

Inhalt

0	Vorwort: AlieNation	7
1	Die Graphic Novel – Archäologie eines Medienformats	11
1.1	Die Graphic Novel – Begriff und Geschichte	11
1.2	Generische Merkmale der Graphic Novel	13
1.3	Graphic Novels als »Kollektivträume« und Marketingstrategien	15
1.4	Art Spiegelmans <i>Maus</i> und die Etablierung der Graphic Novel	23
2	Medium und Migration – zur Ikonografie des Koffers im Comic	27
2.1	Herbergsuche und Exil – vom Gelben Kind zum beseelten Golem	29
2.2	Die Erfahrung der Immigration – von den Ikonen des Kalten Krieges zu den Alltagsheld_innen der Comics	34
2.3	Flucht und Migration in aktuellen Graphic Novels	42
3	Trick-Kisten – das Zeichenrepertoire der Graphic Novel	47
3.1	Bilder – Abbilder und Comicbilder	50
3.2	Schrift-Bilder – Hierarchien und Wort-Gefechte	53
3.3	Konnexionen – Leerstellen und Lücken	59
3.4	Wahrheiten – Autofiktionen und Selbstverdoppelungen	61
3.5	Fluchtlinien – Retention und Werden	64
4	Nirgendnsland – die Befremdung des »Eigenen« und das »Anderes« des Irans in Marjane Satrapis <i>Persepolis</i>	69
4.1	Im Krebsgang der Geschichte – zeitwidrige Zeitbilder in <i>Persepolis I</i>	71
4.1.1	»Dies ist keine Revolution« – die Diagrammatik revolutionärer Zeitenwenden und die Islamische Revolution	71
4.1.2	Frauen und Widerstände – oder: das Geschlecht der Revolution	83
4.1.3	Persiflage und Geschichtszitat in <i>Persepolis I</i>	89

4.2	Interkulturelle Irritationen – Emigration, Remigration und die persische Pietà im iranischen Disneyland	93
4.2.1	Wien liegt (nicht) in Teheran – Emigration oder die Fortdauer des ›Eigenen‹ im ›Anderen‹	94
4.2.2	»Punk is not dead« – Remigration und die Befremdlichkeit des ›Anderen Eigenen‹	102
4.2.3	Krieg, Trauma, Tod – Appräsenz und doppelte Abwesenheit in <i>Persepolis I</i> und <i>II</i>	108
5	Orient-Fiktionen – Migration bei Zeina Abirached, Parsua Bashi und Walt Disney	115
5.1	Folien und Vorlagen – Orientalismus, Stereotyp und Wiederholung bei Walt Disney	116
5.2	Der disjunktive Zeitraum der Exilgeschichte(n) – Nachträglichkeit in <i>Catharsis</i> und <i>Nylon Road</i>	124
6	Eine andere Odyssee – die Metaphorik der Queer Migration in Alison Bechdels <i>Fun Home</i>	135
6.1	In a Queer Time and Place	136
6.2	Comingout im <i>Fun Home</i> der Gezeichneten – Alison Bechdels Odyssee der lesbischen Selbst(er)findung	141
6.3	Die List(en) der erzählerischen Inversion – zur Reversibilität einer unendlichen Geschichte	146
6.4	»Wohin?« – ein Ausblick	151
7	Nachwort: Blickwechsel mit einem Alien	157
	 Anhang	
	Bibliografie	161
	Textnachweis	174
	Danksagung	175