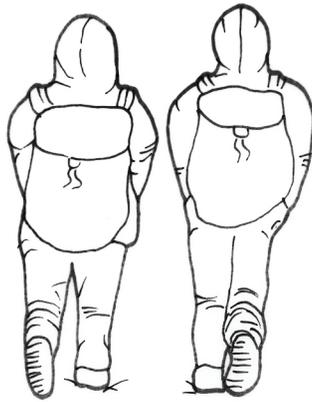


In Mind

Räume der Erinnerung





Johanna Regger, BSc

In Mind Räume der Erinnerung

MASTERARBEIT

zur Erlangung des akademischen Grades

Diplom-Ingenieurin

Masterstudium Architektur

eingereicht an der

Technischen Universität Graz

Betreuer

Univ.-Prof. Mag. Dr. phil Anselm Wagner

Institut für Architekturtheorie, Kunst- und Kulturwissenschaften

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen/Hilfsmittel nicht benutzt, und die den benutzten Quellen wörtlich und inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe. Das in TUGRAZonline hochgeladene Textdokument ist mit der vorliegenden Masterarbeit identisch.

Datum

Unterschrift

Einleitung:

Die Graphic Novel

Die vorliegende Graphic Novel behandelt das Thema Flucht.

Abstraktheit macht es mir in diesem Fall möglich, transparent zu arbeiten und zugeben zu können, die Orte in der Realität nicht erlebt zu haben. Man bewegt sich im Theoretischen.

Um den Mechanismus der Reise zu verstehen, führte ich Interviews. Ausgangspunkt der Erzählung sind also Erinnerungen mir fremder Personen. Durch die Interpretation ihrer Reise entstehen Karten und Bilder, die die Wichtigkeit der Situationen ausdrücken und die Strukturen und Elemente der Fluchtroute definieren sollen.

Die Abstraktheit der Bilder ist von großer Wichtigkeit, da mir die Räume sinnlich erzählt und beschrieben wurden. Daher werden die Orte und Räume nicht wahrheitsgetreu dargestellt, sondern bezugnehmend auf die Erzählungen geformt. Somit baut die Geschichte auf die Erfahrungen und Empfindungen in den Orten und Räumen auf, Denn hier wird interessant, welche Erinnerungen von Räumen noch scharf im Gedächtnis geblieben sind und welche scheinbar unwichtig und verschwommen wirken.

Einleitung:

Die Graphic Novel

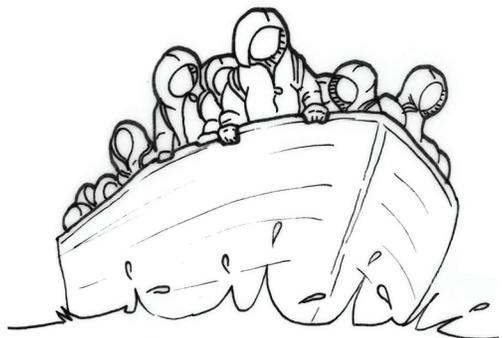
Der Raum der Erinnerungen stellt die Küche des Flüchtlingsheims dar, in der mir die Geschichten erzählt wurden. Er ist der Ort der Verarbeitung und des Eindrucks der Wanderung. Hier wird mir ein Überblick über die Orte geboten und hier habe ich die Erfahrungen über die Reise durchlebt, welche ich den Lesern übermitteln will.

In dieser Graphic Novel geht es nicht darum, eine Lösung für die Reise zu finden, sondern um die Interpretation von Erinnerungen durch Bild und Text und das Erleben der imaginierten Räume.

Die Erzählung funktioniert nicht nur durch Bilder, genauso wenig funktioniert sie rein textlich. Aus diesem Grund ist das Medium Comic unumgänglich, um die starke Verbindung zwischen den beiden Elementen darzustellen, welche die Reise veranschaulichen.

Inhaltsverzeichnis

Storyboard.....	11 - 23
Comic.....	25 - 37
Quellenverzeichnis.....	39
Danksagung.....	40



Storyboard:

Das Drehbuch

Storyboard:

Das Drehbuch

Das Storyboard ist das Drehbuch, die Vorlage zu einem Comic. Hier wird die Handlung mit Schauplätzen, Protagonisten, Hintergründen, Texten, etc festgelegt. Es gibt verschiedene Formen mit diesem Skript umzugehen. Da ich der einzige Filter für dieses Projekt war, konnte ich interaktiv zwischen textlicher und bildlicher Ebene wechseln und die Geschichte somit korrelierend entwerfen.

Die textliche Ebene bezieht sich auf Interviews mit geflüchteten Syrern in Graz. Diese Interviews beschreiben sozusagen den Mechanismus der Flucht. Durch Buchquellen über Mindmapping entwickelte ich dazu also eine gedankliche Landkarte, die zwar der Realität nicht entspricht, aber geschilderte Gefühle und Atmosphären übermitteln soll.

Die bildliche Ebene bezieht sich auf sogenannte „Thumbnail-Skizzen“. Diese sind rohe, schnelle Zeichnungen, um unter anderem die Seitenkomposition der Graphic Novel zu entwerfen, sowie grobe Skizzen der einzelnen Panels. Man konzipiert die gedanklich entstandenen Räume und Protagonisten.

Storyboard:

Auszug siehe S.17

Seite 17

ÜBERSICHT:

Die Stadt wird als Ausgangspunkt der Reise betrachtet, um die Struktur einer syrischen Stadt gedanklich zu erfassen. Das Stadtgefüge ist für die Protagonisten unvergesslich, hier war ihr Habitat und ihr Habitus.

Panel 1:

VOGELPERSPEKTIVE: Stadtbild: abstrahierte, Häuser. Vereinfachung durch geometrische Grundformen die das Stadtbild formen: Rechtecke – Lehm, Flachdächer, Freiräume, Straßen.

„Ausgangspunkt der Reise bin ich, die Heimat, der Brennpunkt so nennt man mich.“

Panel 2:

ZOOM: in Stadt, Darstellung der Dächer, Dichte.

„Bestehe aus einem starken Gefüge, und schaffe unverwechselbare Bezüge.“

Panel 3:

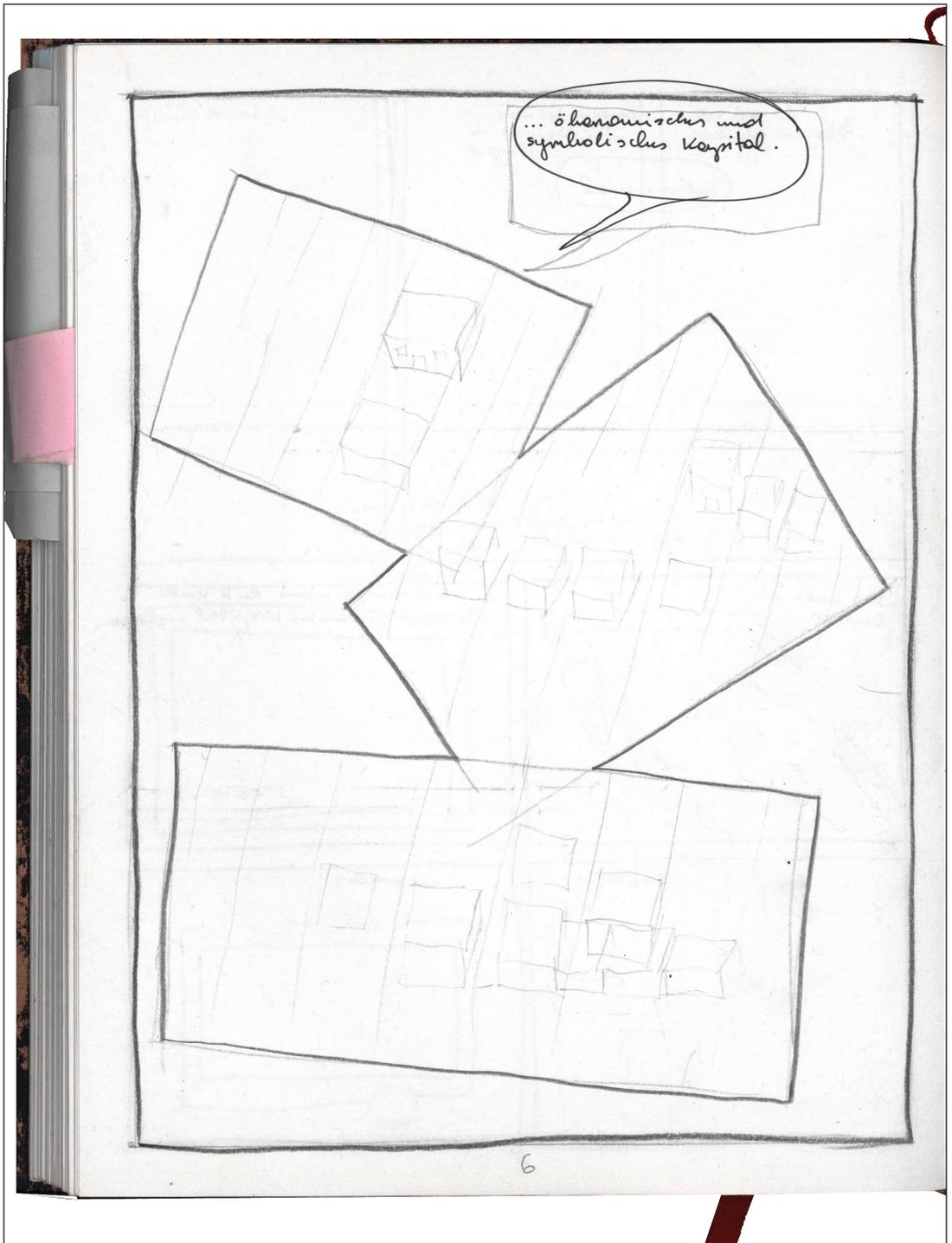
ZOOM VON VORNE: Öffnungen zu sehen, bewegt sich in die Stadt. Rechtecke verschieden hoch, keine Symmetrie.

„Durch Plätze, Dächer, Bäume und Orte, ach meine Identität hat viele Worte.“

-Unterbrechung-

„Doch erst durch diese zusammenhängende Gestalt, schaffe ich einen räumlichen Inhalt.“

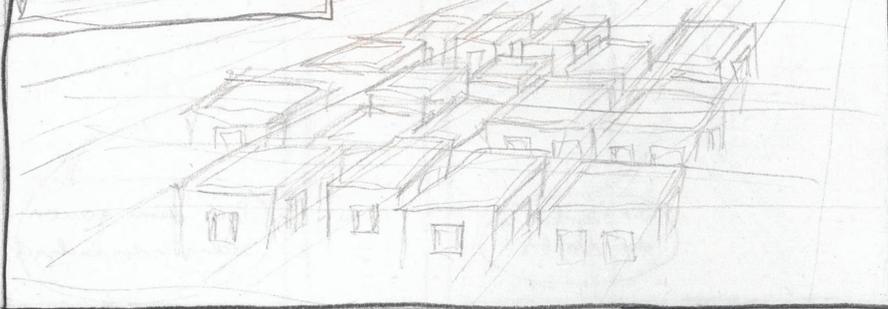
Storyboard:
Auszug Skizzen



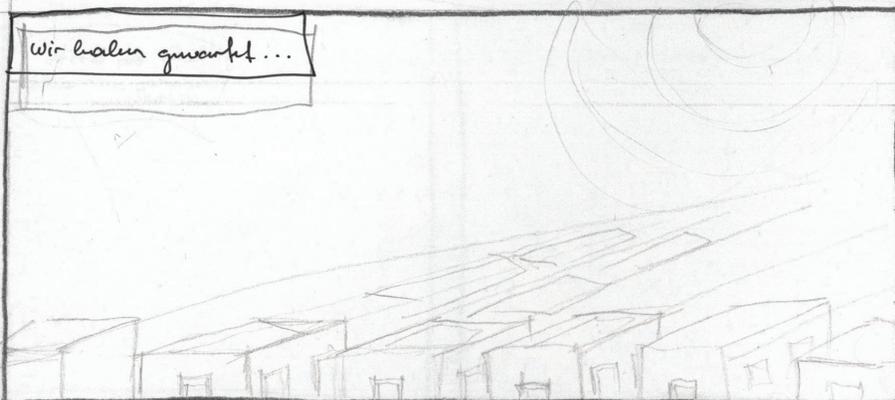
Storyboard:

Auszug Skizzen
Seitenkomposition
grober inhalt

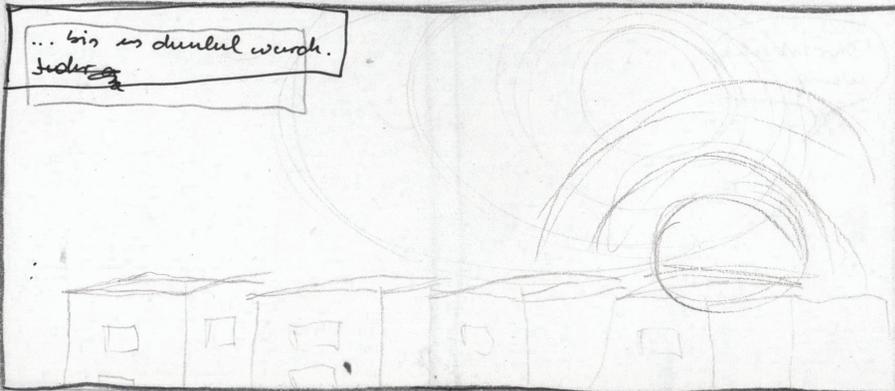
Ich habe einen Himmel, der Ausgangspunkt unserer Reise,
im Winter verlässt.



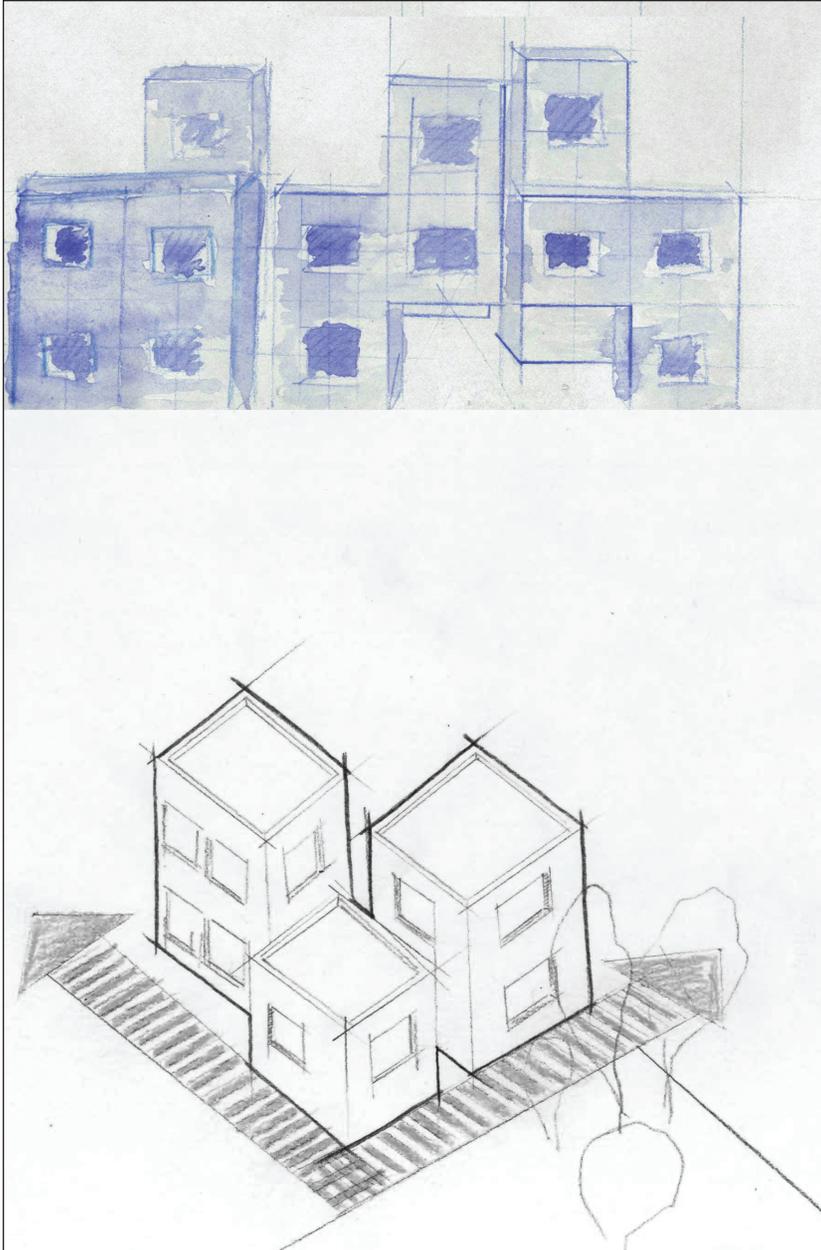
Wir haben gewartet...



... bis es dunkel wurde.
Jeder



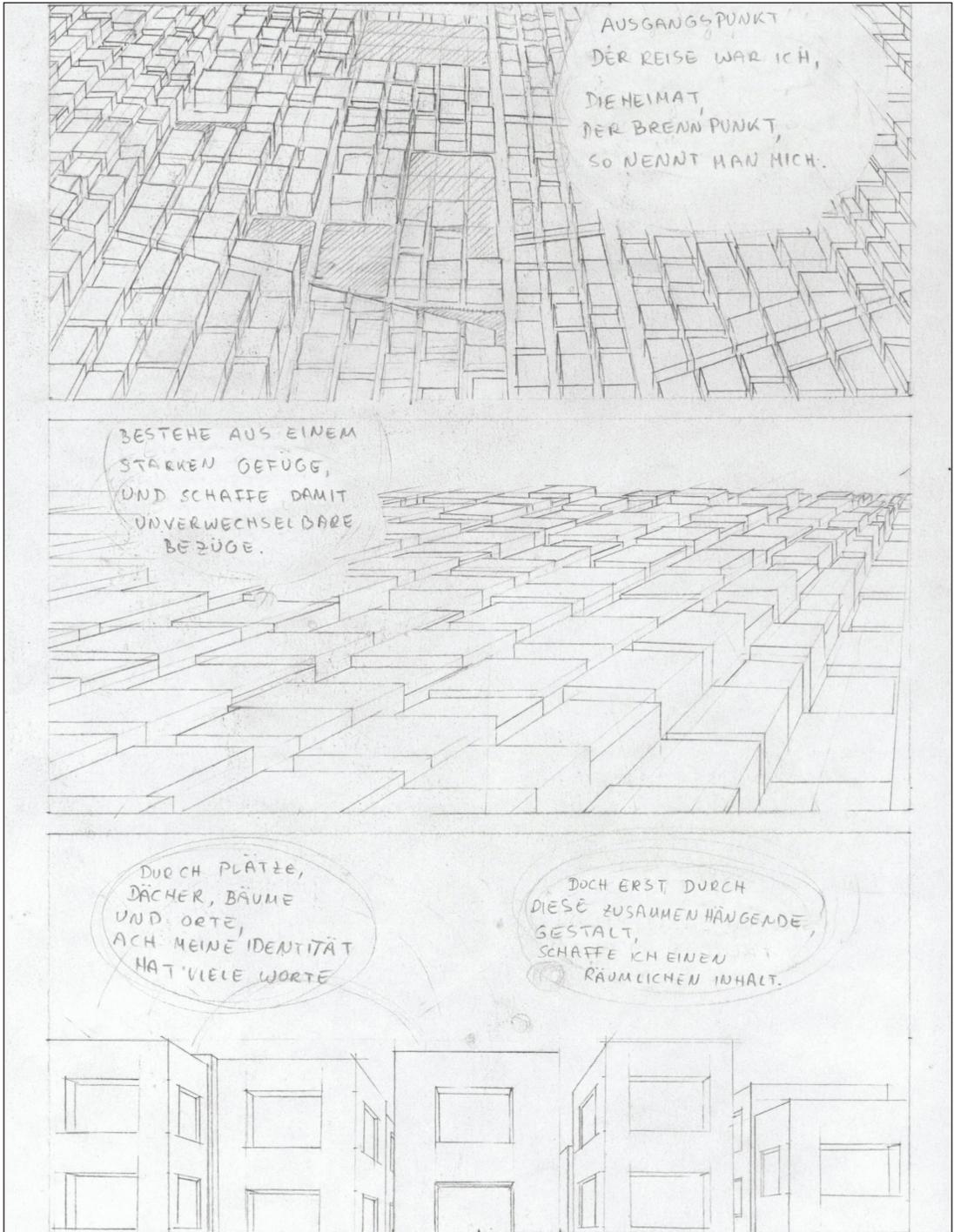
Storyboard:
Auszug Skizzen
Geometrie



Storyboard:

Auszug Skizzen

Bleistiftvorlage



Interviews:

Die Geschichten

Die Hauptquelle, auf die sich diese Graphic Novel bezieht, sind Interviews mit den Betroffenen, die diese Reise auf sich genommen haben. Es wurden mehrere Interviews mit verschiedenen Menschen durchgeführt und diese zu der erzählten Geschichte zusammengefügt. Was bedeutet, dass der Hauptprotagonist eine Fiktion darstellt jedoch die Route auf wahren Begebenheiten beruht.

Die Flüchtlingsheime, in denen die Interviews durchgeführt wurden, stellen in dieser Graphic Novel die Räume der Erinnerung dar. Hier werden die Geschehnisse verarbeitet. Aus diesem Grund bestehen sowohl Prolog als auch Epilog aus einer Diskussion des Stadtheimes und des Landheimes.

Das Thema der Flucht ist ein schwieriges und behutsam zu behandeln. Aufgrunddessen wählte ich den Weg einer Analyse der Reise, da auch dafür eine Lösung gefunden werden muss, die sich weder utopisch noch dystopisch gestalten darf.

Durch die Verarbeitung der Erfahrungen meiner Interviewpartner stelle ich somit eine Analyse in Bild und Text bereit, um sich mit Sorgfalt Gedanken über dieses Thema zu machen.

Interviews:

Auszug aus einem Interview siehe S.40

siehe S. 38:

“Mit Autos und Bussen kommen sie an die türkische Küste, wo sie meist schon von Schleppern angesprochen werden und sie im vorab die „Bootstour“ vereinbaren und zahlen.

In alten Häusern sammeln die Schlepper Flüchtlinge, um so viele als nur möglich auf die Boote oder Schiffe zu bekommen. Sie sagen ihnen allerdings nicht wann sie los können, manchmal sind sie Tage in den Häusern und warten und werden hier und da mit essen versorgt.”

siehe S. 40:

“Dort waren häufig Stürme an der Küste. Auch an dem Tag, als sie mit dem Boot fahren wollten.

Das Boot wurde zerstört, 45 Personen befanden sich darin und alle waren im Wasser.

Ein Schiff kam, es war die türkische Polizei, die sie aufgesammelt wieder zurückbrachte.

Danach hat er noch einen Versuch gestartet, und einen dritten danach, da er immer untergegangen war.

Das Boot war 6m mal 2m, also viel zu klein für so eine Masse an Menschen.

Es war außerdem alt und aus Holz. Sie mussten von 8 bis 12 Uhr in der Nacht im Boot warten weil der Motor kaputt war und die Schlepper ihn provisorisch versuchten zu reparieren.

Dann ging es los, es war stürmisch, das Wasser kam von allen Seiten rein. Sie sind bis 5 in der Früh gefahren.

Der Lenker des Bootes war ein alter Mann, der sich davor und während der Fahrt angesoffen hat.

Insgesamt hat die Bootsfahrt 18 Stunden gedauert, der besoffene Lenker ist nämlich Runden gefahren, weil er sie nicht gefunden hatte.”

Protagonisten:

Metapherentwicklung

Die Verwandlung der zwei Hauptdarsteller findet beim Verlassen ihrer Heimat statt. Sie werden zu ortlosen Fremden. Dies wird durch die Kapuze und einem gesichtslosen Ausdruck dargestellt, als Vereinfachung der Körper. Der einzige Besitz der ihnen bleibt, wird in Form von Rucksäcken dargestellt und da sie im Winter flüchteten, tragen sie langärmelige Kleidung.

Da sie in der Geschichte auf Gleichgesinnte treffen, zieht sich diese Metapher durch die gesamte Graphic Novel, um sie sofort erkennen zu können.



Die Schlepper wurden mir als "Dirty People" beschrieben. Sie sehen nur Geld in der Misere der Hauptprotagonisten. Dies wird auf S. 36 im Comic dargestellt. Ansonsten sind auch sie gesichtsloser und tragen eine Kappe, um sie erkennbar von anderen Darstellern zu unterscheiden.

Die Route:

Mir wurden mehrere Routen und Arten der Wanderung beschrieben. Ich wählte die Landroute, in der die Syrer einige Länder zu Fuß und mit Hilfe von Schleppern durchquerten. Sie haben die Räume und Orte am meisten wahrgenommen. Andere Interviewpartner befanden sich auf der gesamten Reise in LKW's, Autos oder in Booten und Schiffen und dann im Zug. Auch diese Geschichten inspirierten mich zu einigen entstandenen Bildern. Aufgrund der Masse an Information musste ich also eine Route filtern, welche mir logisch erschien und genug Information bot, um sie atmosphärisch darzustellen.

Da ich die Möglichkeit hatte, nicht nur syrische Flüchtlinge zu interviewen, sondern auch unter anderem afghanische und kirgisische, wurde mir das System der Schlepper verständlicher und die verschiedenen Gründe einer Flucht näher gebracht. Aufgrund der Gegenwärtigkeit des Krieges in Syrien, entschied ich mich für die Reise aus diesem Land nach Österreich, um eine leichter nachvollziehbare Geschichte zu kreieren.

Genauso hatte ich die Gelegenheit bei einer Aufnahme in einem Flüchtlingsheim dabei zu sein, um diesen Mechanismus zu verstehen. Ich wurde also nicht nur von der gewählten Route inspiriert, sondern hatte eine große Menge an Information mit der ich arbeiten konnte.

Kontext:

Bild und Text

Ein Comic oder eine Graphic Novel bestehen aus zwei wichtigen Elementen, die untereinander funktionieren müssen, Bild und Text. Das eine kann manchmal im Vordergrund stehen, jedoch nicht ohne das andere vollständig verstanden werden.

Durch die emotionalen, atmosphärischen Darstellungen und die erzählenden Reime wird das Gefüge interpretierbar. In dem Sinne, dass eine Abstraktion des Dargestellten erhalten bleibt und für den Leser, mit dem man über diesen Comic kommuniziert, eine zu hinterfragende Geschichte entsteht.

Man nimmt jede Seite langsamer wahr, die Geschwindigkeit des Lesens wird reduziert und der Leser ist somit länger mit einem Bild bzw. einer Seite konfrontiert.

Unterbrechungen finden während der Geschichte in Form von Erklärungen des Hauptprotagonisten statt, um den Leser zurückzuholen, aus den Reimen zu reißen, sich wieder auf die Route zu konzentrieren und sich nicht in Bild und Reim zu verlieren.

Kontext:

Bild und Text

Der Reim steht in einer tiefen Verbindung zu den Bildern, manchmal zu einem, manchmal verbindet er mehrere Bilder., um so von den verschiedenen Elementen eine vernetzte Geschichte zu produzieren.

Der Anfang gestaltet sich einfacher, es erzählen zuerst Bereiche, Wege, Gefüge und Hauptprotagonist nacheinander. Doch umso tiefer man in der Geschichte hängt, desto vernetzter wird es, da der Leser bei jeder Seite diese Graphic Novel besser kennen lernt und die sprunghafte Erzählung der Orte nachvollziehen kann, da ihm immer mehr Räume vorgestellt werden.

Durch dieses Medium ist es auch möglich, einer Gruppe von Menschen ein neues Gesicht zu geben. Es handelt sich zwar um Flüchtende aus Syrien, doch sind sie für mich maximal Fremde, die sich auf eine gefährliche Reise begeben. Deswegen erwähne ich in keinem Satz das Wort "Flüchtling" und abstrahiere ihre Identität mit Kapuzen und einem Rucksack, um so ihrer Situation der Ortlosigkeit Aufmerksamkeit zu schenken.

Die Reime wurden aus den Sprechblasen befreit und stehen direkt im Bild. Einerseits um nicht zu sehr vom Bild abzulenken und andererseits, weil das Gesprochene zur Darstellung gehört und das Bild mitgestalten soll.

Graphic Novel: Die Erzählung

Graphic Novel:

Kapitel 1

Parallelhandlung:

Die Graphic Novel startet mit einer Erzählung zweier Gebäude, die sich nicht im gleichen Ort befinden und welche ich zu einer anderen Zeit jeweils besucht habe. Es handelt sich um ein Stadt- und ein Landheim. Hier durfte ich in die Geschichten eintauchen, sie stellen somit die Räume der Erinnerung dar.

Dies ist auch der Ort an dem man den Hauptprotagonisten sieht, hier werden sie vorgestellt.

Auf Seite 15 sieht man Handys, die eine Überlappung der Geschichten darstellen sollen, ein Netz, welches die folgende Geschichte geformt hat. Es ist Ausdruck für die Zusammenfassung mir erzählter Erinnerungen. Ab hier befinden sich die Leser in der Erzählung, der Vorstellungswelt.

Graphic Novel:

Kapitel 2

In diesem Kapitel lernt man die alte Heimat kennen, welche den Ausgangspunkt der gesamten Reise darstellt. Man zoomt in ein Gebäude, in dem die beiden Hauptprotagonisten sich noch nicht verwandelt haben und ihre Sachen in die Rucksäcke packen. Ab S. 19 dem Start der Flucht werden sie zu Ortlosen.

Sie verlassen über einen Weg ihre Heimat und kommen durch einen Wald zu einem Acker.

Graphic Novel:

Kapitel 2

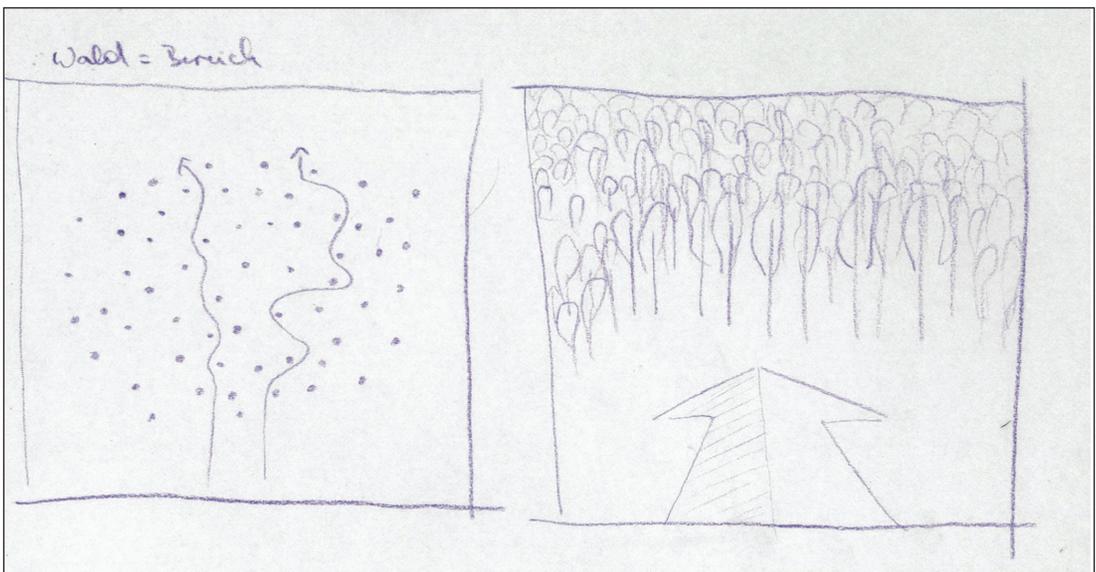
Auf S.25 sieht man oben ein Bild, welches noch häufiger in der Geschichte vorkommen wird. Es soll die vergangenen Bereiche, Orte und Wege mit den zukünftigen verbinden und einen Überblick über die Situation schaffen. Weiters wird der Leser durch ergänzenden Text auf die folgenden Bilder vorbereitet und bekommt Zusatzinformation.

In diesem Kapitel lernt man die Grenze kennen, welche noch eine große Rolle spielen wird in der Graphic Novel. Hier ist sie allerdings nicht erkennbar. Diese erste Hürde wurde mir als nicht wahrnehmbar dargestellt, sie war sozusagen in das Gefüge des Ackers eingeflochten.

In der Türkei hatten viele die Wahl bei Verwandten oder Bekannten zu wohnen und wir unterhielten uns ebenfalls über die sogenannten Containerstädte.

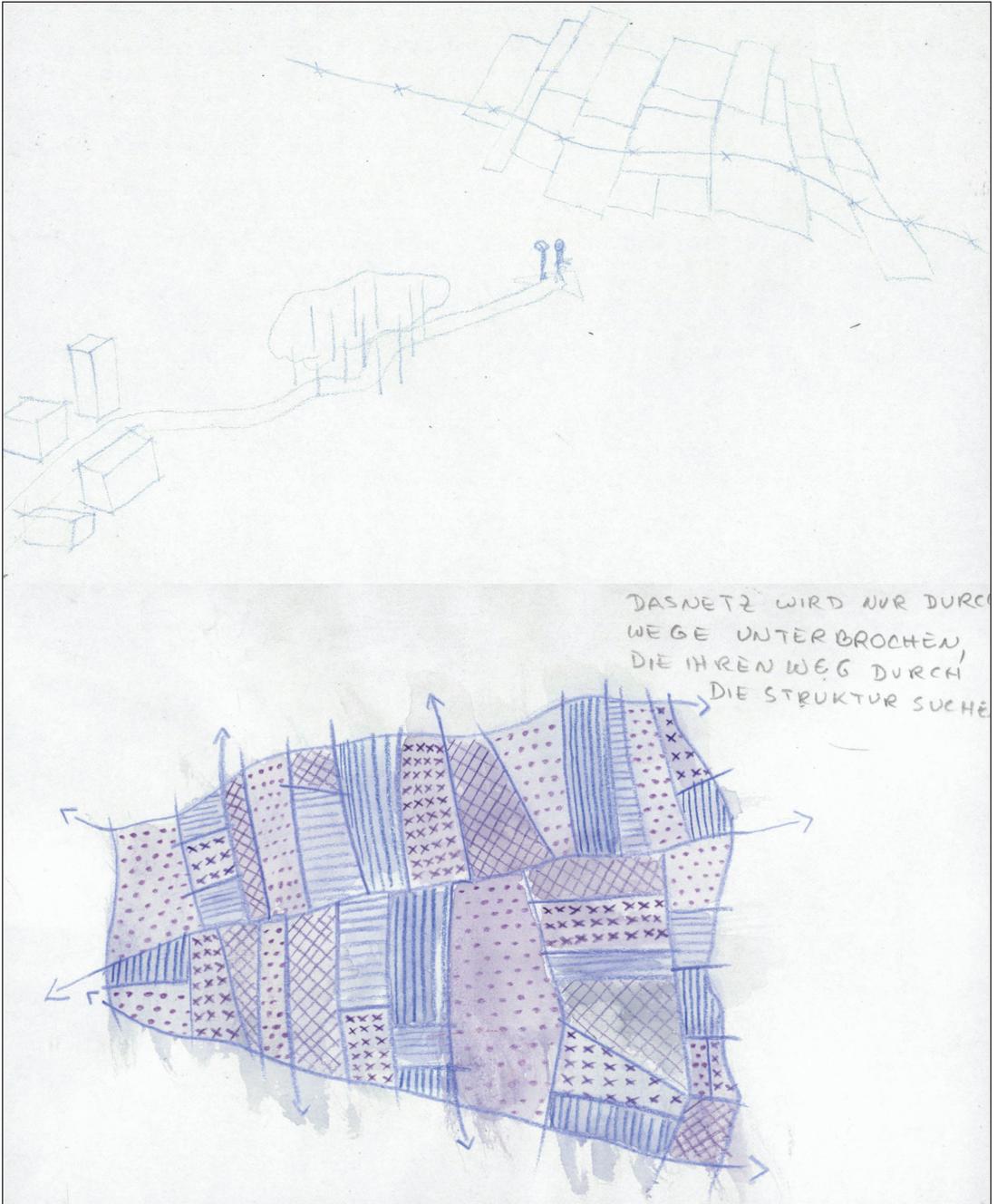
Sie erklärten mir, dass es keine Option für sie war in diesen Städten auszuharren, um nach Jahren des Wartens in ihre zerstörten Heimaten zurückzukehren.

Weg-Bereich



Graphic Novel: Kapitel 2_Auszug Entwurfsskizzen

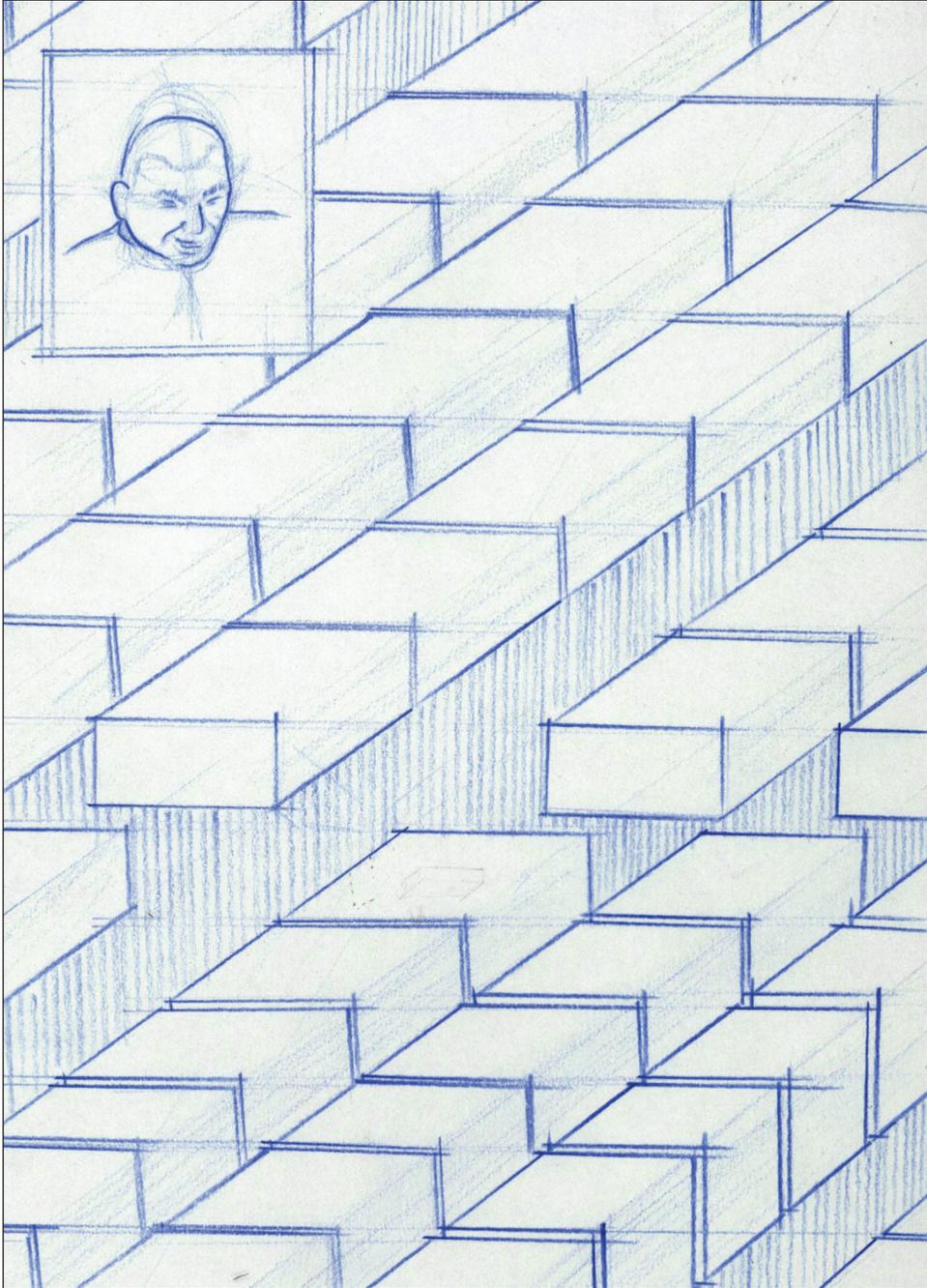
Erklärung-Vorbereitungsskizze



Acker-Fleckerteppich

Graphic Novel: Kapitel 2

Containerstadt-Dichte



Graphic Novel:

Kapitel 3

Sie fahren also weiter an die Küste des Landes und werden auf S. 36 das erste Mal mit Schleppern konfrontiert. Sie werden in Häuser gebracht, um auf die Weiterreise mit den Booten zu warten. Da sie nicht auf das Warten eingegangen sind, bzw es ihnen nicht wichtig war, und ich die zeitliche Spanne nicht genau darstellen wollte, wird das Warten auf S. 38 und 39 panellos (ohne Rahmen) dargestellt, nur der Schatten formt den Raum in dem sie warteten.

Danach wurden sie zu den Booten gebracht, hier erkennt man klar um welche Reise es sich handelt, da man solche Bilder mit überfüllten Booten aus den Medien kennt und eine Analogie herstellen kann. Jeder meiner Interviewpartner erzählte mir von der Problematik der Boote, die Dichte, das Ausgeliefertsein auf dem Meer und nicht zu wissen ob man heil ankommt. Dieser Bereich das Meer ist einer der gefährlichsten Bereiche der gesamte Route. Auf S. 42 sieht man das Untergehen von Schiffen und den ständigen Versuch zu fliehen. Einige der Syrer haben mehrere Versuche gebraucht, um auf einer griechischen Insel zu landen. Sie sahen es als einzige Option an, weiterzureisen.

Angekommen auf den Inseln, werden sie meist von der Polizei empfangen und in provisorische Gefängnisse, umzäunte Freibereiche gebracht. Die Darstellung auf S. 47 soll das Gefühl von Dichte verursachen. In diesem Bereich, mussten sie essen, schlafen, auf die Toilette gehen, warten, etc... bis sie dargestellt auf S. 49 Papiere erhalten, um sich 2 Wochen in Griechenland aufzuhalten (meist um weiterzureisen).

Mit Fähren kommen sie ans Festland. Dies ist die einzige Verbindung für sie um weiterzureisen. Hier gestaltet sich die Reise als angenehmer, da sie sich kurzfristig "legal" im Land befinden.

Graphic Novel:

Kapitel 3_Auszug Entwurfsskizzen

Angelhaken



Graphic Novel:

Kapitel 4

Dieses Kapitel startet wieder mit einem erklärenden Text, um die Leser auf die Weiterreise vorzubereiten.

Sie begegnen einem Weg, der dieses Kapitel beherrscht, dem Zug und den dazugehörigen Schienen. Anfänglich fahren sie mit dem Zug und durchkreuzen schon bekannte Bereiche, da sie sich noch im gleichen Land befinden, in dem sie sich aufhalten dürfen, doch auf S. 61 dargestellt steigen sie kurz vor der Grenze aus, um mit Hilfe der Zuggleise den Weg in das nächste Land zu beschreiten.

Sie befinden sich jetzt zum zweiten Mal in einem Wald. Hier wird die Wahrnehmung eine andere, da nicht wie im vorherigen Wald, der Bereich ihren Weg formt, sondern die Gleise ihnen die Richtung vorgeben. Deshalb wird er hier abstrakt, in vereinfachter geometrischer Form dargestellt.

Für die gesamte Geschichte war mir wichtig auch auf die Jahreszeit einzugehen, da meine Interviewpartner im Winter gerüst sind und das Wetter eine große Schwierigkeit darstellte. Schnee und Kälte formen viele Bilder und deren Wahrnehmung. Auf S.64 sieht man einen Vorteil des Medium Comic. Man kann mit einem einfachen Wort wie "Schlotter" die Kälte der Bilder darstellen.

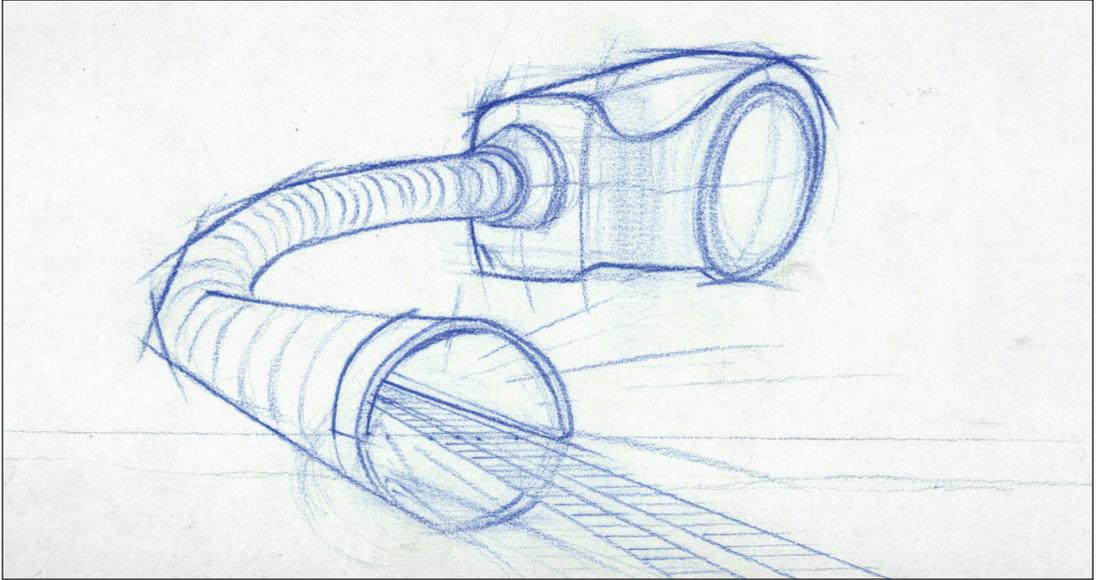
Ab S. 66 bewegt sich ihr Weg in einen sehr düsteren Bereich, in einen Tunnel. Er verengt ihre Route und schränkt sie in ihrer Bewegungsfreiheit ein.

Hier werden die Protagonisten mit Tragik konfrontiert, diese Wanderung ist und bleibt lebensgefährlich, viele meiner Interviewpartner haben solche Dramen erlebt, umso wichtiger war mir, darauf aufmerksam zu machen und die Reise nicht zu verunglimpflichen.

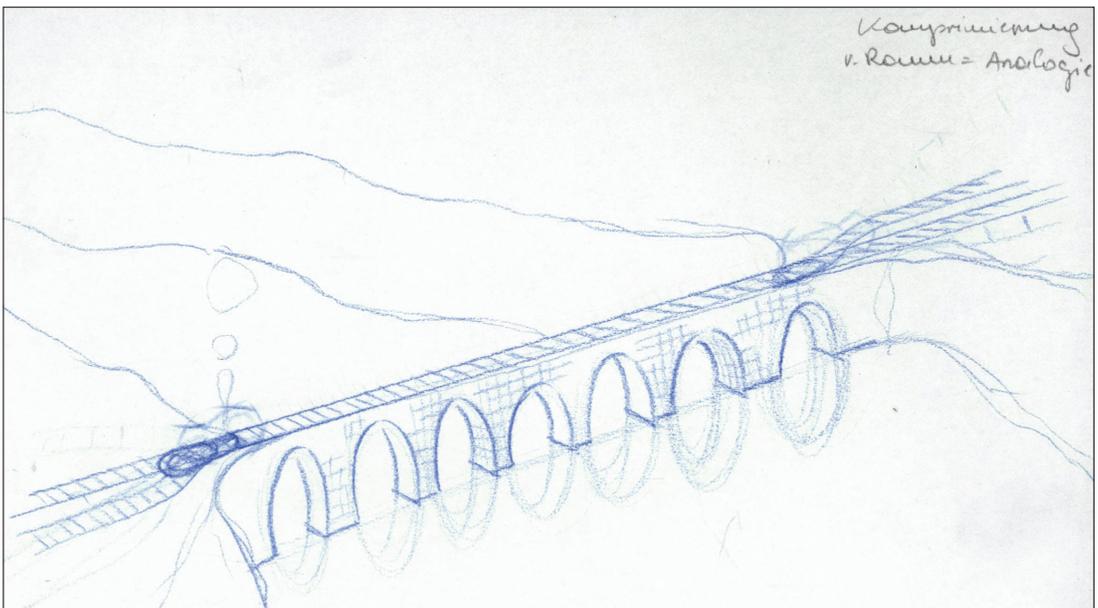
Graphic Novel:

Kapitel 4_Auszug Entwurfsskizzen

Raumaufsaugung



Ab S. 73 muss der Hauptprotagonist also alleine weiterreisen und trifft auf eine nächste raumformende Schwierigkeit, die Brücke. Auch durch sie wird die Route zusammengezogen. Wie eine Scheibe verbindet sie einen zerteilten Bereich. Der Weg führt ihn in die Fremde, die sich wieder ausbreiten kann und ihn in ein Dorf bringt.



Graphic Novel:

Kapitel 5

Der Mechanismus der Schlepperei ist hier interessant. Denn sie werden von einem Schlepper über Stunden durch einen Wald zu einem Platz geführt, um dort von Autos (weiteren Schleppern) abgeholt zu werden. Dieses Kapitel ist insofern wichtig, da die Schlepper die gesamte Route der Flüchtenden in ihrer Wahrnehmung beeinflussen.

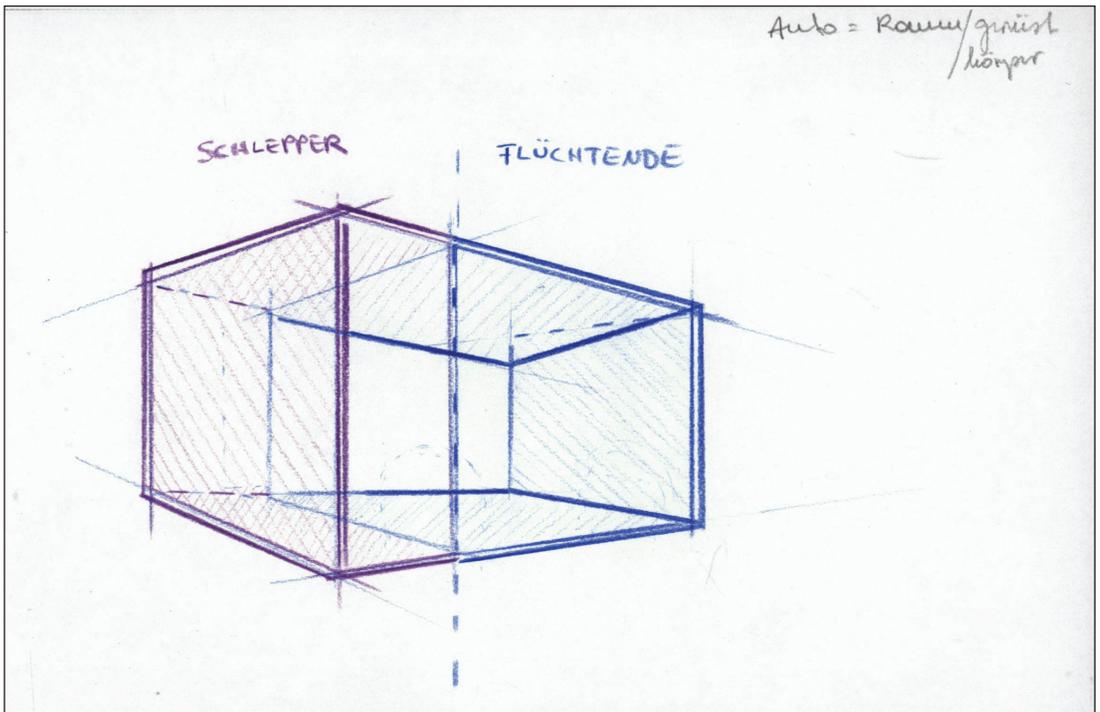
Hier im Wald mussten sie ihm folgen, er war sozusagen die Route, der Pfeil, der sie durch den wieder abstrakten Wald führte. Die Atmosphäre ist eine kühle, nicht nur wegen des Wetters sondern auch wegen der Stimmung, dargestellt auf S. 83. Sie durften weder Fragen stellen, noch sich großartig unterhalten "Tuschel", "Psst".

Der nächste besondere Raum, S. 86, das Auto welches ein Verkehrsmittel darstellt, ist vielen aus Medienberichten bekannt. Es befinden sich meist viele Menschen darin, sie müssen zusammengekauert Stunden in Autos mit wenig Luft ausharren.

Doch nur so kommen sie, ohne wochenlang in der Kälte zu Fuß zu gehen, zum nächsten Knotenpunkt, einer Hauptstadt S.90. Hier finden sie Transiträume, provisorische Lager S.91, und bekommen eine Aufenthaltsgenehmigung für ein paar Tage (um an die nächste Grenze weiterzureisen).

Hier haben viele davon berichtet, bei der Überquerung der Grenze erwischt und wieder zurück ins andere Land gebracht worden zu sein. So beginnt der Kreislauf, wie man ihn auch von den Booten kennt, erneut. Man versucht es nunmal so lange bis man sich unerkant im nächsten fremden Land befindet.

Graphic Novel:
Kapitel 5_ Auszug Entwurfsskizzen



Graphic Novel:

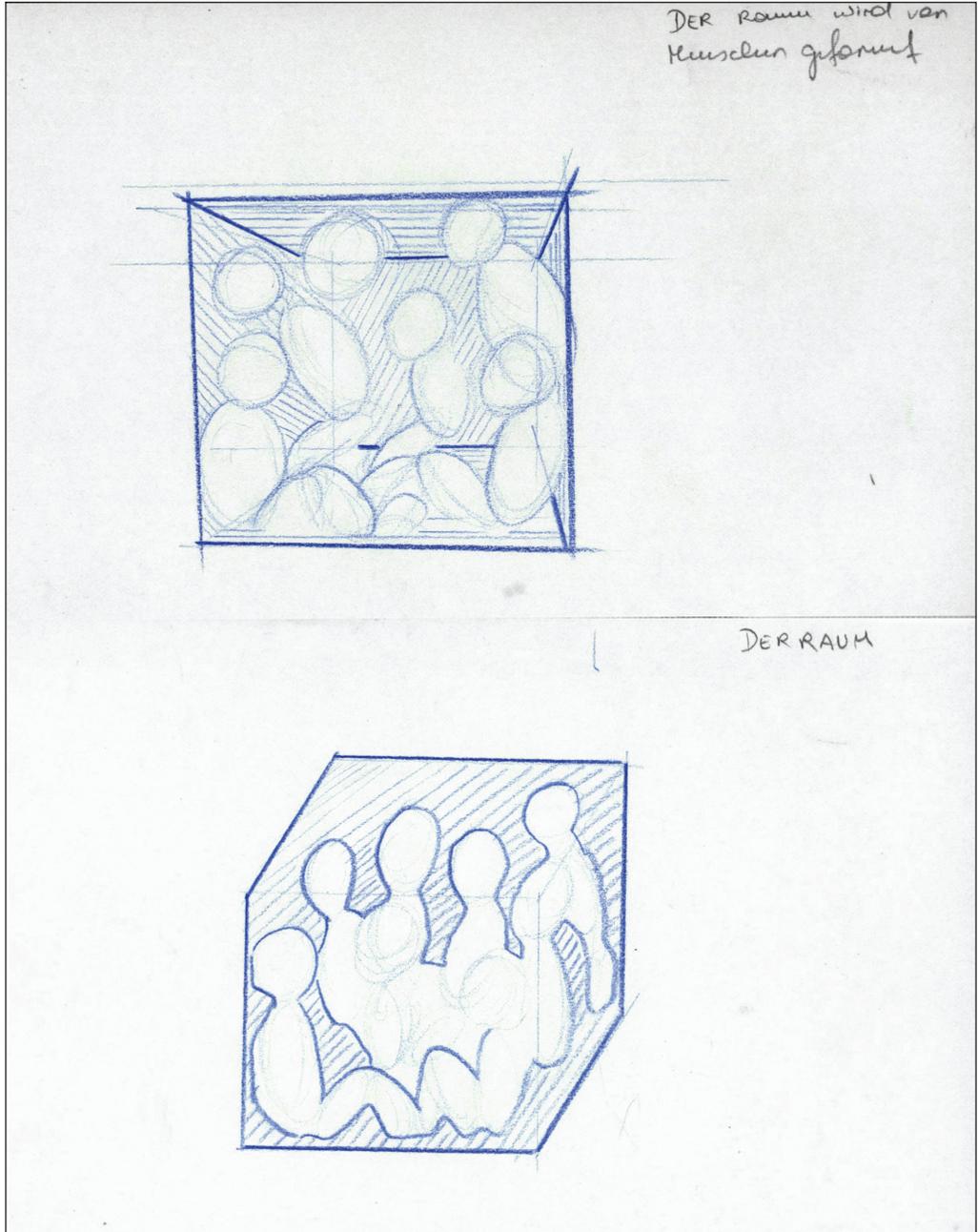
Kapitel 6

Nach der Überquerung reist er mit den schon bekannten Schlepper-Autos weiter. S. 101 veranschaulicht ein Detail, worauf mich Interviewpartner hingewiesen haben. Dass sie kaum Luft bekamen und stundenlang in unangenehmen Positionen ausharren mussten. Einer meiner Interviewpartner erzählte mir, die Tür ein wenig eingeschlagen zu haben, um an etwas Luft zu gelangen.

Hier befinden wir uns am Ende der Geschichte. Viele Syrer wurden im Wald rausgelassen, einige zur Moschee gebracht, das einzig klare Symbol, von dem sie mir in ihrer Reise berichtet hatten.

Am Ende findet man wieder eine kurze Unterhaltung zwischen den Heimen, die in kurzen Reimen zusammenfassen, wie wichtig es ist, diese Reise und die Situation der Syrer zu verstehen.

Graphic Novel:
Kapitel 6_ Auszug Entwurfsskizzen



Literaturliste:

Antonis, Antoniou: Mind the Map. Illustrated Maps and Cartography, die Gestalten Verlag GmbH & Co. KG Berlin 2015

Augé, Marc: Nicht-Orte. aus dem Französischen von Michael Bischoff, Verlag C. H. Beck oHG München 2010, ³2012

Bourdieu, Pierre: Das Elend der Welt. Univ. -Verl. Konstanz ²1998

Cooney, Daniel: Comics und Graphic Novels zeichnen. deutsche Ausgabe frechverlag GmbH Stuttgart 2013

De Certeau, Michel: Kunst des Handelns. aus dem Französischen übersetzt von Ronald Vouillé, Merve Verlag Berlin 1988

Foucault, Michel: Die Heterotopien. Der utopische Körper, übersetzt von Michael Bischoff, Suhrkamp Verlag Berlin 2005

Jurgens, Dan: Marvel. Comic Helden, deutsche Ausgabe HEEL Verlag GmbH Königswinter 2006

Lee, Stan: So zeichnet man Comics. Deutsche Ausgabe Panini Verlags GmbH Stuttgart 2014

McKenzie, Alan: Comic Strips. Alles über die sprechenden Bilder, aus dem Englischen übertragen von Hanne Henninger, Edition Michael Fischer GmbH Igling 1. Auflage 2007

Schikowski, Klaus: Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler, Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG Stuttgart 2014

anonymisierte Interviews:

Interviews mit Flüchtlingen aus Aserbaidschan, Kirgisistan, Tschetschenien, geführt von Johanna Regger, Graz, 16.03.2015

Interviews mit Flüchtlingen aus Syrien, geführt von Johanna Regger, Graz, 17.03.2015

Interviews mit Flüchtlingen aus Syrien, geführt von Johanna Regger, Passail, 07.05.2015

Interviews mit Flüchtlingen aus Syrien, geführt von Johanna Regger, Graz, 26.05.2015

Danksagung:

Diese Graphic Novel ist eine Zusammenfassung mir geschilderter Reisen syrischer Flüchtlinge, welche ich in Flüchtlingsheimen in Graz und Passail interviewen durfte. Sie haben mir geholfen ein Verständnis für diese Wanderung zu bekommen. Deshalb geht der größte Dank an meine Interviewpartner, die sehr hilfsbereit und detailliert ihre Geschichten erzählt haben. Es war sicher nicht leicht einer Fremden solche intimen und tragischen Geschehnisse zu schildern, deshalb möchte ich auf diesem Weg meine Hochachtung äußern. Ohne diese Interviews wäre dieser Comic in der Form nie möglich gewesen.

Weiters möchte ich mich herzlich für die Zusammenarbeit der Caritas, insbesondere Valerie und Stephan bedanken, die mir diese Interviews ermöglicht und mir einen Einblick in die Welt der Flüchtlingsheime geboten haben!

Dank gebührt auch meiner Familie, die nie an mir zweifelte, da sie meine Leidenschaft zum Zeichnen immer Ernst genommen und mich immer unterstützt haben.

Sowie meinen Freunden, die mich bei diesem Projekt tatkräftig mit ihren Meinungen unterstützten, sowie Verständnis zeigten, als ich mich für diese Arbeit zurückzog, um inspiriert und konzentriert arbeiten zu können.

Großen Dank möchte ich auch Prof. Wagner äußern, der mich kompetent unterstützte und großes Interesse am Medium Comic sowie dem Thema Flucht zeigte. Ohne Ihre Unterstützung wäre diese Graphic Novel in der Art und Weise nicht entstanden.

Johanna