

Barbara Eder: *Alienation: Migration in Graphic Novels*

Berlin: Christian A. Bachmann 2021, 176 S., ISBN 9783962340391, EUR 19,90

In der Publikation *Alienation: Migration in Graphic Novels* setzt sich Barbara Eder mit „mediatisierte[n] Erinnerungsformationen in Buchform“ (S.158) auseinander, deren Autorinnen Comics als autofiktionale Ausdrucksform gewählt haben, um über ihre eigenen Auswanderungs- und Fremdheitserfahrungen zu erzählen.

„Fremd-Sein heißt Sich-Bewegen-Müssen“ (S.157), konstatiert Eder unter Verweis auf die kulturphilosophischen Überlegungen von Béla Balázs und Julia Kristeva über (E-)Migration. Und dieses ‚Sich-Bewegen-Müssen‘ findet im Comic seine formale und ästhetische Resonanz: „Trotz Fixiertheit der Zeichen entsteht der Eindruck von Bewegtheit“ (S.9), so Eder. Hiermit korrespondiert ein bewegter Rezeptionsprozess, bei

dem Induktion (*closure*), „das Herstellen von Verbindungen zwischen Bildern zu einer unverzichtbaren Voraussetzung“ (S.29) wird.

„In Comics hat es Gegenwart nie gegeben – ein Umstand, der dieses Medium nicht nur für die Darstellung von Wanderbewegungen prädestiniert, sondern auch dazu, dauerhaft in ihm zu wohnen“ (S.157). Als Beispiele für das Ankommen hat Eder Marjane Satrapis *Persepolis* (Zürich: edition moderne, 2004), Parsua Bashis *Nylon Road* (Zürich: kein & aber, 2006), Zeina Abiracheds *Catharis* (Paris: Cambourakis, 2006) und *Das Spiel der Schwalben* (Berlin: Avant, 2013) sowie Alison Bechdels *Fun Home: A Family Tragicomic* (Boston/New York: Mariner, 2007) gewählt. Der Analyse dieser Beispiele vorangestellt sind drei Kapi-

tel, die eine Engführung des Formats Graphic Novel mit dem Thema Migration bewirken und das theoretische Fundament für die Fallstudien bieten. Trotz ihrer Fokussiertheit auf die Potenziale des Mediums für die Darstellung von Fremdheitserfahrungen eignen sich diese Abschnitte auch als Einführung in den Forschungsgegenstand ‚Graphic Novel‘.

Im ersten Kapitel befasst sich die Autorin mit Begriff und Geschichte dieses Formats und seinen generischen Merkmalen, „das Zeichenrepertoire der Graphic Novel“ (S.47) beschreibt Eder allerdings erst im dritten Kapitel – unter anderem die Aspekte Text-Bild-Relationen, Induktion und autofiktionales Erzählen. Das erste, aber auch das zweite Kapitel, in dem es um die Geschichte der (latenten) Thematisierung von Migration, Flucht und Vertreibung im Comic vom 19. Jahrhundert bis in die Jetztzeit geht, basieren auf vorherigen Publikationen Eders (vgl. S.174). Sie wurden jedoch von der Autorin gekonnt für den aktuellen Publikationskontext adaptiert und modifiziert – und wirken daher nicht wie Fremdkörper in der Gesamtarchitektur von *Alienation*.

Nicht ganz klar ist die Zielgruppe des Buchs. Inhaltlich richten sich die comichistorischen und comictheoretischen Kapitel durchaus an Neulinge im Bereich der Comicforschung; stilistisch dürften diese jedoch streckenweise von der komplexen wissenschaftlichen Diktion des Textes überfordert sein, zumal wenn diese poetisch-metaphernreich ausfällt, so etwa, wenn es um das „Surplus“ von

Comics „jenseits des Textes“ geht, „das Raum für beredtes Schweigen“ (S.8) eröffne: „Aus fremden Sprachen wird ein Gezwitscher, das am Anfang des Kulturtransfers steht“ (ebd.). Um solche Kulturtransfers kreisen die vier anschließenden Kapitel.

Wie bei den theoretischen Abschnitten arbeitet Eder auch bei den Fallbeispielen mit der Migration eigener, bereits publizierter Texte, die für den neuen Kontext eine Akkulturation erfahren und sich anpassen: Dies gilt für ihre Analysen der Graphic Novels von Abirached, Bashi und Bechdel. Neu hinzugekommen ist das Kapitel über *Persepolis*. Eder mischt bei den Fallstudien Primärtexte, die in der Comicforschung bereits international einen kanonischen Status haben (Bechdel, Satrapi), mit solchen, die bislang weniger Aufmerksamkeit erfahren haben (Abirached, Bashi). Die Fokussierung auf Zeichnerinnen, die im Medium Comic autofiktional über (E-)Migration(straumata) schreiben, darf als bewusste Reaktion auf eine „Malestream-Historie“ (S.83) gelesen werden, in der unter anderem Frauen und weibliche Perspektiven marginalisiert werden.

Persepolis sieht Eder als „[i]nitialzündend“ für die „(post-)koloniale[n] Held_innen mit Migrationserfahrungen als eigenständige[n] Akteur_innen“ (S.69), wie sie erst seit den letzten beiden Dezennien in Graphic Novels anzutreffen sind. Eder zeigt in diesem Kapitel unter anderem auf, wie Satrapis Comic-Alter-Ego nach der Remigration von Wien in den Iran daran scheitert, „das im Ein-

wanderungsland Erlebte für andere [...] verständlich [zu] machen, ihre Abwesenheit hat eine Lücke im Kollektiv und seinen Erfahrungen hinterlassen. Durch die Wanderbewegungen hat die Heldin ihre Form verloren“ (S.112). Dies visualisiert Satrapi unter anderem durch eine verzerrte Darstellung ihres Avatars. Um Formverlust geht es auch bei der in Zürich lebenden Exil-Iranerin Bashi, die den „Bruch[...] der eigenen Geschichte“ durch eine visuelle „Aufspaltungs- und Verdoppelungs-Metaphorik“ inszeniert und im Comic „Anteile von ein- und derselben Persönlichkeit“ (S.125) aufeinandertreffen lässt. Die Graphic Novels der aus dem Libanon stammenden Abirached über ihr Exil in Frankreich schließlich werden von Eder als Beispiele für die Visualisierung von disjunktiver *postmemory* gelesen (vgl. S.133).

Nach diesen an das Kriterium des unfreiwilligen räumlichen Wechsels

geknüpften Beispiele für Migration mag das Kapitel über Bechdel's *Fun Home* zunächst irritieren, handelt es sich doch hier um eine innere Odyssee, nämlich um die „an die Vater-suche gebundene Selbst(er)findung der homosexuellen Tochter“ (S.140). Eder legt jedoch überzeugend dar, dass es zur Migration nicht zwangsläufig einer spatialen Transition bedarf: „Ausgewandert wird in *Fun Home* aus einer heteronormativen Geschlechterordnung mit ihren allzu bekannten Extrempolen“ (S.158). Abgesehen vom thematischen Fokus, den nichtkanonischen Beispielen und der Reflexion über das Thema Migration auf der Ebene der Komposition und der Architektur des Textes machen insbesondere unerwartete Querwendungen wie diese Eder's Buch zu einer spannenden, gewinnbringenden Lektüre.

Barbara Margarethe Eggert (Linz)