, dass so etwas in Europa nicht passieren würde. Mit dieser Aussage stellt er einen Vergleich zwischen dem Kontinent Europa und dem Land China an. In Europa wäre es also nicht denkbar, dass eine ältere Frau an einer öffentlichen Tischtennisplatte mitspielt. Darüber hinaus wäre in Europa auch nicht denkbar, dass diese ältere Frau sehr gut Tischtennis spielt. Die Vorstellung darüber, wie junge und alte Menschen zu sein haben, ist hier geprägt von gewissen Erwartungen an die jeweilige Rolle, die ein junger / alter Mensch in der Gesellschaft einnimmt. Außerdem schwingt dabei eine Vorstellung von ‚kulturellen Unterschieden‘ mit, die allen Anschein nach so gravierend sind, dass Europa als Summe seiner Länder gezählt und China gegenübergestellt wird. Die Deutungsmuster ‚jung / alt‘, sowie ‚Ost‘ (China) und ‚West‘ (Europa) kommen dabei zu tragen. Stereotype über Chines\_innen und alte Menschen sind ein Subthema dieser Sequenz. Außerdem werden das Klischee des sportlichen Ehrgeizes und der Tischtennisnation China bedient.

Die relativ lange Sequenz zeigt ein Aufeinanderstoßen zweier Deutscher mit einer alten Chinesin, die gerne mit ihnen eine Runde Tischtennis an einer öffentlichen Tischtennisplatte spielen will. Sie wird als im Spiel überlegen dargestellt, während Sascha mit den harten Schlägen seiner Konkurrentin zu kämpfen hat. Den Rahmen bildet der öffentliche Raum und die Sequenz lässt sich als Beispiel für die Aneignung öffentlichen Raums lesen. Dem zugrunde liegt eine Symbolik des öffentlichen Raumes, der stets ein Raum sozialer Aushandlungsprozesse ist.

### **5.6.1 Jugend und Alter**

Die kategorialen Deutungsmuster ‚jung / alt‘ bilden ein Kernthema der Sequenz. Von den beiden jungen Protagonisten wird eine wertende Haltung der älteren Frau gegenüber eingenommen. Aufgrund äußerlicher Merkmale wird das Schema ‚alt‘ aktiviert, welches lediglich eine Struktur im Gedächtnis der beiden ist, die auf Vorerfahrungen mit alten

Menschen basiert und auf das Gegenüber angewandt wird (vgl. Roth, 1999: 23). Dabei stellen die beiden fest, dass ihr Schema sich nicht auf die alte Frau in diesem Kontext übertragen lässt und konstatieren, dass es einen habituellen Unterschied zwischen alten Menschen in China und alten Menschen in Europa gibt. Die Generalisierung von der chinesischen Frau hin zum Plural der europäischen älteren Frauen erfolgt im gleichen Denkprozess. Demnach scheinen chinesische ältere Frauen agiler zu sein und eine solche Interaktion im öffentlichen Raum mit älteren europäischen Frauen undenkbar. Dies gibt Anlass darüber nachzudenken, welche Rolle ältere Personen in der Gesellschaft einnehmen. Unterscheidet sich diese Rolle in Europa von China? Allein der Gedanke an sich ist unzulässig, da es die Kategorie ‚die ältere europäische Person‘ nicht gibt, sondern lediglich Stereotype über ältere Personen und damit einhergehende Erwartungshaltungen an deren Verhaltensweisen, die Menschengruppen oft ungerechtfertigt und vereinfacht zugeschrieben werden (vgl. Suppan, 1999: 16). Die Sequenz bricht mit den Rollenbildern, die die Protagonisten über alte Menschen haben, schreibt aber andererseits den Stereotyp der Tischtennis-liebenden Chinesen weiter. Daran lässt sich veranschaulichen, wie schwierig es ist, vorgefertigten Einstellungen zu entkommen – sei dies nun aus der Perspektive der handelnden Figuren, oder auch aus der Perspektive des Autors. Letzterem kann man die Absicht unterstellen, bewusst mit der Stereotypisierung gearbeitet zu haben, um ebendiese Gedanken in den Leser\_innen hervorzurufen und damit einen Anstoß zum Nachdenken über Stereotype zu geben. Fraglich ist, ob nicht eben in der Thematisierung von Stereotypen ebendiese weiter reproduziert und verfestigt werden.

### **5.6.2 Europa vs. The Rest?**

Die topologischen Muster ‚Ost‘ und ‚West‘ werden in der Sequenz ebenfalls aktiviert. Es wird eine Trennlinie zwischen *dem* Osten und *dem* Westen gezogen, die impliziert, dass die handelnden Figuren über ein vermeintliches Wissen über den Osten verfügen, und dieser sich in gewissen sozio-kulturellen Aspekten vom Westen unterscheidet. Interessant an der Sequenz ist außerdem, dass Europa hier als Verband unterschiedlicher Nationalstaaten in Kontrast zu einem Land, der Volksrepublik China, gestellt wird. Zeichnen sich „die“ Europäer\_innen durch gemeinsame Merkmale aus? Zeichnen sich *die* Chines\_innen durch gemeinsame Merkmale aus? Die Ausgangsposition des Individuums ist maßgeblich für die Einordnung von Ost und West, denn unsere Position im geographischen Raum bildet „den Ausgangspunkt für die Orientierung des Individuums im Raum.“ (Schroer, 2006: 277)

Ost und West sind hier aber weniger geographische Koordinaten, als ein symbolisch aufgeladenes Dichotomenpaar. Edward W. Said’s Studie *Orientalism* (1978) wird heute als

das Gründungsdokument der postkolonialen Studien bezeichnet (vgl. Castro Varela; Dhawan 2015: 91). Unter Orientalismus versteht man ein Aussagesystem über den Orient, welches vom Okzident entwickelt wurde. Said beschäftigt sich mit der Frage nach dem Verhältnis von Literatur und beschriebener Wirklichkeit in Bezug auf die Dichotomie Westen und Osten, bzw. dessen was in westlichen (literarischen und non-literarischen) Texten als Orient und Okzident konstruiert wird. Der Okzident definiert sich demzufolge erst durch die Abgrenzung vom Orient.

Diese hierarchisierende Produktion von Wissen *über* den Osten erwirbt durch Wiederholungen und Falschinterpretationen Autorität und Wahrheitsgehalt. Saids Anliegen ist es, fälschliche Zuschreibungen aufzudecken und zu einem kritischen Umgang mit literarisch manifestierten „Wahrheiten“ zu animieren (vgl. Castro Varela, Dhawan 2015: 102ff). Der kritische Umgang mit der Reproduktion von Wissen *über* etwas / jemanden ist eine Voraussetzung für kritische Reflexionen im Umgang mit der Welt. Dass aber auch Said dabei in die Falle tappt, homogenisierende Aussagen zu treffen und sowohl *den* Westen als auch *den* Osten als wenig heterogen darstellt, ist ein Indiz für die Komplexität des Sprechens über ‚andere‘, und die omnipräsente Gefahr – bewusst oder unbewusst – in die Falle der Reproduktion binärer Gegensatzpaare zu treten (vgl. ebd. 106).



## 5.7 Und Sie sind wohl ein Expat



Abbildung 12: Hommer, 2016:157, 1-6

Die Bildfolge umfasst 6 Panels, von denen sich das letzte durch seine offene Gestaltung ohne Rahmen und mit weißem Hintergrund abhebt. Sascha, der Protagonist mit der Maske, die in diesem Teil der Geschichte ein Pandagesicht ist, und eine Frau, nach äußerlichen Merkmalen Chinesin, gehen im Gleichschritt auf der Straße. Der Verlauf folgt den beiden, in ein Gespräch verwickelten, Personen auf ihrem Weg durch die Stadt. In Panel 1 und 2 sind Pfützen am Boden, durch schwarze senkrechte Linien sind die Panels 1-5 in eine regnerische Kulisse gebettet. Der Betrachter\_innenstandpunkt wechselt mehrmals von leichter Obersicht (Panel 1), über Normalsicht (Panel 2) zur Untersicht (Panel 3) und wieder zurück zur Normalsicht. Durch den Perspektivenwechsel und die in der Gestaltung der Beine dargestellte Bewegung wirkt die Abfolge äußerst dynamisch. In den ersten beiden Panels wirkt der Raum sehr offen, während in den Panels 3-5 Häuserecken und Hochhäuser den Bildhintergrund einnehmen und auf die Protagonisten zunehmend hineingezoomt wird, bis

in Panel 4 und 5 eine Großaufnahme der Köpfe das Bildvolumen einnimmt und die Stadt im Hintergrund nur noch angedeutet zu sehen ist. Der Übergang von Panel 1 zu Panel 2 lässt sich als *action-to-action*-Übergang einordnen, während in Folge ein *subject-to-subject*-Übergang vorliegt.

Der Raum durch den die Figuren sich bewegen nimmt eine untergeordnete Rolle ein und bildet lediglich eine Bühne für die Handlung. Der starke Regen wird in seiner Wirkung durch eine sehr gedeckte, graue Gestaltung der Panels 1-5 unterstrichen. In Panel 3 ist an einer Häuserecke eine brennende Straßenlaterne zu erkennen, was darauf schließen lässt, dass die beiden eventuell in der Dämmerung oder nachts unterwegs sind. Die Chinesin verschwimmt fast mit ihrer Umgebung, da auch ihre farbliche Gestaltung ausschließlich in Grautönen gehalten ist, während Sascha einen starken schwarz-weiß Kontrast aufweist, der nur durch das Grau der Pandamaske abgeschwächt wird.

Das letzte Panel hebt sich von den anderen ab. Die beiden Personen sind vor einem weißen Hintergrund zu sehen und lediglich zwei Pfützen markieren einen festen Untergrund. Sascha hält ein Handy in der Hand, den Blick darauf gerichtet, während die Frau mit dem Zeigefinger darauf zeigt.

Zwei Menschen, die sich durch äußerliche Merkmale unterscheiden, gehen in ein Gespräch verwickelt durch die Stadt. Erst auf textlicher Ebene kommt dem Raum eine größere Bedeutung zu, denn sie streifen Themen wie Herkunft und Raumwahrnehmung und sehen sich beide mit stereotypen Annahmen konfrontiert. Die beiden kennen einander nicht. Sascha wird als ‚Expatriate‘ bezeichnet, nimmt aber die Rolle eines ‚Touristen‘ an (Panel 1). Die Frau wird wiederum als ortsansässig in Chengdu gesehen und im Dialog als ‚Heimische‘ bezeichnet (Panel 4), da sie von Sascha aufgrund ihrer äußeren Erscheinung so wahrgenommen wird. Sie widerlegt diese Annahme jedoch, da sie aus einer anderen chinesischen Stadt kommt. Sascha nimmt die Rolle eines Touristen an, der sich zu einer Äußerung über den Ort, den er bereist, gezwungen fühlt, diesen mit negativen (Baustellen, Verkehr, Niederschlag) und positiven (Essen) Attributen versieht, im gleichen Atemzug jedoch reflektiert, dass seine Wahrnehmung wohl auch einfach nur auf Klischees beruhen könnte. Er versucht seine Anmerkungen zu relativieren, indem er das Wort an die Frau geben möchte und davon ausgeht, dass seine Ansichten sich von denen der hier heimischen Menschen unterscheiden. Sascha reflektiert somit seine Außenperspektive und geht davon aus, dass die Innenperspektive sich von ihr unterscheidet. Die Frau nimmt aber wider Erwarten ebenfalls eine Außenperspektive ein und hat keine Einwände gegen Saschas subjektive Beobachtungen, sondern scheint diese mit ihm zu teilen. Die Themen Niederschlag, Verkehr und Baustellen sind für sie ebenso negative Aspekte der räumlichen

Umgebung, wie für Sascha. Eine Wendung nimmt der Dialog im stilistisch hervorgehobenen letzten Panel. Eine Anmerkung über Saschas Handy, das in den Augen der Frau veraltet ist und in ihr die Frage auslöst, ob das in Deutschland normal sei, spielt mit Generalisierungen und nimmt die Beobachtung, dass Sascha ein altes Handy benutzt als Indiz dafür, dass dies in Deutschland alle Menschen täten. Die neugierige Mutmaßung scheint Sascha aus dem Konzept zu bringen, der den Blick auf sein „veraltetes“ Handy richtet.

Dem Text ist das Deutungsmuster ‚Deutsch‘ inhärent. Außerdem dreht sich der Inhalt der Konversation um die Zugehörigkeit zu einer Region. ‚Regionale Identität‘ scheint für die Frau eine wichtige Rolle zu spielen, denn sie grenzt sich klar davon ab, als ‚Einheimische‘ in Chengdu gesehen zu werden.

Zusammenfassend zeigt die Bildfolge Sascha und eine chinesische Frau beim Durch-die-Stadt-Laufen. Es regnet und sie unterhalten sich über den Eindruck, den sie von der Stadt Chengdu haben. (Regionale) Herkunft und Fremdbilder werden im Gespräch thematisiert.

### **5.7.1 Vorstellungen vom ‚Anderen‘**

Das Gespräch veranschaulicht, worauf Menschen Stereotype und Zuschreibungen beziehen. Erwartungen, die man an eine Person mit gewissen äußerlichen Merkmalen und Verhaltensweisen in einer spezifischen räumlichen Umgebung hat und die in ein Kategoriensystem eingeordnet werden. Fremd- und Selbstbilder werden wechselseitig ausgetauscht. Sascha wird als Expat bezeichnet, identifiziert sich jedoch als Tourist. Die Frau wird als Einheimische gesehen, verortet sich selbst aber als ebenso wenig einheimisch wie Sascha, da sie aus Shanxi kommt. Beide Personen tappen dabei in die Falle, vorschnelle Urteile zu fällen und Personen zu kategorisieren. Im Gespräch entpuppen sich diese Urteile als Fehleinschätzungen. Die Frau fühlt sich nicht als in Chengdu einheimisch, sondern betont ihre regionale Herkunft. Die beiden Figuren wenden jeweils kategoriale Deutungsmuster an, in der Hoffnung ihr Gegenüber einordnen zu können. In beiden Fällen entpuppen sich die angewandten Deutungsmuster als Fehleinschätzungen.

Für die Konstitution des Selbst differenziert sich das Individuum von einem ‚Anderen‘, denn ohne diese Differenz würde es das Selbst nicht einordnen können (vgl. Hall, 2004: 120). Sascha wird von vornherein als hier-nicht-zugehörig wahrgenommen. Ob das Etikett nun Expat oder Tourist heißt, ist in diesem Kontext hinfällig, denn sein Äußeres gibt ihn als nicht-von-hier preis. Mutmaßungen über die Herkunft von Personen aufgrund ihres Aussehens, das Einordnen in die Kategorien Alter, Geschlecht, Klasse und Ethnie ist ein Klassifizierungsprozess, der automatisch bei der Begegnung mit einer unbekanntem Person

angewendet wird. Bevor überhaupt ein Wort gesprochen wird, baut der Mensch sich ein Bild vom Gegenüber. Problematisch ist dies dann, wenn auch nach der Übermittlung von Informationen zur persönlichen Identität wie Name oder individuelle Eigenschaften am Bild von der Anfangssituation festgehalten wird. Der erste äußere Eindruck kann auch prägende Auswirkungen auf das Verhalten der Person gegenüber annehmen (vgl. Willand, 2002: 40-43). Oft wird schon in den ersten Augenblicken beurteilt, ob „ein Gespräch oder eine nähere Beziehung überhaupt in Frage kommt.“ (Schulze, 1982: 181, zit. nach Willand, 2002: 42) Vorerfahrungen und erlernte Muster haben einen maßgeblichen Anteil daran, wie Menschen eingeordnet werden. Die Chinesin hat vermutlich öfter mit deutschen Expats in Chengdu zu tun, oder ist sich deren Existenz zumindest bewusst, und wendet dieses Muster auf Sascha hin an. In der Antwort von Sascha wird das angewandte Muster negiert, Sascha outet sich als Tourist – also als lediglich temporärer Besucher in der Stadt.

Im städtischen Umfeld sind wir mit derlei Begegnungen stetig konfrontiert. Noch bevor es überhaupt zu Gesprächen mit Personen kommt, machen wir uns Bilder von ihnen. Wir achten dabei auf ihr Aussehen, ihren Kleidungsstil, ihre Körperhaltung, Körperform, Gestik und Mimik.<sup>16</sup> Je mehr sich die augenscheinlichen Merkmale von einem selbst unterscheiden, desto geringer wird die Chance auf eine tatsächliche Interaktion. Ganz gemäß dem Sprichwort „Gleich und Gleich gesellt sich gern“ suchen Menschen eher die Nähe von Menschen mit ähnlichen Merkmalen und gehen im Gegenzug rascher auf Abstand zu Menschen, die sich habituell stärker von ihnen unterscheiden. So folgert auch Bourdieu (1989: 28, zit. nach Willand, 2002: 43): „Nähe im sozialen Raum begünstigt persönliche Annäherung.“

Das Resultat dessen ist, dass Menschen, die als ‚anders‘ zum eigenen Selbst wahrgenommen werden eine marginalisierte Position zugewiesen bekommen. Soziale Ausgrenzung, so könnte man schlussfolgern, beginnt bei einem Selbst und dem Verhalten, welches man unbekanntenen Personen gegenüber zeigt.

---

<sup>16</sup> Diese Merkmale werden als „flexible Merkmale im Sinne kultureller Praxisformen“ (Willand, 2002: 42) bezeichnet.

## 5.8 Wo bleibt die Straßenbahn?

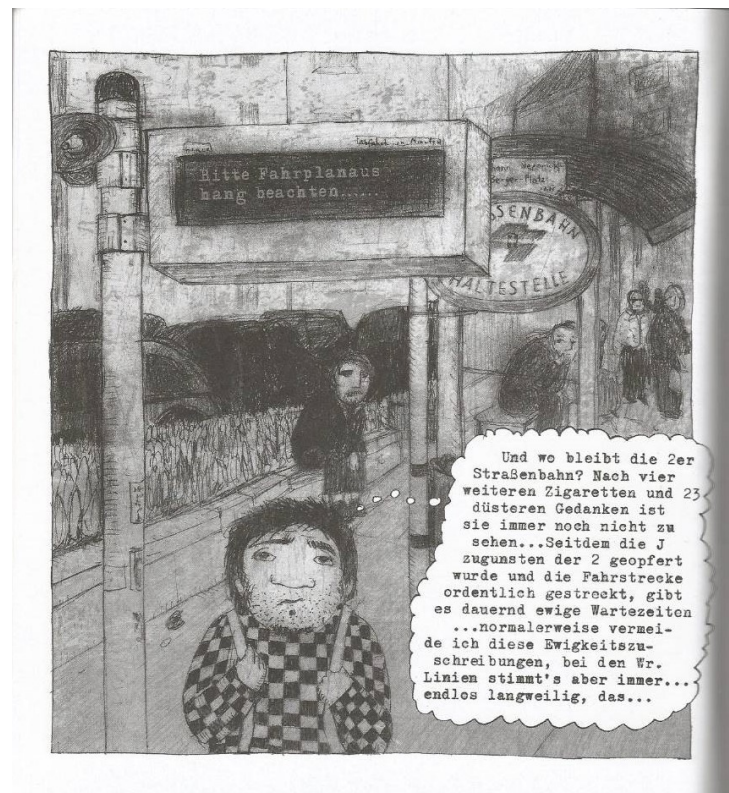


Abbildung 13: Suess, 2011: 26

Eine Straßenbahnhaltestelle, an der die wartenden Personen ihre Augen auf die digitale Anzeige richten. Die Anzeige umrahmt das Makropanel zur Hälfte und steht links im Vordergrund des Bildes. Die Umrahmung wird vom Dach der Haltestelle fortgeführt, wodurch sich Anzeigentafel und Haltestellendach wie ein Schirm über das Geschehen legen. Räumliche Tiefe wird durch die quer durch das Bild laufende Mauerkante erzeugt, entlang derer die wartenden Personen stets kleiner werden. Der Protagonist hebt sich durch seine relative Größe im Vordergrund und die detailliertere Gestaltung, sowie die Gedankenblase, die zu seinem Kopf läuft, von den anderen Wartenden ab. Die Betrachter\_innen blicken aus leichter Obersicht auf das Geschehen. Die Weite des Raumes ist begrenzt, dagegen besitzt die dargestellte Tiefe eine Sogwirkung. Die Betrachter\_innen sind deutlich außerhalb des Geschehens positioniert.

Fünf Menschen warten auf die Straßenbahn, sitzen dabei entweder in der Haltestelle, auf der Mauer oder stehen. Der Abstand zwischen den Wartenden, die Blicke, die allesamt auf die Anzeigentafel gerichtet sind, transportieren eine deprimierend anmutende Grundstimmung. Der Gesichtsausdruck des Protagonisten hat genervte Züge, die einen Unmut über die Situation ausdrücken. Die Szene kann so auch als Symbol für das Leben in der Großstadt gelesen werden. Menschen, die in keinerlei sozialem gemeinsamen Kontext zu stehen scheinen, die sich aber dennoch am selben Ort befinden. Das Miteinander findet

nicht unter einander fremden Menschen statt. Kommunikation gibt es ebenfalls nicht. Das Bild vermittelt den Anschein, dass hier jeder für sich alleine ist. Die hier sichtbare Diskrepanz zwischen Protagonist und Hintergrund, ist ein Stilmittel, welches den Blick der Leser\_innen lenkt. Im Gegensatz zu den im Hintergrund immer mehr als graue Silhouette gezeichneten Menschen, ist die Umgebung relativ detailliert als Abbild einer real existierenden Wiener Straßenbahnhaltestelle dargestellt.

Je nach Wartedauer auf das öffentliche Verkehrsmittel, verweilen die Menschen länger oder kürzer an einer Haltestelle. Die Dauer des Verweilens wiederum kann man nicht beeinflussen und das Verweilen im Raum ist zwar auf der einen Seite selbst gewählt (man möchte mit dem Verkehrsmittel fahren), kann aber nicht selbst gesteuert werden (steht in Abhängigkeit zur Wartezeit). Dem genervten Blick auf die Anzeigentafel zufolge ist dieses Verweilen kein erfreulicher Zustand und der Ort – die Haltestelle – gewissermaßen nur ein Transitort, an dem man zwar verweilt, aber nicht etwa um des Ortes Willen.

Der Text auf der Anzeigentafel „Bitte Fahrplanaushang beachten“ in Kombination mit den zu ihr gewandten Gesichtern erklärt gewissermaßen das Stimmungsbild des Panels. Das Warten, das im Normalfall – in Ziffern an der Anzeigentafel gemessen – endlich ist, erhält durch den Text etwas Unabsehbares. Die Wartezeit wurde aufgelöst und die Menschen verweilen unwillentlich lange in diesem Raum. Die Gedanken des Protagonisten korrespondieren mit seiner Mimik.

Und wo bleibt die 2er Straßenbahn? Nach vier weiteren Zigaretten und 23 düsteren Gedanken ist sie immer noch nicht zu sehen... Seitdem die J zugunsten der 2 geopfert wurde und die Fahrstrecke ordentlich gestreckt, gibt es dauernd ewige Wartezeiten... normalerweise vermeide ich diese Ewigkeitszuschreibungen, bei den Wr. Linien stimmt's aber immer... endlos langweilig, das... (Suess, 2011: 26)

Durch die Versprachlichung der Gedanken des Protagonisten werden wir dazu eingeladen, uns in das Innere der Person hineinzusetzen. Die Graphic Novel 1160, OTTAKRING besteht zu einem großen Teil aus dem Inneren Monolog des Protagonisten, der sich uns nicht nur durch die Bilder, sondern auch durch den Text nach und nach erschließt. Ähnlich wie auf der visuellen Ebene, gilt auch hier, dass die Perspektive, aus der erzählt wird, unsere Wahrnehmung des Textes beeinflusst. So nehmen wir die „dargestellten Erfahrungen und Handlungen ganz anders auf, wenn der Erzähler sie bewundert oder sich von ihnen distanziert.“ (Bredella, 2002: 67) In diesem kurzen Stück Text lernen wir über den Protagonisten und den Ort, an dem wir uns befinden. Wir erfahren, dass die Straßenbahn der Linie 2 nicht kommt. Dadurch wissen wir auch, wo in Wien sich der Protagonist befindet – irgendwo entlang der Straßenbahnlinie 2. Ein historischer Kontext öffnet sich, indem wir mit der Tatsache bekannt gemacht werden, dass die Strecke der Straßenbahn früher kürzer

war und „J“ hieß, diese aber der aktuellen 2er Straßenbahn gewichen ist und die Länge sich manchmal negativ auf die Wartezeiten auswirkt. Dies könnte aber auch der subjektiven Wahrnehmung des Protagonisten entsprungen sein und steht keinesfalls für die tatsächlichen Wartezeiten an den Haltestellen der 2er Straßenbahn. Zeitwahrnehmung ist äußerst subjektiv. Die erzählte Zeit macht sich daran fest, dass er „vier weitere Zigaretten“ geraucht hat, also mindestens fünf Zigaretten und „23 düstere Gedanken“ hegte. Wir entnehmen diesem Gedankengang, dass er schon eine Weile an der Haltestelle wartet oder dass er jemand ist, der gerne dramatisiert und übertreibt. Wir erfahren auch, dass der Protagonist den Wiener Linien nicht sonderlich positiv gesinnt ist und das Warten in dieser Szene keine Ausnahme darstellt. Die Gedankengänge sind stets unterbrochen und nie abgeschlossen, was sich am häufigen Einsatz von Auslassungspunkten festmachen lässt. Dieses Stilmittel verdeutlicht uns, dass wir hier an den Gedanken einer Person teilhaben und Gedanken selten in logisch aufeinander folgenden, abgeschlossenen Sätzen zustande kommen.

Vordergründig ist es in diesem Makropanel das Deutungsmuster ‚Zeit‘, aus dem sich das Subthema ‚Warten‘ ableiten lässt. Der Text an der Anzeigentafel und die Gedanken des Protagonisten, sowie die Mimik desselben und der ihn umgebenden Personen verweisen auf die Wahrnehmung von Zeit. Eng damit verbunden ist wiederum der Begriff ‚Geduld‘. Geduld wird im Duden folgendermaßen beschrieben: „Ausdauer im ruhigen, beherrschten, nachsichtigen Ertragen oder Abwarten von etwas.“ (Duden, 2018)

Das Panel zeigt wartende Personen an einer Bushaltestelle, von denen sich eine Person deutlich abhebt – einerseits stilistisch, indem sie im Vordergrund des Bildes mehr Raum einnimmt als die anderen Personen, andererseits dadurch, dass sie über eine Stimme verfügt. Die Menschen warten auf die Straßenbahn, wann diese kommt ist nicht ersichtlich, in diesem Moment wissen wir nur, dass sie gerade nicht kommt und die Menschen gezwungenermaßen durch diesen Umstand dazu veranlasst werden gemeinsam in diesem Raum zu verweilen. Die Gedanken des Protagonisten weisen auf die subjektive Empfindung von Zeit hin.

### **5.8.1 Warten auf...**

Weiter hinten in 1160, OTTAKRING lässt der Protagonist folgenden Satz fallen: „Nur duschen tue ich noch öfter als warten... (Suess, 2011: 244).“ Warten passiert manchmal gewollt, manchmal ungewollt. Es gibt verschiedene Arten von Warten. Warten auf die Straßenbahn ist gewolltes Warten, auch wenn man es nicht gern tut, man weiß aber auch, dass es ein absehbares Ende haben wird. Es gibt aber auch Formen von Warten, die weniger gewollt sind und deren Ende man nicht absehen kann. Warten auf eine Antwort (SMS, Facebook, E-



Mail...) würde in diese Kategorie fallen (vgl. Benz, 2013: 13). Im Gegensatz zur Straßenbahn, die irgendwann einmal kommen muss, weil es so im Fahrplan verankert ist, kann eine Antwort auch ausbleiben. Dann wartet man vergeblich. Man hat keinen Einfluss auf die Länge des Wartens. Warten ist also etwas, das immer dann geschieht, wenn etwas kurz davor ist, sich zu verändern. Ein Ereignis wird eintreffen, das eine Zustandsveränderung mit sich bringt. Warten ist ein temporärer Zustand, der unterschiedlich lang währen kann (vgl. ebd. 45). Außerdem kann Warten angenehm oder unangenehm sein, je nachdem worauf man wartet. Warten kann individuell oder kollektiv sein – wie im Fall der Straßenbahnstation, wo die Menschen im Kollektiv auf das Eintreten des gleichen Ereignisses warten. Warten kann verschiedene emotionale Reaktionen auslösen. So kann das Warten mit Vorfreude in Zusammenhang stehen, was positive Gefühle auslöst. Andererseits, kann Warten aber auch mit Angst (z.B. die Angst auf das Nicht-Eintreffen einer Situation oder die Angst, weil man nicht weiß, wann das Warten ein Ende haben wird) oder Sehnsucht einhergehen. Daher kann Warten auch wütend, traurig oder verzweifelt machen (vgl. ebd. 47).

Warten ist aber auch eine kulturelle Praxis und wird regional ähnlich und unterschiedlich wahrgenommen – je nachdem wie die Beschaffenheit des Raumes ist. Man spricht dabei von subjektiv-kollektiver und subjektiv-individueller Zeit, deren Bezugsrahmen die öffentliche „objektive“ Zeit darstellt (vgl. ebd. 25). Ich beziehe mich hier wieder konkreter auf die Situation des Wartens im öffentlichen Raum, auf den öffentlichen Verkehr. In Gegenden, in denen Anzeigentafeln uns konkret mitteilen, wie lange das Warten dauern wird, also wann das absehbare Ende eintreffen wird, orientieren sich die Menschen an der angegebenen Wartezeit. Es bedarf keiner eigenen Uhr oder keines schriftlichen Fahrplanes. Die Countdown-zählende Anzeigentafel bildet den Orientierungspunkt. Fehlt eine solche Anzeigentafel, sind die Menschen auf einen Fahrplan angewiesen und die Hoffnung, dass der Fahrplan pünktlich eingehalten wird und die eigene Uhr richtig geht. Vielleicht ist diese Art des Wartens aber eine tolerantere, da man es dem Bus eher verzeiht, wenn er die am Fahrplan angegebene Zeit nicht genau einhält, es könnte ja schließlich auch die eigene Uhr falsch gehen. Tritt dies aber beim Warten mit der Anzeigentafel ein, dann wird die Geduld der Menschen auf die Probe gestellt. Digitale Anzeigen sollten doch die Wahrheit sagen, man vertraut ihnen und verzeiht ihnen das etwaige Versagen schwer. „Das Warten existiert nicht ohne das wahrnehmende Subjekt, ebenso wenig wie die Zeit ohne ein wahrnehmendes Subjekt Objekt von Reflexion sein kann.“ (Benz, 2013: 44)



## 5.9 Er hat mich verstanden!

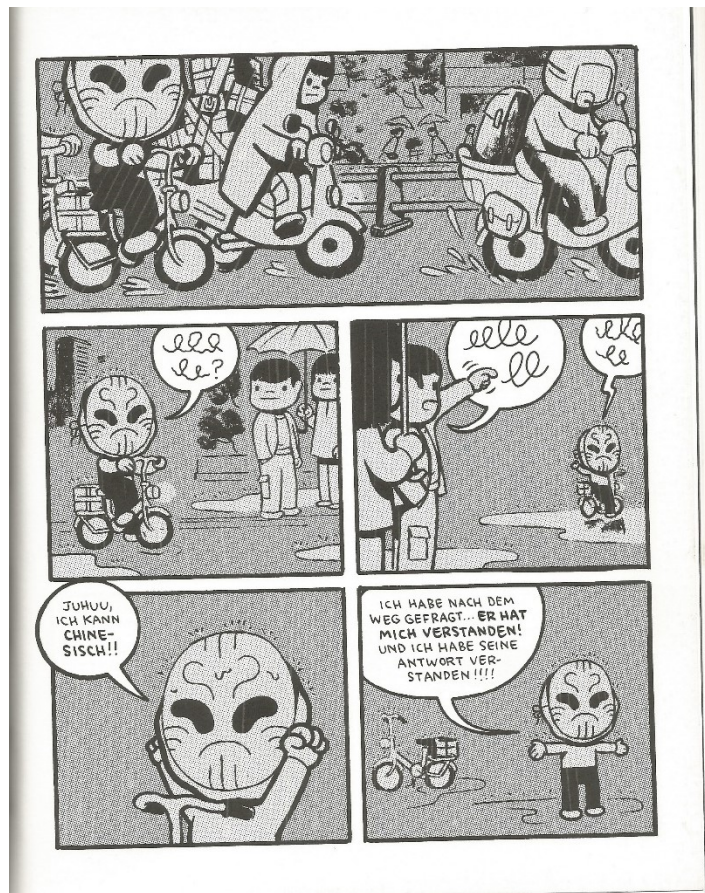


Abbildung 14: Hommer, 2016: 145, 1-5

Die Sequenz beginnt mit einem Doppelpanel in welches die Betrachter\_innen horizontal hineinblicken. Mopeds und Fahrräder bewegen sich durch den Straßenverkehr, Wassertropfen spritzen von den Reifen weg. Ein Indiz für Regenwetter, das auch in den folgenden Panels in Form von Pfützen auf dem Boden und schmalen weißen Linien, die den Bildraum durchziehen omnipräsent ist. Sascha, der Protagonist sitzt auf einem Fahrrad und strampelt durch den Verkehr. Weiter im Hintergrund sind klein gehaltene Figuren mit Regenschirmen und Linien, die Gebäude andeuten, zu erkennen. Die Mopeds sind allesamt beladen, so auch Saschas Fahrrad; eine Person fährt mit Helm, eine andere schützt sich mit einem Regenmantel vor dem Unwetter. Sascha ist links am Bildrand. Das Eröffnungspanel zeigt den Protagonisten bei der Fortbewegung durch den Stadtverkehr. Ein *subject-to-subject*-Übergang zoomt auf den Protagonisten hin (Panel 2). Er scheint das Fahrrad anzuhalten und wendet sich zwei unter einem Regenschirm stehenden Personen zu. Im Hintergrund ist in der Ferne ein Hochhaus zu sehen, näher an den Personen steht ein Baum. Abermals erfolgt ein *subject-to-subject*-Übergang. In Panel 3 stehen diesmal die beiden Pasant\_innen links im Vordergrund. Eine erhobene Hand deutet in die Richtung, in die sich

Sascha zu bewegen beginnt. Sein Kopf ist dabei den Pasant\_innen zugewandt, während er mit dem Fahrrad schon in Bewegung zu sein scheint. Die Sprechblasen in Panel 2 und 3 sind mit verschnörkelten Linien gefüllt. Die Rezipient\_innen erkennen zwar demnach, dass ein Gespräch stattfindet, der Inhalt des Gesprächs lässt sich allerdings nicht ablesen. Basierend auf der bildlichen Darstellung, kann man das Gespräch jedoch deuten. Es scheint sich um eine Wegbeschreibung zu handeln. Die zittrige Schnörkellinie in Saschas Gesprächsblase steht in Kontrast zur rund geschwungenen der Pasant\_innen. Beide Bildausschnitte sind in der Halbtotale gehalten, der spärlich, bis gar nicht (Panel 3) markierte Hintergrund des Bildraumes gibt allerdings wenig Informationen über den Handlungsort preis. Lediglich das Hochhaus und der Verkehr in Panel 1 sind ein Indiz dafür, dass der Protagonist in einer großen Stadt unterwegs ist. Ein scene-to-scene-Übergang lenkt den Fokus auf eine Großaufnahme des Protagonisten. In Siegerpose erhebt er beide Hände vom Fahrradlenker und streckt sie zur Faust geballt zum Himmel, während ihm der Regen aufs Haupt prasselt und Regentropfen über die Maske rinnen. Im letzten Panel steigert sich die Dramatik, indem der Protagonist sich vom Fahrrad, das nun im Hintergrund zu sehen ist, wegbewegt und beide Arme von sich streckt. Die Sequenz schließt mit einer totalen Einstellung. Der Bildraum wirkt weit, außer dem Fahrrad und dem Protagonisten ist er gänzlich leer und wird nur vom herabfallenden Regen gefüllt.

Der Handlungsraum Großstadt wird zu Beginn der Sequenz eingeführt, verliert jedoch für den weiteren Verlauf zunehmend an Bedeutung. Der Bildraum in Panel 3 bis 5 ist konsequent in grau gehalten und wird nur durch weiße Regenlinien durchzogen. Von physisch-räumlichen Gegenständen (Straße, Gebäude) fehlt jede Spur. Verstärkt wird damit das Augenmerk auf die (Sprach-)handlung des Protagonisten.

Der Dialog, der in Panel 2 und 3 stattfindet, lässt sich vorerst nur aufgrund der Bildinformationen erahnen. Sein wahrer Inhalt bleibt den Leser\_innen verborgen. Die Schnörkellinien lösen bei den Leser\_innen ein Gefühl des Nicht-Verstehens aus. Dies ist intendiert und zieht sich durch die gesamte Graphic Novel. Der Begleittext zur Siegerpose in Panel 3 und 4 entwirrt dieses Gefühl. Erst durch das Kommentieren der Handlung werden auch die Leser\_innen über den Gesprächsinhalt aufgeklärt. Der „chinesische“ Dialog verbindet die Figuren in der Sequenz, lässt die Leser\_innen aber außen vor. Als Rezipient\_innen wohnen wir einem Erfolgserlebnis bei. Sascha hat in der Fremdsprache Chinesisch nach dem Weg gefragt und eine Antwort erhalten. Fett gedruckt hebt sich der Satz „Er hat mich verstanden!“ (Hommer, 2016: 145, 5) von den anderen ab. Dies unterstreicht das Glücksgefühl, in einer Fremdsprache ausdrucksfähig zu werden und mit

anderen in einen Dialog treten zu können. Bei Sascha ist diese Spracherfahrung dermaßen positiv konnotiert, dass er vom Fahrrad springt und sein Erlebnis in die Welt hinaus schreit.

Die Sequenz kann als Akt der Rauman eignung durch Sprache gelesen werden. Orientierungslosigkeit wurde Abhilfe geschafft, indem die Fremdsprache angewandt wurde, um sich im Großstadtdschungel zurechtzufinden. Nicht Google Maps oder ein Stadtplan, sondern die Interaktion mit Menschen, denen er zufällig im Raum begegnet, ermöglichen ihm, sein Ziel zu finden. Wo der Protagonist zuerst noch ein Teil der sich bewegenden Masse ist und zwischen Motoradhelm und Regenkapuze mit seiner Maske kaum auffällt, wird das Individuum im Laufe der Sequenz der Masse enthoben und als auf-Hilfe-angewiesen dargestellt. Die Fremdsprache verbindet ihn mit den anderen Pasant\_innen. Durch die Fremdsprache wird eine Verbindung zwischen den beiden Parteien hergestellt. Die Sequenz ist auch ein Sinnbild für das Zugehen auf fremde Menschen. Gerade in Großstädten, wo Mensch neben Mensch geht und fährt – wie im Eröffnungspanel gezeigt – kommt man nicht zwingend mit seinen Mitmenschen in Kontakt. Dies geschieht nur durch den aktiven Akt des Kontakt-Suchens, wie in diesem Fall über das Fragen nach dem Weg.

Auf visueller Ebene werden die Deutungsmuster ‚(Groß-)stadt‘ und ‚Verkehr(smittel)‘ aktiviert. Subthemen wie ‚Fahrradfreundliche Stadt‘ oder ‚Verkehrsmittelwahl‘ lassen sich daraus generieren. In Kombination mit der textlichen Ebene kann das axiologische Muster ‚Hilfe‘ gebildet werden. ‚Hilfe‘ ist etwas, das man entweder erbittet oder leistet. Oft bedingt das eine das andere, wie in diesem Fall. Der Protagonist erbittet Hilfe, um sich orientieren zu können, die Pasant\_innen leisten Hilfe, indem sie ihm den richtigen Weg beschreiben. Diese Form des Hilfe-Leistens ist in dem konkreten Kontext dieser Sequenz an Sprache geknüpft. Ohne die sprachliche Ebene hätte Sascha womöglich nicht das gewünschte Resultat erzielt.

Der Protagonist bewegt sich auf dem Fahrrad durch den öffentlichen Verkehr. Er fragt Passant\_innen nach dem Weg und macht eine positive Erfahrung mit dem Erproben der Fremdsprache Chinesisch. Dabei tritt die Darstellung des Protagonisten in der Bildfolge zunehmend in den Vordergrund, während der Hintergrund an Bedeutung verliert.

### **5.9.1 *Mit dem Rad unterwegs***

Inmitten von Mopeds und scheinbar dichtem Verkehr radelt Sascha durch die Stadt. Nicht auf einem eigens für das Radfahren angelegten Radweg, sondern auf der Straße, die er sich mit den anderen Verkehrsteilnehmer\_innen teilt. Ob jemand bevorzugt mit dem Fahrrad, Moped, Auto oder öffentlichen Verkehrsmitteln unterwegs ist, ist zunächst eine subjektive

Entscheidung, geknüpft an Vorlieben oder das zu erreichende Ziel. Diese subjektiven Vorlieben sind aber an weniger subjektive Faktoren, wie das Vorhandensein von Infrastruktur oder das allgemeine Verkehrsaufkommen, geknüpft (vgl. Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie, 2013: 119). Sascha fährt bei strömendem Regen umgeben von anderen Vehikeln durch die Stadt. Daraus könnte man schließen, dass das Fahrrad eine praktische Art ist, sich in Chengdu fortzubewegen, oder aber, dass Sascha es gewöhnt ist, jedem Wetter oder Umstand zum Trotz seine Wege mit dem Fahrrad zurückzulegen. An mehreren Stellen in *IN CHINA* werden die Protagonist\_innen im Straßenverkehr gezeigt – häufig dabei mit dem Fahrrad unterwegs (vgl. Hommer, 2016: u.a. 65, 66, 95, 97, 141). In beiden Graphic Novels sind die Protagonist\_innen häufig im Straßenverkehr zu sehen. Während Sascha sich vorwiegend auf dem Fahrrad durch sehr dicht dargestellten Verkehr bewegt, präferiert der Protagonist aus *1160, OTTAKRING* die öffentlichen Verkehrsmittel oder meistert seine Wege zu Fuß. An mehreren Stellen im Text sehen wir ihn in der Straßenbahn, im Bus oder wartend auf eines der beiden Verkehrsmittel (vgl. Suess, 2011: u.a. 26, 31, 52, 239, 247). Im Sommer – wohl witterungsbedingt – schwingt auch er sich aufs Rad, scheint dies jedoch eher aus Vergnügen zu tun, anstatt aus Zweckmäßigkeit einen Weg zu bewältigen. Statistisch gesehen liegen weltweit indische Städte an der Spitze, wenn es um den Anteil an Radverkehrsteilnehmer\_innen bei allen Wegen geht. Im europäischen Spitzenfeld der Städte mit mehr als einer Million Einwohner liegen dabei deutsche Städte, allen voran München, Berlin und Hamburg (vgl. Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie, 2013: 68). Die Statistik zeigt, dass die Nutzung von Rädern als Fortbewegungsmittel regional sehr unterschiedlich ist. Dies kann auch so interpretiert werden, dass die Einstellung zum Fahrrad als Fortbewegungsmittel je nach regionaler Herkunft und dadurch bedingter Vorerfahrung verschieden sein kann. Als Bewohner einer (Groß-)Stadt kommt man nicht umhin, im Alltag längere Wege zurücklegen zu müssen. Wie man dies tut, hat Auswirkungen auf das Stadtbild und gegebenenfalls auch Auswirkungen auf stadtplanerische Maßnahmen. Die Benutzung von Verkehrsmitteln ist somit ein Akt der Mitgestaltung des öffentlichen Stadtraumes, der sich wiederum in der Wahrnehmung desselben niederschlägt.

### **5.9.2 Raumaneignung durch Sprache**

Gemäß dem fremdsprachendidaktischen Ziel, dass Lernende die Fähigkeit zur Partizipation in der mehrheitssprachlichen Umgebung erwerben sollen (vgl. Altmayer, 2004: 150; Hallet, 2013: 220), kann dieses Panel auch als gelungener Schritt dieser Forderung interpretiert werden. Durch das Erlernen der chinesischen Sprache betritt der Protagonist einen neuen

Sprachraum. Er öffnet sich selbst damit eine Tür, die ihm ohne den Spracherwerb verschlossen geblieben wäre. Man muss dabei einräumen, dass das Fragen nach dem Weg noch nicht wirklich dem Ziel der Diskurspartizipation entspricht. Dennoch sind Interaktionen mit Muttersprachler\_innen ein erster Schritt. Saschas Freude nach zu beurteilen, war dieses Erfolgserlebnis motivierend. Diese Motivation wird ihm die Angst nehmen, sich weiter vor zu tasten und gegebenenfalls die Kontexte, in denen er die Fremdsprache anwendet, sukzessive zu erweitern. Die Grenze zwischen gesellschaftlicher Teilhabe oder Exklusion markiert sich oft entlang der Linie der sprachlichen Fähigkeiten. Wenn wir davon ausgehen, dass Sprachkenntnisse Partizipation ermöglichen, so lautet der Umkehrschluss, dass das Fehlen von Sprachkenntnissen Partizipation verunmöglicht. Die Selbstermächtigung, die mit dem Erwerb der Fremdsprache einhergeht, lässt sich auch als sprachliche Raumanneignung denken. Bisher sind wir davon ausgegangen, dass die rein physische Präsenz von Körpern im Raum einen Aneignungsprozess vollzieht (vgl. Kapitel 2.6.4). Wird Raum nun als diskursiv hervorgebracht gedacht, so lässt sich eine Relation zwischen Raum und Sprache herstellen. Der Sprachraum in dem sich Sascha bewegt, wird ihm erst durch das Anwenden der Fremdsprache zugänglich. Die Aneignung von Raum geschieht hier im kommunikativen Prozess.

## 5.10 Zusammenfassung der Analyse und Erkenntnisgewinn

Die Analyse der ausgewählten Sequenzen aus den Graphic Novels *IN CHINA* und *1160, OTTAKRING* zeigt auf den ersten Blick vor allem eines: es gibt viel Raum nach oben. Auf der Darstellungsebene der Graphic Novels lassen sich breite Themengebiete generieren, viele davon sind ineinander verzahnt oder tauchen in ähnlicher Form in verschiedenen Kontexten wieder auf. Die thematische Bandbreite weist eine signifikante Gemeinsamkeit auf: allesamt sind die Themen universal und auf die alltägliche, individuelle Erfahrungswelt übertragbar. *Wohnen, Zuhause, Heimat, Markt, Stadtleben, Verkehr, Warten*, all dies sind Themen unserer alltäglichen Lebenswelt, die in Comicmanier in den Texten bearbeitet werden und sich aus dem Wechselspiel von Bild und Text herleiten lassen. Auffallend oft kommt das Thema *Alterität* in beiden Texten vor. Entweder in Form von Selbst- und Fremdzuschreibungen, Stereotypenbildung oder, wie in *IN CHINA*, omnipräsent in der bildlichen Darstellung in Form einer Maske.

Aus den in den Texten eingelagerten Raumerfahrungen lassen sich kulturelle Deutungsmuster ableiten. Die Deutungsmuster sind nicht zwingend an die *Raumbrille*, die wir aufgesetzt haben, gebunden, korrelieren aber oft mit dieser. Die Themen sind diskursiv und mehrperspektivisch angelegt und die Auseinandersetzung zeigt, dass sich bei näherer Betrachtung stets neue Diskursfelder öffnen. Die Diskussion der Themen kratzt dabei nur an der Oberfläche und versucht einen Einblick in die Untiefen der thematischen Komplexität zu gewähren. Nicht alle ausgewählten Sequenzen weisen gleich viele Anknüpfungspunkte auf. Während manche Sequenzen eine Vielzahl unterschiedlicher, potentieller Themen transportieren, sind in anderen Sequenzen nur eingeschränkte Zugänge möglich.

An dieser Stelle soll noch einmal das Ziel der kulturwissenschaftlichen Landeskunde in den Mittelpunkt gerückt werden, um daraus einen Schluss über das kulturreflexive Potenzial des Materials ziehen zu können. Basierend auf der eigenen Perspektive, die sich aus individuellem Vorwissen, Erfahrungen und Deutungsressourcen zusammensetzt, findet Lernen auf der Ebene der Bedeutungszuschreibungen und des Bedeutungsaushandelns statt. Dies kann demnach aber nicht im Alleingang, sondern erst im Dialog mit anderen geschehen (vgl. Altmayer, 2013: 20). Die Reflexion der eigenen Perspektive im Austausch mit anderen ist gleichermaßen der Weg und das Ziel im kulturwissenschaftlich orientierten Landeskundeunterricht.

Die ausführliche Bildanalyse zeigt, wie man sich über die erste Wahrnehmung des Gesehenen / Gelesenen nach und nach hin zur Sinn- und Bedeutungsbildung bewegen kann.

Im Unterricht selbst scheint eine derart durchstrukturierte, formale Analyse, wie sie hier exemplarisch vorgenommen wurde, obsolet. Die Bildanalyse hat hier vor allem die Absicht verfolgt, die Denkprozesse in der Auseinandersetzung mit dem Material und seiner Form offenzulegen. In der Arbeit mit Graphic Novels im Unterricht lädt die affektive Komponente bildlicher Darstellungen und die darin enthaltenen Subtexte die Rezipient\_innen ein, an der Welt der handelnden Figuren teilzuhaben, sich in ihre Lage zu versetzen und das Geschehen aus einer Fremdperspektive zu betrachten. So geschieht schon in der Interaktion mit dem Text ein Perspektivenwechsel, der zu einer reflektierten Auseinandersetzung mit der Eigenperspektive und der Welt des Dargestellten anregen kann. Die Art der Darstellung selbst (Perspektiven, Figurenkonstellationen, Farbgebung, Figur-Raum-Bezug) kann als Anlass zu wahrnehmungsbasierten Diskussionen dienen. Sieht die Figur nun böse oder traurig aus? Welches Gefühl transportiert die farbliche Gestaltung? Kann ich mich mit der Figur identifizieren (oder nicht)? Hebt man die Subjekt-Text-Ebene auf die Ebene der Aushandlungen *über* den Text und stellt diesen zur Diskussion, eröffnen sich Möglichkeiten mehrperspektivischen Austausches im Fremdsprachenunterricht.

Dabei bietet sich an, zuerst auf der Ebene des Textes zu arbeiten und die Lernenden eine Übernahme der Perspektive der handelnden Figuren einnehmen zu lassen. Die Lernenden fühlen sich in das Material ein, indem sie die Perspektive der Handelnden einnehmen. Mitunter lassen sich dadurch auch persönliche Empfindungen versprachlichen, da durch die Einnahme einer Fremdperspektive Distanz zum Selbst entsteht. Die Graphic Novel wirkt dabei wie ein Dritter Raum, in dem Aushandlungsprozesse zugelassen werden können, ohne das eigene Gesicht zu verlieren (vgl. Mayer, 2013: 81). Über die erste Auseinandersetzung mit dem Text aus der Fremdperspektive können im nächsten Schritt die Denkprozesse von der abstrakten Ebene der Graphic-Novel-Welt auf die Ebene der subjektiven Erfahrungen gelenkt werden.

Intertextuelle Bezüge können zu anderen literarischen Formen, aktuellen Diskursen oder populärkulturellen Medien wie Film und Musik hergestellt werden, die mitunter weitere Perspektiven auf das Material eröffnen und eine zusätzliche anregende Komponente im Unterricht darstellen können.

Im Analyseprozess auffallend war, dass die Lesarten der Bilder sehr breit sind und auch hier – trotz aller Bemühungen, einen offenen Blick zu bewahren – wohl nur einige (von möglichen weiteren) thematischen Herangehensweisen herausgearbeitet wurden. In Hinblick auf den Unterricht ist dies ebenso wichtig zu bedenken, denn eine Lesart schließt eine gänzlich andere nicht aus – das ist der Inbegriff von Perspektivenvielfalt. Dies gilt in

gleichem Maße für die dargestellten Raumerfahrungen, wie für die identifizierten Deutungsmuster in den Texten. Kulturreflexives Lernen entzieht sich einer Einteilung in richtig und falsch.



## 6 Potenzial für den Fremdsprachenunterricht

Abschließend soll in diesem Kapitel das Potenzial der Arbeit mit Graphic Novels im Kontext von Raumerfahrungen und kulturellen Deutungsmustern, auf den DaF-/DaZ-Unterricht hinblickend, konkretisiert werden. Für die Praxis im Fremdsprachenunterricht sollen an dieser Stelle keine konkreten didaktischen Konzepte ausgearbeitet, sondern vielmehr Denkanstöße zu den herausgearbeiteten Themen gegeben werden. Dies hat vor allem den Grund, dass die Zielgruppe an DaF-/DaZ-Lernenden keine homogene Gruppe darstellt und eine Didaktisierung in diesem Sinne nicht zweckmäßig erscheint. Den Ausgangspunkt zu den Überlegungen in vorliegender Arbeit bildeten DaZ-Lernende in Wien, dank der universellen Bildsprache und Thematiken, basierend auf der Analyse der Texte, ist das Ziehen einer Trennlinie zwischen den verschiedenen Sprachlernkontexten aber überflüssig. Der Lernkontext wird erst in der expliziten methodisch-didaktischen Unterrichtsabsicht relevant.

Sprachlich sind die Sequenzen ebenfalls unterschiedlich anspruchsvoll und entziehen sich damit generalisierenden Unterrichtsentwürfen. Dagegen sollen die folgenden Denkanstöße, Fragen und Impulse dazu anregen, sich eigenständig mit der Thematik zu befassen und gegebenenfalls in den eigenen Unterricht zu implementieren. Wie bereits aus der Analyse hervorgeht, eignen sich die Sequenzen – manche mehr, manche weniger – für einen mehrperspektivischen Zugang und bieten verschiedenste Lesarten und thematische Zugänge an.

Beim Sprechen über Raum und Raumerfahrungen darf man nicht vergessen, dass die Lernenden eigene Erfahrungen aus dem gesellschaftlichen Alltag in sich tragen. Sie machen eigene Beobachtungen und stehen in ständiger Interaktion mit der Lebenswelt – dem *Raum* in seiner polyvalenten Bedeutung. Der Fremdsprachenunterricht kann dabei als Raum dienen, in dem ebensolche Erfahrungen Platz finden und im Austausch mit den anderen Teilnehmenden diskutiert, sowie eigene Erfahrungen in Worte gefasst und mit anderen geteilt werden können. Empfindungen werden dabei versprachlicht und eigene Erfahrungen in Relation zu den Erfahrungen anderer wahrgenommen. Die Banalität des Alltags, der die großen (mentalen) Konflikte innewohnen, eröffnet eine Ebene, die keinen Anspruch auf Allgemeingültigkeit hat. Das Alltägliche, das für jeden eben aufgrund unterschiedlicher Erfahrungs- und Erlebnishorizonte anders wahrgenommen wird, wird durch die nähere Betrachtung und die Diskussion zum Besonderen, das insofern wieder banal wird, wenn man feststellt, dass es Muster an Erfahrungen gibt, die man eventuell mit anderen teilt.

Die Arbeit mit Graphic Novels im Unterricht bietet eine Chance sich gewisser Muster und Codes bewusst zu werden. Das reflektierte Lesen der Graphic Novels kann mitunter reflektiertes Sehen im Alltag fördern (vgl. Hallet, 2013: 222). Graphic Novels lassen sich dabei auf verschiedenen sprachlichen Niveaus einsetzen; die Bildebene erleichtert mitunter die Rezeption der textlichen Ebene und umgekehrt. Das Zusammenspiel versorgt die Rezipient\_innen mit visuellen und sprachlichen Informationen (vgl. Elsner, 2013: 56). Das Material und das Setting im Fremdsprachenunterricht sind ein Ausgangspunkt für das Anwenden und Ausprobieren der Fremdsprache im alltäglichen Umfeld.

Basierend auf der Analyse der Sequenzen sollen nun potentielle Anknüpfungspunkte für den DaF-/DaZ-Unterricht aufgezeigt werden. Eine mögliche Art, Graphic Novels als Ausgangspunkt für kulturreflexives Lernen zu nehmen, wäre basierend auf der Lektüre der Geschichte, Untersuchungen im eigenen räumlichen Umfeld vorzunehmen. Dazu eignen sich wahrnehmungsorientierte Aufgabenstellungen, durch welche die Lernenden dazu angehalten werden über sich selbst und ihre Bezüge zur Außenwelt nachzudenken. An dieser Stelle sollen nun eingangs erwähnte Impulse und Denkanstöße vorgebracht werden, die das Potenzial des Mediums für den Einsatz im Unterricht veranschaulichen.

- Am Beispiel der Szene am Markt (Kapitel 5.5) kann man die Lernenden dazu anhalten, selbst einen Markt zu besuchen und Beobachtungen anzustellen. Sie nehmen dadurch die Rolle des Protagonisten aus 1160, OTTAKRING ein und müssen sich mit ihren eigenen Selbst- und Fremdbildern auseinandersetzen. Derartige auf Beobachtungen basierende Aufgabenstellungen können in verschiedenen räumlichen Kontexten – u.a. auch im Kontext des Fremdsprachenunterrichts selbst – vorgenommen werden.
- Das Thema Selbst- und Fremdwahrnehmung kommt in einigen Textausschnitten vor. Die Bildfolge in Kapitel 5.2 – Aliens – kann als Ausgangspunkt für eine Auseinandersetzung mit dem Thema ‚Alterität‘, ‚Sich-Fremd-Fühlen‘ sein. Wann fühle ich mich wie ein Alien? Worauf begründet sich dieses Gefühl? Gebe ich manchmal anderen das Gefühl ein Alien zu sein?
- Raumwahrnehmung und damit einhergehend die affektive Bewertung der räumlichen Umgebung können eine interessante Thematik darstellen. Wann bewerte ich einen Ort positiv / negativ?
- Anschließend an den vorhergehenden Denkanstoß bietet sich Raumwahrnehmung auch zu einer Reflexion über das Selbst im Raum an. In welchen Räumen nehme ich

mich *wie* wahr? Wie werde ich von anderen in unterschiedlichen räumlichen Kontexten wahrgenommen (vgl. Cerri, 2015: 44)?

- Die Themen Heimat und Zuhause (Kapitel 5.3.1 und 5.4.3) können in Form von *mental maps*<sup>17</sup> erarbeitet werden. Unter Rückgriff auf subjektive Assoziationen mit den Begriffen Heimat / Zuhause und deren Verbildlichung, kann herausgearbeitet werden, wie unbestimmbar und subjektiv emotional verhaftet diese Begriffe sind (vgl. Cerri, 2015: 40, 41 zu *mental maps*).
- Ein Ansatz, der stark auf die Wahrnehmung der räumlichen Umgebung ausgerichtet ist, sind *linguistic landscapes* (vgl. Ben-Rafael et. al, 2006: 8). Die Raumwahrnehmung konzentriert sich dabei ausschließlich auf die Sprachen, die in einem physisch-räumlichen Kontext vorgefunden werden. Der sprachliche Inhalt von Objekten jedweder Art (Straßenschilder, Beschriftungen, Straßennamen, Graffiti, ...) wird sozusagen kartographiert und zeichnet eine Sprachkarte der Umgebung. Dieser Ansatz schult des Weiteren auch das Auge für Sichtbarkeit von Mehrsprachigkeit in unserer Gesellschaft.
- Konkret dem Medium Graphic Novel verhaftete Unterrichtsvorschläge könnten ein Weiterzeichnen oder Weiterschreiben der Geschichte, aus der Perspektive einer der handelnden Figuren, sein. Dazu bieten sich vor allem Gruppenarbeiten an, die einen gedanklichen Austausch animieren. Im Falle eines Weiterzeichnens bildet eine Erarbeitung der Terminologie der Comicsprache anhand der gewählten Bildfolge eine Basis.
- Allen möglichen Arbeitsweisen vorangehend könnte eine einführende Beschäftigung mit der Comic-Terminologie erfolgen. Indem die Lernenden mit dem genrespezifischen Vokabular ausgestattet werden, lassen sich Eindrücke mitunter auch leichter sprachlich formulieren. Gestaltungsformen und Darstellungsweise können dabei ebenfalls exemplarisch eingeführt werden. Der aufmerksame Blick für grafische Details kann Einfluss auf das kognitive Erfassen des Bildinhaltes haben, denn „ein bildkompositorisches, bildästhetisches Grundverständnis [...], das die Gemachtheit, die Konstruktivität aller visuellen Images immer zugleich mit dem Inhalt und in Relation zu diesem wahrnimmt“ (Hallet, 2013: 222), ist unabdingbar.

---

<sup>17</sup> *Mental maps* sind gezeichnete „kognitive Karten“, bei denen Menschen ihre Umgebung zeichnen und sie mit wichtigen (räumlichen) Details ausstatten [sie] stellen einen Versuch dar, Zugang zu [...] Raumvorstellungen zu finden“ (Cerri, 2015: 40)

Die Beschäftigung mit dem vielschichtigen Thema Raum kann von der Papierseite der Graphic Novel hinaus in die Lebenswelt getragen werden. Die analysierten Sequenzen können täglich erlebte Raumerfahrungen als Thema in den Fremdsprachenunterricht holen. Aufgrund der breit angelegten Themen in den Texten lassen sich verschiedene Betrachtungsweisen erproben und zum Diskussionsgegenstand erheben. Chiara Cerri findet passende Worte für die Verknüpfung von Raumerfahrungen und landeskundlichem Lernen im Unterricht: „Der Raumansatz ist jedoch ideal, um all diese Facetten von landeskundlichen Aspekten produktiv, gewinnbringend und zeitgemäß zu vereinigen.“ (Cerri, 2015: 110)

Aus den theoretischen Erkenntnissen lässt sich das Resümee ziehen, dass es darauf aufbauend interessant wäre einen Blick in die Unterrichtspraxis zu werfen. Das Miteinbeziehen der Praxis könnte hier noch weitere, spannende Ergebnisse liefern. Die Erfahrungen mit der methodisch-didaktischen Umsetzung der kultureflexiven Arbeit mit Raum(erfahrungen) in Graphic Novels bilden einen möglichen Ausgangspunkt für weitere Forschungsvorhaben. Sowohl die Perspektive der Lehrenden als auch jene der Lernenden ist dabei von Interesse.

## 7 Fazit

Wir können uns nicht *nicht* in Raum befinden. Der uns physisch umgebende Container-Raum ist allgegenwärtig. In ihm treffen wir auf andere Körper. Wir nehmen ihn wahr, wir bewerten ihn und laden ihn mit Symbolen und Erinnerungen auf. Des Weiteren ist Raum auch immer sozialer Raum, der unabhängig vom physischen wirkmächtig ist. Die Graphic-Novel-Analyse zeigt, dass sich Raumerfahrungen auch in diesem popkulturellen Medium ausmachen lassen. Dabei spielen Themen wie Identität und Zugehörigkeit / Ausgrenzung eine überproportional große Rolle. Mit diesen Themen sieht sich auch der Mensch stets aufs Neue konfrontiert, sie durchziehen das Leben in unterschiedlichen Facetten.

In der vorliegenden Masterarbeit wurde der Versuch unternommen, drei Dimensionen miteinander zu verflechten. Zum einen die Arbeit mit Graphic Novels im Fremdsprachenunterricht, mit dem Ziel, Lernende für bildliche Inhalte zu sensibilisieren und einem Medium Platz einzuräumen, welches in den vergangenen Jahren Einzug in die Feuilletons im deutschsprachigen Raum gehalten hat. Zum anderen das Phänomen Raum / Raumerfahrungen, das in seiner gelebten Banalität kaum zu übertreffen und doch für unser menschliches Dasein von großer Relevanz ist. Zum Dritten soll diese Verflechtung den kulturwissenschaftlichen Ansätzen der Landeskunde verhaftet sein, und Lernende über Bedeutungsaushandlungen zu sprachlicher Diskurspartizipation ermächtigt werden.

Die Analyse, deren erster Teil ein bildanalytischer Zugang ist, auf dem basierend einzelne thematische Aspekte in einer hermeneutischen Verfahrensweise zur Diskussion gestellt wurden, zeigt, dass dem Medium ein beachtliches Potenzial an Subtexten innewohnt. Die Themenbandbreite orientiert sich – wie auch die Geschichten in den beiden Graphic Novels – nahe an alltäglichen Lebenserfahrungen. Getrost kann hier das Fazit gezogen werden, dass die drei Dimensionen erfolgreich miteinander in Verbindung gebracht werden können und spannende Möglichkeiten für die Arbeit im Unterricht bieten. So eignet sich der Blick durch die *Raumbrille* und der Ansatz des kulturwissenschaftlichen Lernens im Fremdsprachenunterricht dafür, die Geschichten aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten und sich auf ihre Deutungsoffenheit einzulassen.

Die Materialauswahl wurde in Hinblick darauf getroffen, dass Raumthemen überrepräsentativ vorhanden waren. Dies hatte vor allem zum Ziel, eine ergiebige Grundlage für die Analyse zu haben. Die beiden Graphic Novels können demnach nicht exemplarisch für das gesamte Genre stehen. Die analytische Herangehensweise jedoch, behauptet dies zu können und stellt ein Werkzeug dar, mit dem jedwede Graphic Novel auf ihr Potenzial zur Arbeit mit Raum(erfahrungen) und kulturreflexivem Lernen hin untersucht werden kann.

Die Vielzahl an Publikationen im deutschsprachigen Raum und das vielfältige Angebot an Themen und Darstellungsweisen ist den Versuch einer Annäherung wert. Aus diesem Grund findet sich im Anhang eine Liste mit zeitnahen Publikationen deutschsprachiger Graphic Novels. Sie soll die Lust am eigenen Erkunden des Mediums wecken.

Graphic Novels sind ein interessantes populärkulturelles Medium, welches den Spaß am Unterricht fördern kann und zum Entdecken grafischer Bildwelten einlädt. Freude am Umgang mit Graphic Novels und ein Mehrgewinn dank der spannenden Diskursfelder, die sich dadurch öffnen, sollten Anlass genug dafür sein, im Fremdsprachenunterricht Deutsch neue Wege auszuprobieren und über den Tellerrand der Lernendenmotivation hinaus auf das Potenzial von Graphic Novels zu blicken.

## 8 Quellenverzeichnis

### 8.1 Primärquellen

Hommer, Sascha: In China. Reprodukt, Berlin, 2016.

Suess, Franz: 1160, Ottakring. Eine Glaskröhe Produktion, Wien, 2011.

### 8.2 Sekundärliteratur

Abel, Julia; Klein, Christian (Hrsg.) (2016): Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. J.B. Metzler Verlag, Stuttgart

Altmayer Claus (2010): Konzepte von Kultur im Kontext von Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. In: Krumm, Hans-Jürgen; Fandrych, Christian; Hufeisen, Britta; Riemer, Claudia (Hrsg.): Deutsch als Fremd- und Zweitsprache, Bd.2, 1402-1413

Altmayer, Claus (2004): Kultur als Hypertext. Zu Theorie und Praxis der Kulturwissenschaften im Fach Deutsch als Fremdsprache. München, 2004

Altmayer, Claus (2006): 'Kulturelle Deutungsmuster' als Lerngegenstand. Zur kulturwissenschaftlichen Transformation der 'Landeskunde'. In: Fremdsprachen lehren und lernen, 35. 2006, 44-59

Altmayer, Claus (2013): Die DACH-Landeskunde im Spiegel aktueller kulturwissenschaftlicher Ansätze. In: Demmig, Silvia/ Hägi, Sara/ Schweiger, Hannes (Hrsg.): DACH-Landeskunde. Theorie – Geschichte – Praxis. München, Iudicum, 15-31

Bachmann-Medick, Doris (2007): Cultural Turns. Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften. 2. Auflage. Rowohlt Taschenbuch Verlag

Baetens, Jan; Frey, Hugo (2015): The Graphic Novel. An Introduction. Cambridge University Press. Cambridge

Baldauf, Anette; Weingartner, Jakob (2008): Sanfte Gentrifizierung. Das Verhältnis von Kunst, Raum und Ökonomie in Wiens Brunnenviertel. In: Schneider, Ulla; Zobl, Beatrix (Hrsg.): Soho in Ottakring. What's up? Was ist hier los? Springer Verlag, Wien, 72-82

Barboza, Amalia (2016): ¿Cuándo llegaré? Topographien des Ankommens. In: Barboza, Amalia; Eberding, Stefanie; Pantle, Ulrich et. al (Hrsg.): Räume des Ankommens. Topographische Perspektiven auf Migration und Flucht. transcript Verlag, Bielefeld, 123-136

Beck, Klaus (2010): Soziologie der Online-Kommunikation. In: Beck, Klaus; Schweiger, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Online-Kommunikation. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Springer, Wiesbaden, 15-35

Ben-Rafael, Eliezer et. al (2006): Linguistic Landscape as Symbolic Construction of the Public Space. The Case of Israel. In: Gorter, Durk (Hrsg.): Linguistic Landscape: A new Approach to Multilingualism. Multilingual Matters LTD, Clevedon, Buffalo, Toronto, 7-30

Benz, Nadine (2013): (Erzählte) Zeit des Wartens. Semantiken und narrative eines temporalen Phänomens. V & R unipress, Göttingen

Berndt, Christian; Pütz, Robert (Hrsg.) (2007): Kulturelle Geographien. Zur Beschäftigung mit Raum und Ort nach dem Cultural Turn. Bielefeld, transcript Verlag

- Bichsel, Peter (1986): Ich bin meine Heimat. In: Kelter, Jochen (Hrsg.): Ohnmacht der Gefühle. Heimat zwischen Wunsch und Wirklichkeit. Weingarten. In: Kluge, Manfred (Hrsg.) (1989): Heimat. Ein deutsches Lesebuch. Wilhelm Heyne Verlag, München, 290-291
- Bourdieu, Pierre (1989): Social Space and Symbolic Power. In: Sociological Theory, Volume 7, Issue 1, 14-25
- Breckner, Roswitha (2008): Bildwelten – Soziale Welten. Zur Interpretation von Bildern und Fotografien, Online-Beitrag zu Workshop & Workshow vom 23./24.11.2007, [www.univie.ac.at/visuellesoziologie/](http://www.univie.ac.at/visuellesoziologie/)
- Breckner, Roswitha (2010): Sozialtheorie des Bildes. Zur interpretativen Analyse von Bildern und Fotografien. transcript Verlag, Bielefeld
- Breckner, Roswitha (2012): Bildwahrnehmung – Bildinterpretation. Segmentanalyse als methodischer Zugang zur Erschließung bildlichen Sinns. In: Österreich Z Soziol 37, 143–164
- Bredella, Lothar (2002): Literarisches und interkulturelles Verstehen. Gunter Narr Verlag. Tübingen
- Bredella, Lothar (2007): Bildung als Interaktion zwischen literarischen Texten und Leser/innen. Zur Begründung der rezeptionsästhetischen Literaturdidaktik. In: Hallet, Wolfan; Nünning, Ansgar (Hrsg.): Neue Ansätze und Konzepte in der Literatur- und Kulturdidaktik. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 49-68
- Bredella, Lothar; Burwitz-Melzer, Eva (2004): Rezeptionsästhetische Literaturdidaktik mit Beispielen aus dem Fremdsprachenunterricht Englisch. Gunter Narr Verlag Tübingen
- Brugar, Kristy A.; Roberts, Kathryn L.; Jiménez, Laura M. u.a. (2017): More Than Mere Motivation: Learning Specific Content Through Multimodal Narratives. Literary Research and Instruction, DOI: 10.1080/19388071.2017.1351586.
- Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie (2013): Der Radverkehr in Zahlen, 2. Aufl., Wien
- Bürner-Kotzam, Renate (2014): Ansätze einer medienintegrativen Narratologie im Unterricht. In: Hieronimus, Marc (Hrsg.): Visuelle Medien im DaF-Unterricht. Materialien. Deutsch als Fremdsprache. Band 90. Universitätsverlag Göttingen, 249-274
- Butler, Judith (1993): Körper von Gewicht: die diskursiven Grenzen des Geschlechts. Suhrkamp, Frankfurt am Main
- Castro Varela, María do Mar; Dhawan, Nikita (2015): Postkoloniale Theorie. Eine kritische Einführung. 2., komplett überarbeitete und erweiterte Auflage. transcript Verlag, Bielefeld
- Cerri, Chiara (2014): Comics zu aktuellen zeitgeschichtlichen Sujets. Eine visuell-sprachliche Herausforderung für den landeskundlichen DaF-Unterricht. In: Hieronimus, Marc (Hrsg.): Visuelle Medien im DaF-Unterricht. Materialien. Deutsch als Fremdsprache. Band 90. Universitätsverlag Göttingen, 119-151
- Cerri, Chiara; Jentges, Sabine (Hrsg.) (2015): Raumwahrnehmung, interkulturelles Lernen und Fremdsprachenunterricht. Perspektiven Deutsch als Fremdsprache, Band 31. Schneider Verlag Hohengehren, Baltmannsweiler
- Clark, Spencer J. (2013): "Your Credibility Could Be Shot": Preservice Teachers' Thinking about Nonfiction Graphic Novels, Curriculum Decision Making, and Professional Acceptance. In: The Social Studies, 104: 1, 38-45, DOI: 10.1080/00377996.2012.665957



- Dallacqua, Ashley K. (2012): Exploring Literary Devices in Graphic Novels. In: Language Arts, Volume 89 Number 6, July 2012, 365-378
- Dittmer, Jason (2014): Introduction to Comic Book Geographies. In: Dittmer, Jason (Hrsg.): Comic Book Geographies. Franz Steiner Verlag, Stuttgart, 15-26
- Döring, Jörg; Thielmann, Tristan (2008): Einleitung: Was lesen wir im Raume? Der Spatial Turn und das geheime Wissen der Geographen. In: Döring, Jörg; Thielmann, Tristan (Hrsg.): Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften. transcript Verlag, Bielefeld, 7-45
- du Gay, Paul; Hall, Stuart (1996): Questions of Cultural Identity. SAGE Publications
- Dudzinska, Magdalena (2013): Comics – Zum Einsatz von Bildnarrativen Medien im DaF-Unterricht. In: Chudak, Sebastina (Hrsg.): Fremdsprachenunterricht – omnimedial? Frankfurt a. M.: Peter Lang, 69-74
- Eco, Umberto (1987): Semiotik. Entwurf einer Theorie der Zeichen. Übers. von Günter Memmert. Wilhelm Fink Verlag, München
- Elsner, Daniela (2013): Graphic Novels in the Limelight of a Multiliteracies Approach to Teaching English. In: Elsner, Daniela; Helff, Sissy; Viebrock, Britta (Hrsg.): Films, Graphic Novels & Visuals. Developing Multiliteracies in Foreign Language Education – An Interdisciplinary Approach. In: Fremdsprachenidaktik in globaler Perspektive. Wien, 55-71
- Engelke, Henning; Fischer, Michael Ralf; Prange, Regine (Hrsg.) (2012): Film als Raumkunst. Historische Perspektiven und aktuelle Methoden. Schüren Verlag GmbH, Marburg
- Faßler, Manfred (Hrsg.) (1999): Alle möglichen Welten. Virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation. Wilhelm Fink Verlag, München
- Frahm, Ole (2014): Die Fiktion des Graphischen Romans. In: Hochreiter, Susanne; Klingeböck, Ursula (Hrsg.): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. transcript Verlag, Bielefeld, 53-75
- Friedrich Thomas; Schweppenhäuser, Gerhard (2010): Bildsemiotik. Grundlagen und exemplarische Analysen visueller Kommunikation. Birkhäuser, Basel, London, Boston
- Führer, Carolin (2016): Emotionen in DDR-Geschichtscomics und Graphic Novels. Didaktische Überlegungen zur Analyse von Zeichensprache und Gefühlen in Comics über die DDR. In: Führer, Carolin (Hrsg.): Die andere deutsche Erinnerung. Tendenzen literarischen und kulturellen Lernens. V & R, Göttingen, 311-326
- Glaap, Alber-Reiner (2002): Literarisches und interkulturelles Verstehen im Fremdsprachenunterricht. Zum Forschungsdesign des Herrn B. In: Legutke/Richter/Ulrich (Hrsg.): Arbeitsfelder der Literaturdidaktik. Bilanz und Perspektiven. Lothar Bredella zum 65. Geburtstag. Tübingen, Gunter Narr Verlag, 1-17
- Gordon, Julia (2008): Was sind Graphic Novels?
- Grünewald, Dietrich (1982): Comics - Kitsch oder Kunst? Die Bildgeschichte in Analyse und Unterricht. Ein Handbuch zur Comic-Didaktik. Beltz Verlag, Weinheim und Basel
- Grünewald, Dietrich (2014): Die Kraft der narrativen Bilder. In: Hochreiter, Susanne; Klingeböck, Ursula (Hrsg.): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. transcript Verlag, Bielefeld, 17- 49
- Hall, Stuart (2004): Wer braucht ›Identität‹? In: Koivisto, Juha; Merckens, Andreas (Hrsg.): Ideologie, Identität, Repräsentation. Ausgewählte Schriften 4. Argument Verlag, Hamburg, 167-187

- Hall, Stuart (2004): Das Spektakel des ›Anderen‹. In: Koivisto, Juha; Merkens, Andreas (Hrsg.): Ideologie, Identität, Repräsentation. Ausgewählte Schriften 4. Argument Verlag, Hamburg, 108-166
- Hallet, Wolfgang (2013): Die Visualisierung des Fremdsprachenlernens - Funktionen von Bildern und *visual literacy* im Fremdsprachenunterricht. In: Lieber, Gabriele (Hrsg.): Lehren und Lernen mit Bildern. Ein Handbuch zur Bilddidaktik. 2. grundlegend überarbeitete und ergänzte Aufl. Schneider Verlag Hohengehren, 213-223
- Heinemann, Alisha (2015): Risiken und reflexive Anforderungen des sogenannten >>kulturellen Lernens<< im Deutsch als Fremd- und Zweitsprachenunterricht. In: ÖDaF-Mitteilungen 2/2015, Jg. 31, ISSN 2196-9167, V&R unipress GmbH, Göttingen
- Heuberger, Valeria; Suppan, Arnold; Vyslonzil, Elisabeth (Hrsg.) (1999): Das Bild vom Anderen. Identitäten, Mentalitäten, Mythen und Stereotypen in multiethnischen europäischen Regionen. 2. durchg. Auflage. Peter Lang GmbH, Frankfurt am Main
- Hieronimus, Marc (Hrsg.) (2014): Visuelle Medien im DaF-Unterricht. Materialien. Deutsch als Fremdsprache. Band 90. Universitätsverlag Göttingen
- Hillmann, Felicitas (2016): Migration. Eine Einführung aus sozialgeographischer Perspektive. Franz Steiner Verlag, Stuttgart
- Huber, Florian J. (2013): Gentrifizierung in Wien, Chicago und Mexiko Stadt. Qualitative Stadtforschung und internationale Vergleichbarkeit. In: Österreich Z Soziol, 38: 237–257
- Japp, Uwe (1977): Hermeneutik. Der theoretische Diskurs, die Literatur und die Konstruktion ihres Zusammenhanges in den philologischen Wissenschaften. Wilhelm Fink Verlag, München
- Jeans Team (2006): Das Zelt. Album: Kopf Auf, Louisville Records
- Kanne, Miriam (Hrsg.) (2013): Provisorische und Transiträume. Raumerfahrung ‚Nicht-Ort‘. In: Literatur. Forschung und Wissenschaft. Band 25. LIT Verlag, Berlin
- Kardach, Magdalena; Płomińska-Krawiec, Ewa (Hrsg.) (2009): Literarische Erfahrungsräume. Zentrum und Peripherie in der deutschsprachigen Literatur des 19. und 20. Jahrhunderts. In: Karolak, Czesław (Hrsg.): Posener Beiträge zur Germanistik. Band 22. Peter Lang, Frankfurt am Main
- Krumm, Hans-Jürgen (1997): Bilder im Kopf: Untersuchungen zum Österreich-Bild ausländischer Deutschlerner. In: Römer, Franz (Hrsg.): 1000 Jahre Österreich – Wege zu einer österreichischen Identität. Vorträge anlässlich des Dies Academicus der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien am 10. Jänner 1996. WUV-Universitätsverlag. Wien, 111-119
- Kulisch, Ewa (2016): Emigration gleich Heimatverlust? Ein Exkurs. In: Leidfaden. Fachmagazin für Krisen, Leid, Trauer. Vandenhoeck & Ruprecht, 5. Jahrgang, 3 / 2016, 78-82
- Löw, Martina (2001): Raumsoziologie. Suhrkamp, Frankfurt am Main
- Ludewig, Julia (2017): A Look over the Wall: Using the Graphic Novel *drüben!* to Teach Linguistic, Literary, Cultural, and Visual Skills. In: Die Unterrichtspraxis / Teaching German. Volume 50, Issue 2 Fall 2017, 162-170
- Lüthe, Rudolf (2010): Wirklichkeitsfluchten? In welcher Welt leben wir, als Leser und Betrachter? In: Arend, Helga (Hrsg.): "Und wer bist du, der mich betrachtet?": populäre Literatur und Kultur als ästhetische Phänomene. Festschrift für Helmut Schmiedt. Bielefeld, Aesthesis-Verlag

- Magosch, Christine (2015): Comics im 'Erinnerungsdiskurs DDR' - kursorische Anmerkungen zu einem in der kulturwissenschaftlichen Landeskunde DaF noch wenig beachteten Medium. In: Badstübner-Kizik, Camilla; Hille, Almut (Hrsg.): Kulturelles Gedächtnis und Erinnerungsorte im hochschuldidaktischen Kontext. Perspektiven für das Fach Deutsch als Fremdsprache. Peter Lang GmbH, Frankfurt am Main, 263-273
- Maiwald, Christian (2009): Was sind Graphic Novels?
- Maiwald, Christian (2013): Was sind Graphic Novels?
- Mayer, Nikola (2013): Exploring the Cultural Potential of Graphic Novels. In: Elsner, Daniela; Helff, Sissy; Viebrock, Britta (Hrsg.): Films, Graphic Novels & Visuals. Developing Multiliteracies in Foreign Language Education – An Interdisciplinary Approach. In: Fremdsprachendidaktik in globaler Perspektive. Wien, 73-85
- McCloud, Scott: Understanding Comics. The invisible Art. HarperPerennial, New York, 1994
- Meier, Sarah (2012): Wohnen im Wandel. Die Integration von MigrantInnen in den spanischen Wohnungsmarkt. VS Verlag, Springer, Wiesbaden
- Modes, Marie-Theres (2014): Raum, Atmosphäre und verkörperte Differenz. Raumbezogene Wahrnehmungsweisen einer anderen Körperlichkeit. In: Förschler, Silke; Habermas, Rebekka; Roßbach, Nikola (Hrsg.): Verorten – Verhandeln – Verkörpern. transcript Verlag, 335-357
- Mitzscherlich, Beate (2016): Heimatverlust und – wiedergewinn. Psychologische Grundlagen. In: Leidfaden. Fachmagazin für Krisen, Leid, Trauer. 5. Jahrgang, 3/2016, V & R, 4-13
- Mummert, Ingrid; Charpentier, Marc (1994): Vom Nutzen der Kunst für die Landeskunde im Fremdsprachenunterricht Deutsch. In: Neuner, Gerhard (Hrsg.): Fremde Welt und eigene Erfahrung – Zum Wandel der Konzepte von LANDESKUNDE im fremdsprachlichen Deutschunterricht. Kassel
- Nehrlich, Thomas (2013): Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird. Zu Geschichte, Wesen und Ästhetik von Superhelden. In: Immer, Nikolas; van Marwyck, Mareen (Hrsg.): Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden. transcript Verlag, Bielefeld, 107-128
- Neuner, Gerhard (Hrsg.) (1994): Fremde Welt und eigene Erfahrung – Zum Wandel der Konzepte von LANDESKUNDE im fremdsprachlichen Deutschunterricht. Kassel
- Packard, Stephan (2006): Anatomie des Comics. Psychosemiotische Medienanalyse. Hrsg.: Birus Hendrik; Greber, Erika: Münchner Universitätschriften. Münchner Komparatistische Studien. Band 9. Wallenstein Verlag, Göttingen
- Palandt, Ralf (2014): Comics - Geschichte, Struktur, Interpretation. In: Hieronimus, Marc (Hrsg.): Visuelle Medien im DaF-Unterricht. Materialien. Deutsch als Fremdsprache. Band 90. Universitätsverlag Göttingen, 77-118
- Peters, Susanne (Hrsg.) (2017): Geld. Interdisziplinäre Sichtweisen. Springer VS, Wiesbaden
- Piatti, Barbara (2008): Die Geographie der Literatur. Schauplätze, Handlungsräume, Raumphantasien. Wallstein Verlag, Göttingen
- Pott, Andreas (2007): Identität und Raum. Perspektiven nach dem Cultural Turn. In: Berndt, Christian; Pütz, Robert (Hrsg.): Kulturelle Geographien. Zur Beschäftigung mit Raum und Ort nach dem Cultural Turn. Bielefeld, transcript Verlag, 27-52
- S.T.S. (1984): Fürstenfeld. Album: Überdosis G'fühl, Polydor (Universal)

- Schlottmann, Antje; Miggelbrink, Judith (Hrsg.) (2015): Visuelle Geographien. Zur Produktion, Aneignung und Vermittlung von RaumBildern. transcript Verlag, Bielefeld
- Schmidt, Oliver (2012): Diegetische Räume. Überlegungen zur Ontologie filmischer Welten am Beispiel von *Eternal Sunshine of the spotless Mind* (2004) und *Inception* (2010). In: Engelke, Henning; Fischer, Miachel Ralf; Prange, Regine (Hrsg.): *Film als Raumkunst. Historische Perspektiven und aktuelle Methoden*. Schüren Verlag GmbH, Marburg, 67-84
- Schmincke, Imke (2009): *Gefährliche Körper an gefährlichen Orten. Eine Studie zum Verhältnis von Körper, Raum und Marginalisierung*. transcript Verlag, Bielefeld
- Schroer, Markus (2006): *Räume, Orte, Grenzen: Auf dem Weg zu einer Soziologie des Raums*. Suhrkamp, Frankfurt am Main
- schwarzundschwarz architekten (2008): Einleitung. In: *Werkstattbericht Nr. 93, im Auftrag der MA18 (Hrsg.): Neuinterpretation öffentlicher Raum. Eine Studienreihe für die Wiener Bezirke*, Wien, 7-8
- Schweiger, Hannes (2015): Erinnerungsorte aus migrationspädagogischer Perspektive. *Kulturreflexives Lernen mit Literatur*. In: Badstübner-Kizik, Camilla; Hille, Almut (Hrsg.): *Kulturelles Gedächtnis und Erinnerungsorte im hochschuldidaktischen Kontext. Perspektiven für das Fach Deutsch als Fremdsprache*. Peter Lang GmbH, Frankfurt am Main, 153-166
- Soja, Edward W. (1996): *Postmodern Geographies. The Reassertion of Space in Critical Social Theory*. London/New York
- Suppan, Arnold (1999): Einleitung. *Identität und Stereotypen in multiethnischen europäischen Regionen*. In: Heuberger et al. (Hrsg.): *Das Bild vom Anderen. Identitäten, Mentalitäten, Mythen und Stereotypen in multiethnischen europäischen Regionen*. 2. durchg. Aufl., Peter Lang, Frankfurt, 9-20
- Taxacher, Ina; Lebhart, Gustav (2016): *Wien – Bezirke im Fokus. Statistiken und Kennzahlen*. Online Broschüre. Hrsg. Magistrat der Stadt Wien, MA 23. Wien
- Vedder, Ulrike (2016): *Räume, Transfers, Begegnungen: Der Topos des Grand Hotel in der Literatur der Moderne*. In: Gajdis, Anna; Mańczyk-Krygiel, Monika (Hrsg.): *Der imaginierte Ort, der (un)bekannte Ort. Zur Darstellung des Raumes in der Literatur*. Peter Lang, Bern, 135-146
- Volkman, Laurenz (2016): *Hermeneutische Verfahren*. In: Caspari et al. (Hrsg.): *Forschungsmethoden in der Fremdsprachendidaktik. Ein Handbuch*. Tübingen: Narr, 229-242
- Wardenga, Ute (2002): *Räume der Geographie und zu Raumbegriffen im Geographieunterricht*. In: *Wirtschaftliche Nachrichten Nr. 120*, 47-52
- Weihe, Richard (2004): *Die Paradoxie der Maske. Geschichte einer Form*. Wilhelm Fink Verlag, München
- Weihe, Richard (2009): *Maske und Identität*. In: *Du : Die Zeitschrift der Kultur*. Band 69, Heft 794, 62-67
- Weiner, Stephen (2004): *Show, Don't Tell: Graphic Novels in the Classroom*. In: *English Journal; Volume 94, 2; Social Science Premium Collection*, 114-117.
- Werkstattbericht Nr. 89 (2007), Brigitta Lacina Atelier; Kaitna; Smetana; Gstöttner, Sabine; Frey, Oliver im Auftrag der MA 18 (Hrsg.): *Öffentliche Räume. Draußen in der Stadt*, Wien
- Werkstattbericht Nr. 93 (2008), im Auftrag der MA18 (Hrsg.): *Neuinterpretation öffentlicher Raum. Eine Studienreihe für die Wiener Bezirke*, Wien, 7-8

- Willand, Ilka (2002): Chatroom statt Marktplatz. Identität und Kommunikation zwischen Öffentlichkeit und Privatheit. Kopaed-Verlag, München
- Wille, Christian et. al. (Hrsg.) (2015): Spaces and Identities in Border Regions. Politics – Media – Subjects. transcript Verlag, Bielefeld
- Wodak, Ruth (1997): „Die Österreicher sind von der Zeitgeschichte nicht gerade mit Samtpfoten behandelt worden“. Zur diskursiven Konstruktion österreichischer Identität. In: Römer, Franz (Hrsg): 1000 Jahre Österreich – Wege zu einer österreichischen Identität. Vorträge anlässlich des Dies Academicus der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien am 10. Jänner 1996. WUV-Universitätsverlag. Wien, 35- 67

### 8.3 Internetquellen

- ACRL. (2011). ACRL Visual Literacy Competency Standards for Higher Education. <http://www.ala.org/acrl/standards/visualliteracy> (aufgerufen am 27.2.2018)
- Bundesministerium für Inneres (2017): Integrationsvereinbarung 2017. <https://www.migration.gv.at/de/leben-und-arbeiten-in-oesterreich/rahmenbedingungen-der-integration/integrationsvereinbarung-2017/> (aufgerufen am 20.5.2018)
- Duden (2018): „Geduld“ <https://www.duden.de/rechtschreibung/Geduld> (aufgerufen am 21.5.2018)
- FPÖ (2011): Parteiprogramm FPÖ 2011: <https://www.fpoe.at/themen/parteiprogramm/heimat-identitaet-und-umwelt/> (aufgerufen am 20.5.2018)
- Gentin, Sybille: Grammatik üben mit Comics. Goethe-Institut Schweden, [http://www.goethe.de/resources/files/pdf49/Grammatik\\_ueben\\_mit\\_Comics.pdf](http://www.goethe.de/resources/files/pdf49/Grammatik_ueben_mit_Comics.pdf) (aufgerufen am 19.5.2018)
- Kupis, Małgorzata. Graphic Novels in der Schule. Goethe-Institut Polen, <https://www.goethe.de/ins/se/de/spr/unt/kum/duc.html> (aufgerufen am 19.5.2018)
- Marvel-Comics: <http://marvel.com/comics> (aufgerufen am 18.1.2018)
- mo.ë (2018): <http://www.moe-vienna.org/> (aufgerufen am 20.5.2018)
- Österreichischer Integrationsfonds (2017): Integrationsgesetz 2017. <https://www.integrationsfonds.at/der-oeif/ueber-den-oeif/integrationsgesetz-2017/> (aufgerufen am 20.5.2018)
- Riedl, Joachim (2016): Heimat! Welche Heimat? 28. November 2016, ZEIT Österreich Nr. 49/2016, 24. November 2016, <https://www.zeit.de/2016/49/bundespraesidentenwahl-oesterreich-heimat-metapher> (aufgerufen am 20.5.2018)
- Sargnagel, Stefanie; Rosenfeld, Aron (2018): Sargnagel auf Österreich-Tour: "Unsere eigene Heimat, Naziland" - [derstandard.at/2000079958157/Stefanie-Sargnagel-auf-Oesterreichtour-Unsere-eigene-Heimat-Naziland](https://derstandard.at/2000079958157/Stefanie-Sargnagel-auf-Oesterreichtour-Unsere-eigene-Heimat-Naziland). In: DerStandard, 18.5.2018. <https://derstandard.at/2000079958157/Stefanie-Sargnagel-auf-Oesterreichtour-Unsere-eigene-Heimat-Naziland> (aufgerufen am 19.5.2018)
- stadt-wien.at (2018): Wahlplakate FPÖ <http://www.stadt-wien.at/politik/wahlplakate-fpoe.html> (aufgerufen am 21.5.2018)
- Twitter (2018): Hashtag "Zuhause". <https://twitter.com/hashtag/Zuhause> (aufgerufen am 19.5.2018)

## 8.4 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Bitte Fahrplanaushang beachten (Suess, 2011: 26).....	15
Abbildung 2: Fortbewegung durch den öffentlichen Raum. Hommer, 2016: 57.....	50
Abbildung 3: Hommer, 2016: 53, 2-5 .....	53
Abbildung 4: Suess, 2011: 53.....	59
Abbildung 5: Hommer, 2016: 15.....	63
Abbildung 6: Hommer, 2016: 67.....	63
Abbildung 7: Hommer, 2016: 131.....	63
Abbildung 8: Suess, 2011: 14.....	70
Abbildung 9: Hommer, 2016: 104, 3-6 .....	74
Abbildung 10: Hommer, 2016: 105, 1-5 .....	74
Abbildung 11: Hommer, 2016: 106, 1-5 .....	74
Abbildung 12: Hommer, 2016: 157, 1-6 .....	79
Abbildung 13: Suess, 2011: 26.....	83
Abbildung 14: Hommer, 2016: 145, 1-5 .....	87

# Anhang

## Inhaltsverzeichnis

<b>I. Grobanalyse .....</b>	<b>ii</b>
<b>II. Liste deutschsprachiger Graphic Novels .....</b>	<b>vi</b>

# I. Grobanalyse

Raumerfahrung	Deutungsmuster	Graphic Novel, Seite, Panels	Inhalt, Assoziationen
Ankommen, Verlassen, Fortbewegen	Reisen, Fremd-sein	In China, S 1, P 1-5	Im Flugzeug, Reisen, verschiedene Dimensionen des Reisens – Fortreisen, Heimreisen; Erwartungen und Emotionen – Angst, Hoffnung, Freude, Trauer; Reisegründe
Ankommen, sich orientieren	In der Fremde / Heimat	In China, S 7, P 1-6	Am Flughafen ankommen, hervorstechen aus der Masse, sich orientieren, Gepäck abholen; Flughafen als Transitort, als emotional geladener Ort, positiv und negativ besetzt
Ankommen, sich orientieren	-	In China, S 8, P3-7, S 9, P 1	Wiedersehen am Flughafen
Sich orientieren, im virtuellen Raum verweilen	Ost-West, Wohnen, Zeit(verschiebung), Zukunft	In China, S 15	Makropanel, Chat, virtueller Raum, widersetzt sich dem Raum-Zeit-Empfinden – verbindet über räumliche und zeitliche Unterschiede hinweg; Thema Wohnung suchen, Kommunikation mit „Zuhause“
Sich orientieren, Fortbewegen	Verkehr, (Groß-)Stadt, Ausländer	In China, S 32, P 3-6, S 33, P 1-3	Sich durch ungewohnte Umgebung bewegen, sich aus der Masse abheben, sich orientieren, sich verlieren, durch die Stadt fortbewegen (Öffis, Fuß)
Raum betreten, Raum wahrnehmen	Wohnen	In China, S 35, P 1-5	Wohnungsbesichtigung, eine Chinesin und ein Expat, schmutzige Wohnung, etwas verkaufen wollen, schönreden, Wohnen in verschiedenen Teilen d Welt
Raum besetzen, aneignen	Ausländer, Ost-West	In China, S 53, P2-5	Ausländerbehörde, „werden hier immer „Aliens“ bleiben“, die „Ausländer“ nehmen Raum in einer Bar ein, Chinesen im HG, machen sich über Rechtssystem lustig, sich-fremd fühlen, westliche Vorstellung von Leben vs. östliche Vorstellung von Leben
Fortbewegen	Verkehr, Großstadt, Lärm	In China, S 57, P 1-5	Straßenlärm und Verkehr, öffentlicher Verkehr, heterogene Ausländer vs. homogen dargestellte Chinesen, überfüllte Öffis, Individualismus vs. Kollektivismus (Kinder tanzen Choreographie zu Musik)
Raum aneignen	Identität, Assimilation	In China, S 60, P 1-6	Veränderter Raum, veränderte Identität, Maske – Zugehörigkeit, altes Ich vs. neues Ich, traurige Mimik – Identitätskonflikt?
Raum wahrnehmen	Erinnerung, Veränderung, Stereotype	In China, S 61, P 1-6	„Typisch“ China – Zuschreibungen, Veränderung gewohnten Raumes, Fortschritt, Erinnerung an früher, sich nicht erinnern können, Veränderung wird als typisch China bezeichnet
Raum aneignen	Wohnen, Geld	In China, S 67	Makropanel II, Umziehen, Wert von etwas bewerten, „was heißt billig?“, virtueller Raum, Raum-Nähe-Distanz – in Kontrast zu S. 15
Raum aneignen, Raum einnehmen	Öffentlicher Raum	In China, S 69, P 1-5	Öffentlichen Raum besetzen, Tischtennis, Klischee China + Tischtennis,



			Leute im HG sehen zu den Protagonisten, Diversität, Sichtbarkeit, Masken: nicht zeigen wollen wer man ist, sich verstecken, eine neue Identität annehmen
Im Raum verweilen	Zuhause, Einsamkeit	In China, S 71, P 1-5	Gewitter, alleine Zuhause, Gitterfenster – Gefängnis, traurige Maske, Einsamkeit, Geräusche – Stille, Gewitter als Gemütszustand, mit Einsamkeit umgehen
Fortbewegung, Raum betreten	Migration, Biografie, Familie, Verkehr, Großstadt,	In China, S 97, P 1-6, S 98, P 1-4	Radfahren, Großstadtprobleme (Verkehr, Lärm, Luft), Essen gehen – Essen, Familiengeschichte, Migrationsgeschichte, Wurzeln erforschen, Europa – Asien / Osten – Westen, Aller Anfang ist schwer
Raum aneignen	Öffentlicher Raum, Jugend / Alter, Ost / West	In China, S 104, P3-4, S 105, P 1-5, S 106, P 1-5	Öffentlichen Raum besetzen, Tischtennis, Klischee Tischtennis, Alter vs. Jugend, Stereotype über Chinesen und alte Menschen, Ehrgeiz, „das würde uns in Europa nicht passieren“, Vorstellungen von „Kultur“
Im virtuellen Raum verweilen	Heimweh, Zuhause	In China, S 131	Makropanel III, diesmal neue Wohnung, offenes Fenster, Blick auf Häuser, Protagonist ist aber drinnen, nicht nur räumlich gesehen, sondern auch mental – im virtuellen Raum, traurige Maske, Heimweh, düsterer Raum – Progression von Makropanel I-III – Anfang Freude bis Heimweh, wieder Verbindung aus Fremde-Heimat durch virtuellen Raum
Fortbewegen	Öffentlicher Raum, Verkehr, Großstadt	In China, S 140, P 1-5, S 141, P 1-2	Straße überqueren, dichter Verkehr, Chaos, Sprachen – Chinesisch und Deutsch, worüber diskutieren sie?, Regeln, Redewendung „das Gesicht verlieren“
Raum aneignen (durch Sprache), sich orientieren	Ausländer, Großstadt	In China, S 145, P 1-5	Auf dem Weg durch die Stadt, nach dem Weg fragen, Fremdsprache lernen, Erfolg, Verstehen – Nicht-Verstehen, Raumaneignung durch Sprache, Dazu gehören
Raum wahrnehmen, bewerten	Hotel, Reise	In China, S 151, P 1-5	Hotelzimmer „alle sehen gleich aus“, kurzer Aufenthalt, Transitort gewissermaßen, Reisen, das eine Zimmer ist schön, hell, das andere sieht dunkel aus – 2 Pers in 1 Zimmer, 1 Pers alleine
Raum betreten, Raum bewerten	Ausländer, Nachtleben	In China, S 154, P 1-6	Vorstellungen von Nachtleben werden nicht erfüllt, sich nicht zurechtfinden, sich unwohl fühlen – Gründe für unwohl fühlen?
Raum bewerten	Tourist – Fremd sein, Klischee	In China, S 157, P 1-6	Raum bewerten, Herkunft, Mutmaßungen – Äußeres → Herkunft, „ist das normal in Deutschland?“, Stereotype selbst aufdecken
Raum verlassen, Raum besetzen	Abschied, Identität, Erinnerung	In China, S 165, P 1-2, S 168, P 1-2	Abschied nehmen, Expats unter sich, Masken: Karl und Linda tragen die alten Masken von Sascha, Sascha verlässt China, ein Teil von ihm (Erinnerung) bleibt von ihm zurück, Identität und

			Freunde – Linda wirft die Maske weg, Karl trägt sie
Raum besetzen, aneignen, wahrnehmen	Westler / Ostler – Ausländer / Einheimische	In China, S 169, P 4-5, S 170, P 1	Früher – heute, Veränderung, „Bar für Westler“ – eigenen Raum besetzen, sich abgrenzen, symbolisch aufgeladen
Raum wahrnehmen, bewerten	Wohnen, Stadt, Frühling	1160, Ottakring, S 10	Eine Straße im Frühling, der Protagonist sieht auf die Straße und bewertet die frühlinghaften Veränderungen
Raum aneignen, sich durch den Raum bewegen	Ausländer (Neoösterreicher), Identität, Markt	1160, Ottakring, S 14	Am Brunnenmarkt, Öffentlichen Raum wahrnehmen, sich im öffentlichen Raum bewegen und einordnen, Identität, Selbstwahrnehmung, Selbstzweifel
Raum wahrnehmen	Identität, Aussehen	1160, Ottakring, S 17	Sich in Beziehung zu einer anderen Person positionieren, Personen bewerten, Aussehen, Kategoriendenken, Sexismus (?)
Im Raum verweilen	Öffentlicher Verkehr, Warten	1160, Ottakring, S 26	Bitte Fahrplanaushang beachten, Warten auf Öffi, Gedanken über Warten, an der Haltestelle
Fortbewegen, Raum bewerten	Öffentlicher Verkehr, Arm / Reich	1160, Ottakring, S 34	Wer fährt mit den Öffis, Klassengesellschaft, Beobachtung von Menschen in den Öffis
Raum wahrnehmen	Wünsche, Freiheit	1160, Ottakring, S 38	In der Natur, Stadtflucht, Zufriedenheit / Unzufriedenheit, Wünsche für die Zukunft, was braucht man im Leben zum glücklich sein?
Fortbewegen, Raum wahrnehmen	Öffentlicher Verkehr, Warten	1160, Ottakring, S 46, 47, 48	Im Regen auf den Bus warten, dabei Gedanken über Busfahren, über Versäumtes
Raum betreten	Zuhause, Heimkommen	1160, Ottakring, S 53	Schlüssel in der Tür umdrehen, „Zuhause ist es am schönsten“, was bedeutet Zuhause? Was macht ein Zuhause aus? Wie fühlt sich „heimkommen“ an?
Raum wahrnehmen, Fortbewegen	Radfahren, Verkehr, Sicherheit	1160, Ottakring, S 86	Rücksicht, Fortbewegung durch den öffentlichen Raum mit Rad, Sicherheit
Raum bewerten	Österreich-typisch, Anstellen, Sommer	1160, Ottakring, S 90, 91	Sich anstellen, öffentliches Freibad, Gedanken über Verhalten von Menschen beim Anstellen, Suggestiert, dass es „typisch“ österreichisch ist, dass man sich nicht in einer Reihe anstellen kann
Raum wahrnehmen, Raum aneignen	Körper, Aussehen, Schönheit	1160, Ottakring, S 96, 97, 98	Beim Schwimmen, verschiedenste Menschen teilen sich den Raum des Schwimmbeckens und arrangieren sich, der Protagonist bewertet sich selbst, Minderwertigkeitskomplex, Glücksgefühle durch Sport, sich mit anderen Menschen vergleichen
Sich im Raum bewegen, Raum bewerten	Dazugehören	1160, Ottakring, S 129	Am Yppenplatz, öffentlicher Raum, Sommer, Trinken im öffentlichen Raum, zu denen setzen, die „nicht dazugehören“ – einen Platz in der Gesellschaft finden
Im Raum verweilen	Einkaufen, Warten	1160, Ottakring, S 194, 195, 196	Im Supermarkt, an der Kassenschlange, warten, Ungeduld, Sarkasmus, Bezahlen an der Kassa – Raum einnehmen

Raum bewerten, sich durch den Raum bewegen	Stadt, schön / hässlich	1160, Ottakring, S 198, 199	Veränderungen in der Stadt werden kommentiert, Mutmaßungen über menschliche Bedürfnisse dank eines „Überangebots“ an Billig-Esslokalen und Sex-Shops
Raum bewerten	-	1160, Ottakring, S 227, 228	Winterliche Stadt, Gedanken über die Menschen, über „Durchschnittsfamilie“, Kinder im Schnee, Hundescheiße im Schnee
Sich durch den Raum bewegen	Öffentlicher Verkehr	1160, Ottakring, S 239, 240	Straßenbahn 46, wartende Menschenmassen, Schnee als Grund für Verspätung, schlecht gelaunter Protagonist unter vermeintlich ebenfalls schlecht gelaunten Passagieren
Im Raum verweilen	Warten	1160, Ottakring, S 244	Warten auf den Bus
Fortbewegen	Öffentlicher Verkehr	1160, Ottakring, S 245	Im Bus, Menschen beobachten und bewerten
Fortbewegen, Raum wahrnehmen (träumend)	Öffentlicher Verkehr, Dialekt	1160, Ottakring, S 247, 248	Traumsequenz wird unterbrochen durch den Ausruf „Foascheine“ – Dialekt, Fahrscheinkontrolle, Schwarzfahren
Raum bewerten	Erinnerung, Sommer / Winter, öffentlicher Raum, Feste	1160, Ottakring, S 256	Im Winter, eine Erinnerung an eine Grillparty im Sommer, öffentlicher Raum im Winter / Sommer, Einnahme öffentlichen Raums von Jahreszeiten beeinflusst
Raum verlassen, Fortbewegen	Glück	1160, Ottakring, S 270, 271	Zu Fuß nach Hause anstatt mit dem Bus, edle Gebäude, Analogie Reichtum = Glück, relativiert Gedanken, Neid, sozialer Raum
Fortbewegen	Zuhause	1160, Ottakring, S 281-283	Nach Hause kommen, nach dem Schlüssel suchen, Winternacht, Kälte, Zuhause symbolisiert Wärme – die Welt draußen lassen – Zuhause als autonomer Raum abgeschieden von der „Welt draußen“

## II. Liste deutschsprachiger Graphic Novels

Die Liste soll eine ausgewählte Übersicht über die Vielfalt deutschsprachiger Graphic Novels bieten. Sie erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und beinhaltet vor allem Publikationen aus den letzten 10 Jahren. Lassen Sie sich in die bunte Welt deutschsprachiger Graphic Novels entführen!

Autor_in	Titel	Verlag, Jahr
Bellstorf, Arne	Baby's in Black. The story of Astrid Kirchherr & Stuart Sutcliffe	Reprodukt, Berlin, 2010
Bellstorf, Arne	acht, neun, zehn	Reprodukt, Berlin, 2005
Bulling, Paula	Im Land der Frühaufsteher	avant-verlag, Berlin, 2012
Dinter, Tim; Regener Sven	Herr Lehmann	Eichborn Verlag, Köln, 2014
Fatzinek, Thomas	Schwere Zeiten. Das Leben der Lili Grün	bahoe books, Wien, 2016
Fior, Manuele	Fräulein Else. Nach einer Novelle von Arthur Schnitzler	avant-verlag, Berlin, 2010
Fior, Manuele	Menschen am Sonntag	avant-verlag, Berlin, 2005
Franz, Aisha	Alien	Reprodukt, Berlin, 2010
Franz, Aisha	Shit is real	Repdodukt, Berlin, 2016
Haifisch, Anna	The Artist - der Schnabelprinz	Reprodukt, Berlin, 2017
Haifisch, Anna	The Artist	Reprodukt, Berlin, 2016
Hommer, Sascha	Vier Augen	Reprodukt, Berlin, 2009
Hommer, Sascha	In China	Repdodukt, Berlin, 2016
Klinger, Kathrin	Katze hasst Welt	Reprodukt, Berlin, 2016
Lust, Ulli	Fashionvictims, Trendverächter	avant-verlag, Berlin, 2008
Lust, Ulli	Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens	avant-verlag, Berlin, 2009
Lust, Ulli	Wie ich versuchte ein guter Mensch zu sein	Suhrkamp Verlag Berlin, 2017
Lust, Ulli; Beyer, Marcel	Flughunde	Suhrkamp Verlag Berlin, 2013
Lutes, Jason	Berlin. Bleierne Stadt.	Carlsen Verlag, Hamburg, 2008
Mahler; Musil, Robert	Der Mann ohne Eigenschaften	Suhrkamp Verlag Berlin, 2013
Mawil	Kinderland	Reprodukt, Berlin, 2014
Meter, Peer; Yelin, Barbara	Gift	Süddeutsche Zeitung GmbH, München, 2011
Rickenbach, Kati	Filmriss	Edition Moderne, Zürich, 2007
Schwartz, Simon	drüben!	avant-verlag, Berlin, 2009
Schwartz, Simon	Packeis	avant-verlag, Berlin, 2012
Suess, Franz	Leben in Städten	Eine Glaskröhe-Produktion, Wien, 2008
Suess, Franz	Isopoda	Eine Glaskröhe-Produktion, Wien, 2016
Suess, Franz	1160, Ottakring	Eine Glaskröhe-Produktion, Wien, 2011
Weyhe, Birgit	Im Himmel ist Jahrmarkt	avant-verlag, Berlin, 2013
Yelin, Barbara	Irmina	Reprodukt, Berlin, 2014