

„Tim und Struppi“ – Westliche Konstruktionen des Nahen Ostens in popkulturellen Medien

Eine Diskursanalyse zur Konstruktion des *Anderen*

Samira Ghozzi-Ben Miled



Samira Ghozzi-Ben Miled

„Tim und Struppi“ – Westliche Konstruktionen des Nahen Ostens in popkulturellen Medien. Eine Diskursanalyse zur Konstruktion des *Anderen*

Institut für Religionswissenschaft und Religionspädagogik (Bremen)
Veröffentlichungen des Instituts für Religionswissenschaft und Religionspädagogik 14

<https://doi.org/10.26092/elib/3357>

Bremen: Universität Bremen, 2024

©Universität Bremen



Dieses Werk bzw. der Inhalt steht unter einer Creative Commons Namensnennung-Nicht Kommerziell-Keine Bearbeitung 4.0 International Lizenz (CC-BY-NC-ND 4.0)

Umschlag und Satz: Dr. phil. Ulrich Harlass, Bremen

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
1. Einleitung	1
2. Methodik	3
2.1. Materialdimensionen und Mitteilungsebenen	3
2.1.1. Visuelle Mitteilungsebene	3
2.1.2. Auditive Mitteilungsebene	4
2.1.3. Interaktivität und Immersion Videospiele	5
2.2. Erhebungs- und Auswertungsmethodik	6
2.2.1. Erhebungsmethodik	6
2.2.2. Kritische Diskursanalyse	7
3. Handlung <i>Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes</i>	9
4. <i>Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes</i>	11
4.1. Die drei Medien und ihr Standpunkt einer Entpolitisierung	11
4.1.1. Entpolitisierung im Comic	11
4.1.2. Entpolitisierung im Zeichentrickfilm	13
4.1.3. Entpolitisierung im Videospiele	14
4.2. Orientalisieren und Exotisieren des Nahen Ostens	16
4.2.1. Die orientalische Kulisse	16
4.2.2. Der <i>Orient</i> im Erscheinungsbild	17
4.2.3. Diskurse des Orientalismus	20
4.3. Islamdiskurse	24
4.3.1. Nutzung von Worten mit islamischem Bezug	24
4.3.2. Darstellungen des Islams	27
4.3.3. Die Schul(t)zes treffen auf Muslim*innen	28
4.3.4. Westliche Diskurse und <i>der Islam</i>	30
4.3.5. Diskurse zwischen Empörung und Sensibilisierung	36
4.4. Der europäische Tim und die <i>Anderen</i>	39
4.4.1. Die Passivität der <i>Anderen</i>	39
4.4.2. Die Emotionalität und Mehrdeutigkeit der <i>Anderen</i>	42
4.4.3. Der Schwarze <i>Andere</i>	44

4.4.4.	Tim – Der europäische Held	46
4.4.5.	Diskurse zwischen Fremd- und Selbstbild	48
5.	Fazit	52
	Quellenverzeichnis	55
	Anhang	61

Vorwort

Die folgende Forschung in der Bandreihe der Veröffentlichungen des Instituts für Religionswissenschaft und Religionspädagogik (VIRR) publizieren zu dürfen, bedeutet mir persönlich, wie auch beruflich sehr viel. Eine Publikation bedeutet immer auch einen Austausch der Perspektiven eingehen zu dürfen. Themen wie die Konstruktion des Anderen, Rassismus und Stigmatisierungen – sie alle sind Aspekte, die mich einen großen Teil meines Lebens persönlich begleiten. Mich fachlich in meiner Masterarbeit mit diesen Themen und meiner Perspektive ihnen gegenüber zu beschäftigen hat für mich fachlich wie auch persönliche neue Reflektionen und Einblicke gebracht.

Mit der Publikation sehe ich die Eröffnung eines weiteren Raumes diese wichtigen Themen zu besprechen. Jede:r Leser:in ist dazu eingeladen, diesen Raum, selbst mit Gedanken zu füllen, sie zu ergänzen und weiter zu entwickeln. Auf diese Weise ist ebenfalls die Idee zu dieser Forschung „Tim und Struppi“ – Westliche Konstruktionen des Nahen Ostens in popkulturellen Medien – Eine Diskursanalyse zur Konstruktion des Anderen, entstanden. Im offenen Austausch mit meiner Erstgutachterin und Professorin Prof. Dr. Kerstin Radde-Antweiler hat sich das Thema dieser Arbeit herauskristallisiert.

Bei dieser Gelegenheit möchte ich ihr für die stetige Unterstützung und aufrichtigen Rückmeldungen und Motivationen danken. Zudem möchte ich meiner Zweitgutachterin Dr. Dr. Lisa Kienzl danken, die ebenfalls für fachlichen Austausch mit mir keine Zeit und Mühen gescheut hat. Bei Dr. Gabriele Richter bedanke ich mich ebenfalls nicht nur für die Erstellung des dritten Gutachtens zu meiner Forschung, sondern zudem auch zum Einbringen neuer Denkanstöße und Perspektiven aus einem fachlich anderen Forschungsbereich. Letztendlich möchte ich mich bei meiner ganzen Familie, besonders meinen Eltern, bedanken, die jeden Schritt meiner beruflichen und persönlichen Entwicklungen immer bedingungslos befürwortet haben. Besonders danke ich meiner jüngeren Schwester, die sich interessiert mit meiner Forschung und zahlreichen Gesprächen über sie auseinandergesetzt hat. Immer mit dem Ergebnis hinter mir zu stehen und mich moralisch wie auch fachlich zu unterstützen. Meiner zwanzig Monate alten Tochter danke ich, dass sie für diese Veröffentlichung und meinen weiteren Weg meine größte Motivation ist.

Samira Ghozzi-Ben Miled im November 2024

1. Einleitung

Die Reise von *Tim und Struppi ins Reich des schwarzen Goldes* beginnt 1939, als die ersten Zeichnungen des Comics produziert wurden. Der belgische Comiczeichner Hergé ließ seine bekannte Figur Tim zur arabischen Halbinsel aufbrechen. Tim trifft hier auf eine Kultur, die von der seinen als sehr unterschiedlich dargestellt wird. Hergés Zeichnungen basierten wie bei einer Vielzahl seiner Werke, nicht auf seine selbst getätigten Erfahrungen. So hatte er die von ihm beschriebene arabische Halbinsel und viele weitere seiner gezeichneten Orte nie besucht. Seine Illustrationen enthielten vielmehr Bilder seiner persönlichen Vorstellungen und Annahmen (vgl. Blin 2015, 10).

Hergés Werke entstanden dabei in einer Zeit, die unter anderem vom Zweiten Weltkrieg und Kolonialismus geprägt waren. So auch *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes*. Die Darstellungen in Ausgaben wie *Tim im Kongo* (1930) werden heute bereits mehrfach als rassistisch und stigmatisierend eingeordnet (Engelmann 2013, 59f.). Der Rassismus Vorwurf ging bis vor ein belgisches Gericht. Einem geforderten Verbot des Comics wurde jedoch nicht stattgegeben. Das Verbote für seine Werke gefordert werden, kann zum Teil an dem Ausmaß der Adaption und Rezeption seiner Werke liegen. Die Comics von Hergé wurden mehrfach neu aufgelegt und ebenso als Gegenstand anderer medialer Produktionen aufgegriffen. Zeichentrickserien, Filme und Videospiele nahmen sich die Abenteuer von Tim und Struppi zum Vorbild für Rezeptionen.

Die folgende Forschung setzt an diesem Aspekt an. Die Episode *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* wurde unter anderem als neu aufgelegter Comic (1972), als Zeichentrickfilm (1991) und als Videospiele (2001) veröffentlicht. Diese drei Medien wurden als Forschungsmaterial ausgewählt, da sie die Episode *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* in ihrer Handlung gleichermaßen aufgreifen und folglich die Diskurse dieser drei Medien als Forschungsgegenstand vergleichbar machen. Neben diesem wichtigen Aspekt machen die drei sehr unterschiedlichen Erscheinungszeitpunkte einen diskursanalytischen Vergleich für die Forschung in Bezug auf den jeweiligen Kontext des Mediums interessant.

In dieser Arbeit wird die Frage gestellt, inwieweit im jeweiligen Medium unter anderem koloniale Bilder, Stereotypisierungen oder Exotisierungen des Nahen Ostens einfließen. Alle drei Medien entstehen zu verschiedenen Zeitpunkten in verschiedenen Kontexten. Verändern die jeweiligen Diskurse und Machtverhältnisse, die um die Produktion des Mediums zirkulieren, die Darstellungen im Medium? Das Spannungsfeld der Entwicklungen zwischen darstellbarem und nicht darstellbarem sollen entlang der drei Medien nachgezeichnet werden. Zudem wird

Einleitung

betrachtet, ob das Medium als Diskursereignis selbst mit seinen Standpunkten und Darstellungen verschiedenartigen Prozessen der Entpolitisierung zugrunde liegt. Sowohl in Bezug auf kulturwissenschaftliche Themen wie beispielsweise Othering oder Orientalismus in Medien (vgl. Richter 2015) als auch religionswissenschaftliche Fragen nach religiösen Darstellungen in Medien (vgl. Radde-Antweiler/Zeiler 2017) reiht sich die vorliegende Forschung in genannte Forschungsfelder mit ein.

Methodisch wird die Forschung durch eine kritische Diskursanalyse ausgewertet. Die wissenschaftliche Nachvollziehbarkeit soll in allen drei Medien durch eine Erhebung in Form von Sequenzprotokollen gewährleistet werden. Bei den untersuchten Materialdimensionen handelt es sich vordergründig um eine audiovisuelle Materialebene. Die Analyse des Materials wird in der Untersuchung verschiedener Muster, beispielsweise der Darstellung des europäischen Helden Tim und der Konstruktion der *Anderen* in allen drei Medien strukturiert. Da die Diskurse, die auf die verschiedenen Muster wirken, teilweise miteinander verknüpft und verstrickt sind, werden sie exemplarisch in Bezug zu ausgewählten Diskursen gesetzt, um Überschneidungen vermeiden zu können.

In Bezug auf die ausgewählte Literatur wurde bei der Erhebungsmethode unter anderem medienwissenschaftlich mit Knut Hickethier und Jakob F. Dittmar gearbeitet. Der diskursanalytische Aspekt der Arbeit wird vor allem bei Siegfried Jäger verortet. Bei dem Teil der diskursanalytischen Auswertung und Interpretation der Arbeit lässt sich ein Großteil der Werke als Literatur postkolonialer Studien einordnen. Wissenschaftler*innen wie Ruth Wodak und Karin Creutz-Kämpfi bieten im Forschungsfeld zu Rassismus oder Othering in Medien bereits diskursanalytische Untersuchungen an. Im Anschluss an den Schwerpunkt der Arbeit werden die Ergebnisse schließlich im Fazit zusammengefasst und im Hinblick auf die Forschungsfrage abschließend analysiert und interpretiert.

In der vorliegenden Forschung konnten keine Abbildungen veröffentlicht werden, da trotz Bemühungen keine Genehmigung der Verlage eingeholt werden konnte.

2. Methodik

Im folgenden Kapitel werden die Material- und Mitteilungsebenen sowie das methodische Vorgehen der Arbeit dargestellt.

2.1. Materialdimensionen und Mitteilungsebenen

2.1.1. Visuelle Mitteilungsebene

In den Cultural Studies entwickelte sich seit den 90er-Jahren neben dem *linguistic turn* gleichermaßen ein *visual turn*. D. h. in einer Vielzahl von Studien wurden besonders visuellen Inhalten mehr Raum für Untersuchungen zugesagt. Auch in folgender Forschung wird ein Schwerpunkt auf der Analyse visuellen Materials liegen. In allen drei ausgewählten Medien nehmen Bilder eine umfangreiche Rolle ein. Im Comic handelt es sich um ein festes Bild mit Textpassagen. Sowohl beim Zeichentrickfilm als auch beim Videospiel handelt es sich um bewegte Bilder, die teilweise mit auditiven Mitteln wie beispielsweise gesprochenen Texten oder Geräuschen zusammengeführt werden (vgl. Atkinson/Parsayi 2020, 4f.). Bilder werden von Kontexten und Diskursen umgeben und sowohl ihre Produzent*innen als auch Rezipient*innen transportieren und verstehen ihre Botschaften im Rahmen dieser umfangreichen Voraussetzungen (vgl. Mitchell 2015, 127 f.). In der folgenden Arbeit werden die analysierten Bilder auf diese Komplexität hin untersucht.

„Im einzelnen Film- oder Fernsehbild wird die Komplexität des Dargestellten auf das Darstellbare reduziert, es bleibt ein Rest, das Unsichtbare, das jedem Bild anhaftet. Dieses Unsichtbare kann aber wiederum durch spezifische Gestaltungsweisen wenn nicht unbedingt sichtbar, so doch wenigstens wahrnehmbar gemacht werden.“ (Schäffer/Ehrenspeck-Kolasa/Gabriele 2003, 144 f.)

Solche Gestaltungsweisen können Sprache, Musik, Geräusche oder im Film beispielsweise bestimmte Kameraeinstellungen mit narrativen Funktionen umfassen. Lothar Mikos spricht in diesem Kontext in Bezug auf filmische Bilder von einem *Mise-en-Scène* (vgl. Mikos 2003, 52). Hier wird die Beziehung der Bildelemente in Bezug zu ihrem Inhalt, der Repräsentation, Narration und der Dramaturgie der Figuren zusammengeführt. Auch beim Comic liegt ein sogenanntes *Bild-Text-Hybrid* vor. Hier kann beispielsweise durch die grafische Dimension der Schrift (Schriftgröße, Schriftart), Sprache oder auch subliminale Botschaften transportiert werden (vgl. Abel/Klein 2016, 101).

In dieser Arbeit werden sowohl Panels ohne Textelemente, *inserts* (vgl. Abel/Klein 2016, 95) als auch Panels mit Sprech- und Denkblasen bei der Analyse des Comicmaterials visuell mitberücksichtigt (vgl. Abel/Klein 2016, 100 f.). Besonders beim Medium Comic findet sich laut Dittmar eine Vielzahl willkürlicher Symbole in den Bildern, die einer gleichen Anzahl unwillkürlicher Symbole gegenübergestellt werden, sodass ein Verstehen ohne formale Unterweisung und ohne ein Erlernen von Assoziationspaaren für Rezipient*innen möglich wird (vgl. Dittmar 2011, 72).

„Die Art, wie diese Zeichen und Verweise verwendet werden, wie die Bezüge zur, dem Leser bekannten Welt geschaffen werden ist das, was ein Comic spezifisch macht und was systematisch untersucht werden kann.“ (Dittmar 2011, 51)

2.1.2. Auditive Mitteilungsebene

Die drei behandelten Medien verfügen in verschiedenem Umfang über auditive Expressionen. Sie bilden gemeinsam mit der visuellen Materialebene eine Komposition von Informationen, die Gegenstand dieser Forschung sind. Im Comic wird die Schwierigkeit der Trennung von sprachlich/auditiver und visueller Ebene besonders deutlich. Es handelt sich bei den Textpassagen um Sprache, die jedoch visuell dargestellt wird. Deshalb wird in folgender Arbeit in einer gemeinsamen Analyse visuelles und auditives Material begutachtet, wobei der visuellen Ebene ein stärkerer Fokus eingeräumt wird. Grund dafür ist unter anderem, dass Bildern oftmals eine stärkere Wirkungsmacht in der Rezeption zugeschrieben wird (vgl. Dittmar 2011, 68; vgl. Metten/Meyer 2016, 416 f.). Sie besitzen in der Rezeption eine gewisse Dominanz gegenüber der Textebene. Dennoch benötigen Rezipient*innen, Jakob F. Dittmar zufolge zum umfassenden Verstehen des Comics sowohl die Bild- als auch die Textebene. Die beiden Erzählformen ergeben in ihrer Kombination eine gemeinsame Wirkung und Narration (vgl. Dittmar 2011, 50). Auch der Medienwissenschaftler Knut Hickethier merkt im Kontext von Film an, dass Sprache etwas vermitteln kann, was im Bild selbst sonst nicht sichtbar wäre (vgl. Hickethier 2007, 99 f.). Die Komplexität des Dargestellten wird auf das Darstellbare reduziert und ein Rest verbleibt. Das Unsichtbare, welches im Bild zurückbleibt, wird oft durch Sprache, Ton oder im Film beispielsweise durch Kameraeinstellungen vervollständigt (vgl. Mikos 2003, 51). Bestimmte Mittel unterstützen so den Eindruck von Realität. Ein stimulierender Hintergrund sorgt beispielsweise für eine Schärfung der Wahrnehmung des Bildes. Ferner kann durch Musik das visuell Gezeigte mit emotionalen Qualitäten versehen und so eine spezifische Interpretation des Bildes bei Rezipient*innen hervorrufen werden. Diese spezifischen Interpretationen können unter anderem eine vermeintlich nationale oder regionale Zuordnung des Geschehens umfassen

(vgl. Hickethier 2007, 96 f.). Durch eine solche Rhetorik können Rezipient*innen auf bestimmte Aspekte gelenkt werden, ohne diese immer bewusst wahrnehmen zu können (vgl. Mikos 2003, 49).

Durch die Komplexität und Schwierigkeit, die dem oben beschriebenen Zusammenspiel der visuellen und der auditiven Ebene zugrunde liegt, wird in folgender Forschung die Wirkung beider Mitteilungsebenen gemeinsam analysiert. Trotz dessen sollen jeweilig unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt werden. Neben dem bereits benannten starken Fokus auf Bilder sollen auf auditiver Ebene besonders Sprechweisen und Hintergrundgeräusche in die Analyse mit einbezogen werden.

2.1.3. Interaktivität und Immersion Videospiele

Durch die Analyse des Videospiele *Tintin: Destination Adventure* (2001), Episode *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* wird eine dritte Ebene in dieser Forschung angeschnitten – die Interaktivität von Videospiele und ihr potenziell höherer Immersionsgrad. Der Medienwissenschaftler Philipp Fust, der sich unter anderem mit Diskursanalysen in Bezug auf Videospiele befasst, ordnet Videospiele wie klassische Texte als mediale Kommunikationsprodukte ein, die aus einem Zeichengewebe durch eine semiotische Perspektive aus Ton, Bildern und Text den Diskurs analysierbar machen (vgl. Fust 2019, 247). Bei Videospiele ist durch Interaktivität zwischen Spieler*innen und Spiel, wie beispielsweise durch Auswahlmöglichkeiten von Avataren und diversen Handlungen, eine Diskursanalyse oft im Kontext des Grades der Interaktivität und Immersion verortet. Fust spricht hier davon, dass die Spieler*innen das Spiel erst schreiben müssen, nicht *nur* lesen (vgl. Fust 2019, 253).

Die interaktive Eigenschaft von Videospiele sorgt für einen abgeschlossenen Ablauf von Eingabe durch Spieler*in in das Videospieleprogramm, einer daraufhin unmittelbaren Rückmeldung dieser Eingabe (Aktion/ Handlung wird ausgeführt) und einer letztendlichen Visualisierung oder Tonausgabe etc. dieser Handlung. Diese Erfahrung des Handelns und Erlebens durch die Spieler*innen macht Videospiele im Gegensatz beispielsweise zu Filmen, einzigartig (vgl. Melzer 2020, 2f.). Hier setzt auch der höhere Immersionsgrad an. Durch das tiefere Einsteigen in die Narration des Mediums wird beispielsweise die Annahme der Rolle innerhalb des Spiels stärker gefördert, Spielfigur und Spielender verschmelzen wirksamer miteinander. Die Erfolge im Videospiele können für die Spieler*innen mit einer starken Selbstwirksamkeit verbunden werden (vgl. Melzer 2020, 2ff.).

All diese Aspekte müssen in dieser Forschung und Analyse des Videospieles einbezogen werden. Da es sich im analysierten Videospiel jedoch zum einen um ein *Jump 'n' Run* Spiel handelt, d. h. die Handlungs- und Auswahlmöglichkeiten der Spieler*innen begrenzt sind und zum anderen eine vergleichbare Ebene der drei verschiedenen Medien geschaffen werden soll, wird der Fokus in der Diskursanalyse wie im Comic und Zeichentrick auf der visuellen und auditiven Mitteilungsebene liegen, nicht auf der Interaktivität zwischen Spieler*in und Spiel. Trotzdem werden vereinzelte Aspekte der Immersion und Interaktivität in der Analyse angerissen, um mit der Besonderheit des Mediums Videospiele angemessen umzugehen.

2.2. Erhebungs- und Auswertungsmethodik

2.2.1. Erhebungsmethodik

Neben den oben diskutierten verschiedenen Materialebenen umfasst das Material zu *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* in folgender Forschung drei verschiedene Medienformen. Das Comic, der Zeichentrickfilm und das Videospiel sollen auf eine Erhebungsart zusammengeführt werden. Als Basis der Erhebungsmethode aller drei Medien soll in erster Linie auf Werkzeuge aus der Filmanalyse zurückgegriffen werden. Zur Nachvollziehbarkeit der Daten werden für alle drei Formen Sequenzprotokolle erstellt (siehe Anhang). Das klassische Filmprotokoll macht die Daten für den wissenschaftlichen Diskurs zitierbar und validierbar. Um den Umfang an die Forschung anzupassen, ist ein Protokoll, welches sich auf die Sequenzen konzentriert, in der folgenden Arbeit zielführender als ein klassisches Filmprotokoll (vgl. Hickethier 2007, 36 f.). Das Sequenzprotokoll dient dabei der Herausfilterung jeweiliger Schlüsselsequenzen für die spätere Analyse.

Eine Sequenz wird in dieser Arbeit für alle drei Medien als eine Gruppe von Szenen eingeordnet, die eine Handlungseinheit bilden (vgl. Mikos 2003, 82 f.). Nach Hickethier beendet eine Handlungseinheit einen Ortswechsel, eine Veränderung der Figurenkonstellation oder eine Veränderung der Zeit (vgl. Hickethier 2007, 37). Im Zeichentrickfilm und im Videospiel wird in der folgenden Arbeit von Szenen gesprochen, im Comic von Panels. Nach Dittmar ist bei der Comicanalyse die Sequentialität von Bildern beziehungsweise die Einordnung in Bildsequenzen beim Comic nutzbar. Methoden aus der Filmanalyse können so teilweise auch auf die Analyse von Comics übertragen werden (vgl. Dittmar 2011, 55). Unter einer Sequenz wird im Kontext dieser Arbeit folglich eine Folge mehrerer Panels verstanden (vgl. Abel/Klein 2016, 78 f.). Diese Forschung nutzt dabei eine westliche Leserichtung der Panels von links nach rechts (vgl. Abel/Klein 2016, 94).

Bei der Beschreibung der Datenbasis wird ein besonderer Schwerpunkt auf das Erkenntnisinteresse gelegt (vgl. Mikos 2003, 82). Der Fokus wird auf der Beschreibung und Auswertung des Visuellen und Auditiven liegen. Beide Mitteilungsebenen werden in der Auswertung im Zuge einer audiovisuellen Diskursanalyse einfließen. Für die Nachvollziehbarkeit des Comics werden die Seitenangaben aus dem Comicheft genutzt. Für den Zeichentrickfilm (Genius 2019) und das Videospiel (Rec 2016) werden jeweils die Zeitangaben zweier YouTube-Videos im gleichen Format (hh:mm:ss) angegeben.

Der Erstellung des Sequenzprotokolls geht zudem ein eigenes Protokoll voraus, welches bei der Sichtung des Forschungsgegenstandes den Kontext des Analysierenden bewusstwerden lassen soll. Durch das eigene Protokoll kann die subjektive Seherfahrung des Analysierenden und die spezifische Lesart oder Wahrnehmungsart eingeordnet und reflektiert werden (vgl. Hickethier 2007, 34).

„So wie in den Philologien die Interpretation der großen Werke der Literatur von Generation zu Generation neu geleistet werden muss und sich die Interpretierenden in der Literatur selbst wiedererkennen und über die Auseinandersetzung mit ihr sich selbst definieren, so ist auch Film- und Fernsehanalyse im Prinzip eine sich historisch verstehende Arbeit, die zu immer neuer Überprüfung der Analyse-Ergebnisse und Interpretationen herausfordert.“

(Hickethier, 2007, 29)

2.2.2. Kritische Diskursanalyse

Seit den 1970er-Jahren bildete sich aus der soziolinguistisch orientierten *discourse analysis* (van Dijk 1985) und der französischen *analyse du discours* (Pêcheux 1969; Foucault 1972) eine Diskursanalyse heraus, die in den Sozial- und Kulturwissenschaften in verschiedenen Teildisziplinen Anwendung findet (vgl. Traue/Pfahl/Schürmann 2019, 566). Je nach Forschungsgegenstand verändert sich ebenfalls die Art und Weise der Diskursanalyse. Im folgenden Abschnitt werden bestimmte Aspekte der Methodik aufgegriffen, um die Rahmenbedingen dieser Forschung darzustellen.

Als Diskurs nach Michel Foucaults (1972) wird nicht allein die Ansammlung von Zeichen verstanden, die für Inhalte und Bedeutungen stehen, sondern auch ihr aktiver Einfluss auf die Bereiche, die sie umfassen (vgl. Trattner 2017, 23). Diskurs bedeutet nach diesem Verständnis folglich, dass Form und Inhalt von Äußerungen im Zuge einer Diskursanalyse beantworten sollen, in welchem Kontext und zu welchem Zeitpunkt, was sagbar und was nicht sagbar ist (vgl. Jäger 2008, 378). Diskurse und Subjekte befinden sich in Wechselwirkungen zueinander.

Sie werden von Subjekten und Gesellschaften produziert und können gleichermaßen auf Subjekte in der Gesellschaft eine Wirkung ausüben. Diskurse konstruieren gesellschaftliche Wirklichkeiten. Das Ergebnis der Analyse fragt jedoch nicht nach dem wahr oder falsch dieser Wirklichkeiten, sondern wie sie in den Diskursen und der Gesellschaft wirken (vgl. Jäger 2008, 379). Alle Diskurse entstehen und wirken im Kontext ihrer Geschichte. Sie entstehen nicht ohne einen Kontext. Dieser Kontext kann sich je nach Zeitpunkt gesellschaftlichen Begebenheiten und anderen prägenden Diskursereignissen verändern.

In Zusammenhang mit der Wirkung der Diskurse sind gesellschaftliche Hegemonien ebenfalls Teil der Analyse. Laut Siegfried Jäger können sie Machtstrukturen beeinflussen beziehungsweise verstärken. Das Ziel der kritischen Diskursanalyse soll sein, diese Strukturen und Machtverhältnisse aufzudecken und sich mit ihnen auseinanderzusetzen. Wichtig ist in diesem Kontext laut Jäger, eine sozio-historische und keine kausalanalytische Herangehensweise umzusetzen, da Diskurse Ergebnisse menschlichen Handelns sind. Für eine kritische Diskursanalyse bedeutet dies, dass sie als solche wahrgenommen, erfasst und rekonstruiert werden sollten (vgl. Jäger 1993, 222 f.; Sturken/Cartwright 2003, 98f.). Analysiert werden einzelne Diskursfragmente. Nach Siegfried Jäger kann das Diskursfragment als ein einzelner Teil des Mediums, der ein bestimmtes Thema anspricht, eingeordnet werden. Verschiedene Diskursfragmente, die thematisch einheitlich sind, beispielsweise das Themenfeld Kolonialismus, lassen sich gemeinsam zu einem Diskursstrang zusammenführen. Da Diskursstränge jedoch nicht immer klar abgrenzbar sind, sollten Verknüpfungen und Überschneidungen verschiedener Stränge ebenfalls Beachtung erfahren (vgl. Jäger 1993, 181 f.). Mit den Materialien dieser Arbeit können so die verschiedenen Diskursfragmente der drei jeweiligen Medien auf ihre Inhalte innerhalb einzelner Diskursstränge zunächst eingeteilt und strukturiert und im Anschluss analysiert und verglichen werden.

In folgender Forschung wird die kritische Diskursanalyse in erster Linie auf die visuelle und vereinzelt auch auf die auditive sowie die Ebene der Interaktivität des Spiels angewandt. Trotz ihres Ursprungs aus textueller Kommunikation sind heute vermehrt Videos, Filme und andere Formen visueller Zeichenformen Gegenstand von Diskursanalysen (vgl. Traue/Pfahl/Schürmann 2019, 567). Boris Traue nach werden so durch Bilddiskurse die performative Umgestaltung von Wissensordnungen eröffnet. Aus Forschungsfeldern des Sagbaren werden so Felder des Sichtbaren zum Gegenstand von Analysen (vgl. Traue/Pfahl/Schürmann 2019, 570).

„Zeigen ist eine grundsätzliche Dimension des Visuellen wie des Auditiven. Die Welt präsentiert sich den Sinnen, oder umgekehrt: die von ihnen aufgenommenen Impulse werden entschlüsselt und zu einem Bild von der Welt zusammengefügt.“ (Hickethier 2007, 107)

Handlung Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes

Die Forschungsgegenstände dieser Arbeit – Comic, Zeichentrickfilm und Videospiel, sind zum einen selbst als Diskursereignisse einzuordnen, zum anderen sind sie selbst Teil institutionalisierter und populärer Diskurse, die in der Gesellschaft zirkulieren. Sie werden zu verschiedenen Zeitpunkten von Rezipient*innen verschieden dekodiert (vgl. Mikos 2003, 275). Diese Dekodierungen oder *reading formations* werden wiederum durch kulturelle und gesellschaftliche Kontexte beeinflusst (vgl. Mikos 2003, 249 f.).

In der folgenden Forschung werden im Zuge der kritischen Diskursanalyse die sozio-historischen Verstrickungen und Verflechtungen der drei Medien und ihrer Kontexte Hauptaspekt der Analyse sein. Welche Bezüge bestehen zwischen den Darstellungen im Medium und gesellschaftlichen Hegemonieverhältnissen? Fließen beispielsweise antisemitische oder rassistische Diskurse (vgl. Reisigl 2018, 172) zu verschiedenen Zeitpunkten auf verschiedene Art und Weise in die Produktion dieser Medien ein? Welche Kontinuitäten und Diskontinuitäten sind in den Darstellungen wahrnehmbar? Hier wird die kritische Diskursanalyse mit ihren Werkzeugen ansetzen, um Erkenntnisse über die oben genannten Fragen erzielen zu können.

3. Handlung *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes*

In der aus dem Jahr 1972 stammenden Version von *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* wird eine Handlung beschrieben, die zum einen im Comic von 1972, im Zeichentrickfilm (1991) und dem Videospiel (2001) als Grundlage diente und folglich auch in dieser Arbeit genutzt wird, um eine Vergleichbarkeit zu ermöglichen.

Zu Beginn der Erzählung steht die Explosion von zahlreichen Benzintanks im Vordergrund der Erzählung. In Tims Wohnort explodiert der Wagen von den Schul(t)zes, zwei Detektiven aus der Umgebung von Tim. Es herrscht zu diesem Zeitpunkt Kriegsgefahr auf der Welt. Die Zeitungen berichten von möglichen Einsätzen des Militärs. Schulze und Schultze gehen den mysteriösen Explosionen der Tanks verdeckt als Mechaniker verkleidet in einer Werkstatt auf den Grund. Währenddessen spricht Tim mit dem Direktor der Benzinfirma Speedol. Alle Beteiligten fragen sich, was es mit den ungeklärten Explosionen auf sich haben könnte. Tim begibt sich auf die Suche nach Antworten. Im Hafen seines Wohnortes belauscht er schließlich das zwielichtig wirkende Gespräch zweier Mitarbeiter eines Öltankers. Daraufhin begeben sich Tim und Struppi verdeckt als Funker auf die Reise mit dem Öltanker der Speedol Star. Die Kripobeamten Schulze und Schultze ermitteln ebenfalls verdeckt als Matrosen an Board. Die Reise geht für alle nach Khemed, einem Land, das sich auf der arabischen Halbinsel befindet. Durch den untergeschobenen Schmuggel von Dokumenten bei den Schul(t)zes und das Aufkommen ge-

Handlung Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes

fälschter Dokumente von Waffenlieferungen bei Tim werden sie bei ihrer Ankunft festgenommen. Bab El Ehr, der oppositionelle Rebellenführer, für den die Waffenlieferungen bestimmt waren, lässt Tim aus den Händen der Polizei entführen und bringt ihn zu sich. Er ist der Widersacher des Emirs Mohammed Ben Kalish Ezab.

Schulze und Schultze werden aus der Haft befreit. Als sie von der Belohnung von 2000 Pfund, die auf Bab El Ehr ausgesetzt sind, hören, gehen sie mit dem Geländewagen auf eine Expedition durch die Wüste. Auf der Flucht der Gruppe um Bab El Ehr, die Tim als Geisel genommen haben, wird Tim ohne Bewusstsein in der Wüste durstig zurückgelassen. Nach Auseinandersetzungen mit seinem Erzfeind Doktor Müller, der in die Ölexplosionen involviert ist, kann Tim sich befreien und trifft in der Wüste auf die Schul(t)zes. Als sie in die Stadt des Emirs Mohammed Ben Kalish Ezab fahren, werden Schulze und Schultze erneut festgenommen, da sie mit ihrem Auto schlafend in eine Moschee fahren und so einen Unfall verursachen. Tim versucht im Gespräch mit dem Emir um Vergebung für die zwei zu bitten und gleichzeitig über die Ölproblematik zu sprechen. Als Tim im Palast des Emirs erscheint, sieht er dort Doktor Müller. Der gibt sich vor dem Emir als Professor Smith aus und erpresst ihn, seine Ölfirma als neuen Lieferanten anstelle von Speedol zu beauftragen. Da der Emir nicht sofort nachgibt, wird schließlich der Sohn des Emirs Abdullah entführt. Der Emir wird von Tim überzeugt, dass es sich bei dem Entführer nicht um Bab El Ehr handelt. Daraufhin macht Tim sich auf die Suche nach dem Sohn des Emirs und trifft dabei auf seinen Freund, den Händler Senhor Oliveira da Figueira. Er schmuggelt Tim als seinen Neffen ins Schloss von Doktor Müller. Im Büro von Müller geraten Tim und er in eine Auseinandersetzung, doch Tim schafft es, sich gegen Doktor Müller durchzusetzen und Abdullah vorerst aus dem Keller des Palastes zu befreien. Es kommt trotzdem zu Schwierigkeiten.

Aufgrund der Widerspenstigkeit des Prinzen Abdullah gerät Tim nochmals in eine Schießerei. Kapitän Haddock kommt ihm zur Hilfe und beide können sich und den Prinzen letztendlich befreien und Doktor Müller festnehmen. Hierbei fällt Tim ein Röhrchen mit Tabletten in die Hände. Müller versucht sie nicht rauszugeben, doch Tim schafft es, sie an sich zu nehmen und sie in das Labor des Professors Bienlein zu schicken. Zuvor schlucken die Schul(t)zes den Inhalt jedoch versehentlich und müssen umgehend ins Krankenhaus. Bei den Tabletten handelt sich um den Stoff, der das Benzin zur Explosion gebracht hatte. Einige Wochen später wird berichtet, dass im Kriegsfall Geheimagenten die Benzinreserven ihrer Gegner*innen auf diese Weise unbrauchbar gemacht hätten. Die Explosionen im Vorfeld waren lediglich eine Probe für diese neue Kriegstaktik. Ein Gegenmittel steht am Ende zur Verfügung und Kapitän Haddock soll zum Schluss davon erzählen, wie er nach Khemed gekommen war und plötzlich Tim

unterstützend zur Seite stehen konnte. Die Erzählung kann jedoch nicht zu Ende geführt werden, da Prinz Abdullah abermals Kapitän Haddock einen Streich spielt.

4. Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes

Das folgende Kapitel umfasst Muster, deren Aufkommen in allen drei Medien analysiert und in Bezug auf gesellschaftliche Diskurse ausgewertet werden. Um eine Kontextualisierung und eine Vergleichsfolie der vorliegenden Medienbeispiele zu ermöglichen, beginnt das Kapitel mit dem Stand der Entpolitisierung der drei Medien. Im Anschluss daran soll gefragt werden, inwieweit die Entpolitisierung Einfluss auf die Konstruktionen des Nahen Ostens gehabt hat. Hier sollen durch die Analyse verschiedener Muster und Narrative Ergebnisse dargelegt werden.

4.1. Die drei Medien und ihr Standpunkt einer Entpolitisierung

4.1.1. Entpolitisierung im Comic

1939 begann Hergé das Comic *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* zu zeichnen. Veröffentlicht wurden Hergés Arbeiten zu dem Zeitpunkt in der belgischen Zeitung *Le Vingtième Siècle*, unter der Rubrik *Le Petit Vingtième*, der Kinderausgabe. Bei der belgischen Zeitschrift handelte es sich um ein katholisch-konservatives Magazin. Hergé selbst verbrachte seine Kindheit in einer konservativ-katholischen Umgebung, was ihn nach seinem Schulabschluss letztendlich zu einer Tätigkeit in diesem Zeitungsverlag veranlasste. *Le Vingtième Siècle* vertrat dabei eine Haltung, die sich gegen jegliche Modernität aussprach. Politische Inhalte sollten, wenn sie thematisiert werden würden, negativ dargestellt werden. Auf Anfrage des Geschäftsführers der Zeitung sollte Hergé beispielsweise in *Tim – Im Lande der Soviets*, den Kommunismus negativ zeichnen (vgl. Assouline 2009, 22-25, Blin 2015, 16 f.).

In diesem Kontext entstanden ebenfalls die ersten Zeichnungen der Episode *Im Reiche des schwarzen Goldes*. Diese Episode wurde dabei von diversen politischen Entwicklungen unmittelbar beeinflusst. Durch den Zweiten Weltkrieg musste Hergé seine Illustrationen dieser Episode unterbrechen. Zum einen wurde er für den Militärdienst Belgiens als Soldat rekrutiert, und zum anderen wurde der Zeitungsverlag im Verlauf des Krieges durch die Besetzung von Nazi-Deutschland Ende 1940 geschlossen (vgl. Farr 2001, 127 f.). Während des Krieges entstand jedoch für *Le Vingtième Siècle* noch die erste Version des Comics mit jedoch nur 38 Seiten. In dieser ersten Version kommt Tim anstelle in Khemed, im von Großbritannien besetzten Haifa in Palästina an. Anstelle der arabischen Schrift wird in erster Linie mit hebräischer Schrift beispielsweise zur Beschriftung von Geschäften gearbeitet. In der Handlung befindet sich Tim in

den Spannungen zwischen der britischen Besatzungsmacht, einer jüdischen Terrororganisation von Zionisten namens Irgun und einer Gruppe arabischer Nationalisten. Die erste Version beinhaltete zudem ein verkürztes Ende, da die Handlung um Doktor Müller nicht vorkommen konnte, da ein Deutscher Antagonist im *Le Vingtième Siècle* zur Zeit der deutschen Besatzung Belgiens während des Zweiten Krieges nicht veröffentlicht werden durfte (vgl. Farr 2001, 131 f.). Nach dem Kriegsende 1948 beginnt Hergé dann, die erste Version der Geschichte nochmals zu überarbeiten und zu erweitern. Die zweite Version umfasste dabei 62 Seiten. Die Geschichte wurde weiter ausgebaut. Der Ort der Handlung verblieb in Britisch Palästina. Der Emir Mohammed Ben Kalish Ezab sollte mit seinen arabischen Untergrundkämpfer*innen dafür sorgen, dass die Besatzung Großbritanniens Palästina verlasse. Diese Version wurde dann im belgischen Tintin Magazin und vom französischen Verlag Casterman im Jahr 1950 veröffentlicht (vgl. Assouline 2009, 136 f., Farr 2001, 127-130).

Als 1971 dann der britische Verlag Methuen die Abenteuer von Tim und Struppi international vertreiben sollte, wird die dritte und gegenwärtige Version des Comics erstellt. Der Verlag setzt für die Veröffentlichung voraus, dass die Handlung nicht mehr im britischen Palästina verortet wird. Palästina wird somit mit dem fiktiven Khemed ersetzt. Der arabische Emir Mohammed Ben Kalish Ezab wird in der Handlung nicht mehr so dargestellt, als wolle er die britische Besatzung aus dem Land vertreiben wollen, sondern nun die Firma von Doktor Müller. Tim wird nicht mehr von der britischen Polizei festgenommen und von jüdischen Zionisten verschleppt, sondern von arabischen Gehilfen von Bab El Ehr zu seinem Zelt gebracht. Die hebräische Schrift wird erst mit willkürlichen arabischen Buchstaben ersetzt und im späteren Verlauf mit ordnungsgemäßen arabischen Worten vervollständigt (vgl. Farr 2001, 129 f.; Jühne/Mar, 2020). In Bezug auf den Standpunkt der Entpolitisierung des Mediums ist im Umgang mit den drei veränderten Versionen sichtbar, dass die politischen Situationen einen starken Einfluss auf die Darstellungen im Comic hatten. Die politische Haltung des Magazins *Le Vingtième Siècle* gab von Beginn an einen konservativen Rahmen für die Zeichnungen an. Im Zweiten Weltkrieg konnte der Antagonist Doktor Müller nicht ausgebaut werden, da Belgien von Deutschland besetzt war. Weiterhin ist die Verlagerung der Handlung ins fiktive nahöstliche Khemed selbst ein großes Politikum.

Die Entscheidung des britischen Methuen Verlages, die Thematik um das von Großbritannien besetzte Palästina auszuklammern, kann dabei verschiedene Gründe haben. Einerseits hat sich zum Zeitpunkt der Veröffentlichung die politische Situation verändert. Seit 1948 war das Vereinigte Königreich nicht mehr Besatzungsmacht Palästinas. Der britische Verlag würde somit

in der Handlung von *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* seine eigene politische Vergangenheit aufgreifen. Diese direkte Verbindung brachte sicherlich eine verstärkte politische Sensibilität mit in den Änderungsprozess. Zum anderen ist die politische Lage im Nahostkonflikt zwischen Palästina und Israel zum Zeitpunkt der Veröffentlichung im Methuen Verlag stetig angespannt. Der Veröffentlichung geht 1967 beispielsweise der Sechs-Tage-Krieg zwischen Palästinensern und den Israelis voraus. Diese angespannte Lage rund um den Nahostkonflikt kann ein weiterer Beweggrund zur Abkehr vom ursprünglichen Handlungsort sein. Da in Bezug auf die Zeichnungen Hergés ebenfalls Antisemitismusvorwürfe bestanden, kann dies ein weiterer wichtiger Aspekt für den Methuen Verlag gewesen sein, nach dem Holocaust Darstellungen jüdischer Figuren und Palästinas zu vermeiden. Es ist folglich erkennbar, dass das Comic *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* zwar starken politischen Einflüssen unterlag, diese jedoch letztendlich dazu führen sollten, es in der dritten Version von 1972 in geringere politische Konflikte zu verstricken.

4.1.2. Entpolitisierung im Zeichentrickfilm

Die Zeichentrickserie *The Adventures of Tintin* wurde 1991 veröffentlicht. Circa zwanzig Jahre nach der Veröffentlichung des Comics im Methuen Verlag. Die zwei an der Serie beteiligten Animationsstudios waren das französische Studio Ellipse und das kanadische Studio Nelvana. Unter den 21 Episoden der Zeichentrickserie wurde als 13. Episode *Im Reiche des schwarzen Goldes* produziert. Der Anspruch, der dabei von den Produzenten formuliert wurde, war so viel wie möglich direkt aus den Panels des Comics zu übernehmen (vgl. Lofficier/Lofficier 2002, 90 f.).

Da es sich bei dem kanadischen Animationsstudio Nelvana besonders um die Produktion von Animationsfilmen für Kinder handelt, wurden viele der Comicpanels, die beispielsweise Gewalt und Waffen beinhalteten, verändert. Weiterhin wurden Comicausgaben, die als rassistisch eingestuft wurden, nicht in die Serien aufgenommen. Dazu gehörten beispielsweise Tim im Lande der Sowjets oder Tim im Kongo (vgl. Lofficier/Lofficier 2002, 89). Wie unter anderem im Kapitel dieser Arbeit in Bezug auf religiöse Darstellungen oder die Darstellungen der *Anderen* in *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* beschrieben wurde, wurden im Zeichentrickfilm Darstellungen verändert. Beispielsweise wurden schwarze Figuren ausnahmslos nicht repräsentiert und explizite Verhöhnungen der Religion in einer harmloseren Art und Weise abgebildet.

Die Produzent*innen des Zeichentrickfilms haben folglich versucht, die dritte Version des Comics in einem weiteren Schritt in Bezug auf Rassismen und Gewalt sensibler darzustellen. Der

Zeichentrickfilm aus dem Jahr 1991 wird im politischen Kontext der Zeit erstellt. Es ist erkennbar, dass politische Einflüsse auch in diesem Fall auf das Medium wirken. Wie in der letzten Version des Comics (1972) wird ebenfalls jedoch versucht, sich politischen Haltungen und Themen weiter zu entziehen. Anders als zu Beginn des Comics, welches politische Haltungen transportieren sollte.

Gründe für diesen Umgang mit politischen Inhalten kann einerseits die Zielgruppe des Zeichentrickfilmes sein. Dadurch, dass das kanadische Animationsstudio auf Kinderfilme spezialisiert war, wurden die Inhalte den Maßstäben für Kinderanimationen angepasst. In diesem Zusammenhang sollte das Medium nicht zum Diskurs politischer Grundfragen führen, sondern in erster Linie als Unterhaltungsmedium dienen. Hier reiht sich der Zeichentrickfilm in die Produktionen ein, die seit den 70er Jahren Animationsfilme vermehrt in Massenproduktionen fertigen (vgl. Dodker-Tobler 1986, 250 f.).

Zum anderen wurde die Zeichentrickserie *The Adventures of Tintin* weltweit veröffentlicht, beispielsweise auch in Saudi-Arabien. Um die Inhalte einem breiten Publikum zugänglich zu machen, wurden politische Standpunkte so unterschwellig wie möglich präsentiert. Hier entwickelt sich somit die Priorisierung der Kommerzialisierung des Produktes vor der Vermittlung politischer Inhalte. In diesem Verständnis findet somit eine weitere Entpolitisierung des Mediums statt. In Bezug auf die Wirkung politischer Entwicklungen auf das Medium selbst sind politische Einflüsse zwar weniger stark als im Vergleich zum Comic erkennbar, jedoch trotzdem vorhanden.

4.1.3. Entpolitisierung im Videospiel

Im Jahr 2001 veröffentlichte das französische Videospielunternehmen Atari, ehemals Infogrames das Jump 'n' Run Videospiel *Tintin: Destination Adventure*. Entwickelt wurde das Spiel von der britischen Firma Runecraft. In der Produktion war für das grafische Design das belgische Unternehmen Moulinsart verantwortlich, – die Firma, die in Belgien die Werke Hergés verwaltet und vertreibt.

Das Abenteuer-Videospiel wurde für die Plattformen Microsoft Windows und Playstation lediglich auf dem europäischen Markt veröffentlicht. Anders als beim Comic und beim Zeichentrickfilm ist hier die geografische Zielgruppe eingeschränkter. Das Videospiel lässt sich in der Handlung in den Geschichten Tim und Struppis verorten, besitzt jedoch eine sehr stark begrenzte Erzählebene. Diese Eigenschaften können sich ebenfalls auf die Analyse einer Entpolitisierung auswirken. Zum einen ist das Videospiel im Gegensatz zum Comic kein eigenes Politikum. Die geringe Tiefe und Oberflächlichkeit der Narrationsebene des Spiels transportiert

gleichermaßen wenig politische Inhalte. Ebenso sind sehr viel weniger politische Einflussnahmen als im Zeichentrickfilm oder im Comic auf das Medium erkennbar. Ein weiterer Punkt, welcher für eine im Vergleich zu den anderen zwei Medien gesteigerte Entpolitisierung des Videospiele sprechen kann, ist die Darstellung der schwarzen Palastwache als Tims Gegner im Spiel. Im Zeichentrickfilm (1991) wurden alle schwarzen Figuren herausgenommen, um beispielsweise Rassismuskritik in einer internationalen Ausstrahlung des Animationsfilmes zu vermeiden. Im Videospiele hingegen wurde unter allen möglichen nahöstlichen Palastwachen die schwarze Figur des Comics ausgewählt, um den *Anderen* zu repräsentieren. Ein besonders sensibler Umgang bezüglich der grafischen Darstellungen der Figuren ist nicht sichtbar. Es wirkt eher, als wollten die Produzent*innen des Videospiele mit stereotypischen Merkmalen eine schwarze Figur unter allen Umständen darstellen, ohne mögliche Konflikte vermeiden zu wollen.

In diesem Kontext ist ebenso die lediglich in Europa durchgeführte Veröffentlichung ein interessanter Aspekt, der in die Bewertung einer Entpolitisierung hinzugezogen werden sollte. Das Videospiele hat beispielsweise keinerlei Medienkritik in Bezug auf die stereotypischen Darstellungen von Schwarzen ausgelöst. Da im Videospiele das grafische Design bei der belgischen Firma Hergés, Moulinsart lag, ist diese unsensible Umsetzung fragwürdig. Die Rassismuskritik gegenüber der Darstellung von Schwarzen in Hergés Zeichnungen ist bereits oft zu einem Politikum geworden. Im Videospiele wird diese grundsätzliche Kritik jedoch nicht in die Produktion aufgenommen. Dies spricht für eine Entpolitisierung des Mediums. Ob jedoch der gleiche Standpunkt der Entpolitisierung beispielsweise in einem US-amerikanischen Kontext zutreffen würde, ist fraglich, da sich diesbezüglich eine andere Sensibilisierung in Bezug auf Schwarze aufgrund der Geschichte der US-amerikanischen Gesellschaft abzeichnen könnte. Das Videospiele unterliegt somit kaum politischen Einflüssen. Dies kann einerseits an der geringen Handlungsebene liegen und andererseits an der Art, welche Darstellungen ausgewählt wurden und eine Medienkritik ausblieb.

Die Entwicklungen der drei Medien zeigen eine über die drei Zeiträume stetig zunehmende Entpolitisierung. Diese Erkenntnis deckt sich mit allgemein gesellschaftlichen Entpolitisierungsprozessen, die beispielsweise von der Politikwissenschaftlerin Chantal Mouffe, als eine postpolitische Epoche einordnet wird (vgl. Selk 2011, 185 f.).

4.2. Orientalisieren und Exotisieren des Nahen Ostens

4.2.1. Die orientalische Kulisse

Siegfried Jäger spricht in seinem Werk *Kritische Diskursanalyse – Eine Einführung* von Kollektivsymbolen. Seinem Verständnis nach handelt es sich hier um Symbole, über die Mitglieder einer Gesellschaft sprechen und dabei bestimmte Bedeutungen auf sie übertragen. Diese Bedeutungen lösen im Kollektiv gleiche oder zumindest ähnliche Assoziationen aus (vgl. Jäger 1993, 383).

In Bezug auf *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* sind Kollektivsymbole westlicher Gesellschaften in Bezug auf den Nahen Osten in allen drei Medien zu erkennen. Die Darstellung des imaginären Ortes Khemed auf der arabischen Halbinsel nutzt verschiedene dieser Kollektivsymbole für die Verortung der Geschichte im Nahen Osten.

In allen drei untersuchten Medien von *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* wird der Ort *Khemed* als ein trockener Wüstenort mit vereinzelt Oasen dargestellt. Im neu aufgelegten Comic aus dem Jahr 1972 werden Essentialisierungen dieser Art bereits auf dem Cover des Comics sichtbar. Die Protagonisten der Geschichte befinden sich auf dem Cover in ihrem Geländewagen durch die Wüste fahrend. Um sie herum nichts als Sanddünen. Im weiteren Verlauf des Comics finden eine Vielzahl der Sequenzen in der Kulisse der Wüste statt (Hergé 1972, 18-33). Im Zeichentrickfilm wird die trockene Wüste gleichermaßen häufig zum Ort des Geschehens (00:10:22-00:19:34). Im Videospiel findet der gesamte erste Abschnitt des Spiels, „*Crossing the Desert*“, in der Wüste statt (00:39:52-00:41:15). Die Trockenheit und Leere als Narrativ der Wüste werden durch Sequenzen des fast verdurstenden und allein zurückgelassenen Tim im Comic (Hergé 1972, 22 f.) und im Zeichentrickfilm (00:11:37) gestützt. Ein weiteres Narrativ, welches in allen drei Medien als Eigenschaft des Nahen Ostens genutzt wird, sind die Fata Morganas. Im Comic (Hergé 1972, 21 f.) und im Zeichentrick (00:10:26) fahren die Schul(t)zes mit ihrem Geländewagen durch die Wüste. Auf ihrer Fahrt durch die Wüste wissen sie nicht, was Illusion und was Wirklichkeit ist.

Auch im Videospiel ist im ersten Abschnitt das Ausweichen von Fata Morganas (00:39:52) der Schritt, der die Spieler*innen zum Sammeln der Münzen bringt. Der Aspekt der Assoziation des Nahen Ostens zwischen Illusion und Wirklichkeit wird in späteren Abschnitten nochmals aus einer anderen Perspektive aufgegriffen. In den drei Medien wird die Einfachheit der Kulisse durch eine Reduktion auf einfache Elemente wie Palmen, Märkte und die Wüste aufgegriffen. Im Videospiel muss Tim an Palmen hochklettern, um in den Palast zu gelangen (00:45:19). Im

Comic (Hergé 1972, 24) muss Tim an einer Palme rütteln, um Datteln zu essen und im Zeichentrickfilm (00:10:44) fahren die Schul(t)zes in eine vermeintliche Palme, die jedoch eine Fata Morgana ist. Die Kulisse im Comic, Zeichentrickfilm und Videospiel stellen einen weiteren Ort neben der Wüste vor. Einen kleinen Ort, der unter anderem Moscheen und Märkte zeigt. Dieser Ort wird im Comic (Hergé 1972, 33 f.), im Zeichentrickfilm (00:19:34) und im Videospiel (00:41:07-00:42:16) durch Moscheen und verschiedene Gebäude mit Kuppeln und zwiebelförmigen Türmen charakterisiert. Die Farben der Bauten sind in allen drei Medien meist beige oder braun. Die gesamte Kulisse ist an die Wüstenregion angepasst. Neben der Moschee wird der Markt zum zentralen Ort des Geschehens aller drei Medien gemacht. Im Comic und Zeichentrickfilm verursachen die Schul(t)zes beim Durchfahren des Marktes einen Unfall, im Videospiel ist für Spieler*innen das Sammeln von Münzen möglich, wenn Sie auf dem Markt einem Mann mit Schiebkarren, auf denen Heu gelagert ist, ausweichen (00:41:36). Ein weiterer Aspekt, der für die Darstellung nahöstlicher Gesellschaften in allen drei Medien aufgegriffen wurde, ist der Aspekt, dass in der einfachen Darstellung der Orte in ihren Mitten oft ein prunkvoller Palast als Wohnort eines Herrschers zu verorten ist. Im Comic und im Zeichentrickfilm werden hier die Sequenzen mit Tim und dem Emir dargestellt. Im Videospiel wird der Palast von Doktor Müller als Kulisse für die Sequenz „*The Emir's Son*“ (00:42:16-00:52:01) zum Hauptschauplatz des Videospieles.

Im Zeichentrickfilm wird das Visuelle zudem durch sogenannte orientalische Musik im Hintergrund untermalt. Dies geschieht einmal direkt am Anfang mit der Ankunft des Schiffes im Land Khemed (00:08:06). Hier wird somit die Verortung im Nahen Osten auditiv zu Beginn der ersten Sequenz in Khemed eingeleitet. Auch als Tim im Palast des Emirs ankommt und auf diesen wartet, wird mit gleicher Musik gearbeitet (00:20:01). Datteln, Kuppelbauten, Märkte, die Wüste, prunkvolle Paläste und Fata Morganas – diese Kollektivsymbole westlicher Gesellschaften als Assoziationen des Nahen Ostens werden in allen drei Medien in der Darstellung aufgegriffen.

4.2.2. Der *Orient* im Erscheinungsbild

Neben der Darstellung der Landschaft ist ein weiterer Aspekt stereotypischer Repräsentation des Nahen Ostens das Erscheinungsbild der Menschen aus Khemed. In allen drei Medien tragen die Einwohner*innen Khemeds lange Gewänder und Kopfbedeckungen. Die Darstellungen der Menschen innerhalb der drei Medien unterscheidet sich lediglich in der Anzahl der Menschen, die gezeigt werden. So ist die Illustration im Videospiel reduziert auf drei Menschen, die auf dem Markt als Einwohner*innen Khemeds repräsentiert werden. Im Videospiel müssen die

Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes

Schul(t)zes hier einem Mann mit einer Schiebkarre ausweichen. Der Mann trägt dabei ein langes Gewand und ein Tuch als Kopfbedeckung. Weitere Personen dieser Sequenz sind zwei weitere Männer. Alle tragen Gewänder und Turban. (00:41:28) Auch die Palastwache, die Tim an der Befreiung des Emirs Abdullah hindern soll, wird in Bezug auf die Kleidung wie die anderen Personen dargestellt.

Im Comic (Hergé 1972, 33 f.) sowie im Zeichentrickfilm (00:19:16) werden quantitativ mehr Menschen gezeigt. Auf dem Markt befinden sich in beiden Medien eine Vielzahl von Menschen. Die meisten tragen Gewänder und Kopfbedeckungen. Eine Figur, die im Videospiel nicht dargestellt wird, ist der Emir Mohammed Ben Kalish Ezab. Er wird im Comic (Hergé 1972, 34-40) und im Zeichentrickfilm (00:20:27-00:26:31) mit einem schwarzen Gewand, dem sogenannten *Bischt* und einer weißen Kopfbedeckung abgebildet. Eine Repräsentation, die eine Assoziation mit der saudischen Königsfamilie der Saudi-Dynastie hervorrufen kann (vgl. Tashkandi 2020). Im Zeichentrickfilm sagt Mohammed Ben Kalish Ezab zudem, dass seine Familie nur schwarze Gewänder tragen würde, als Tim ihn fragt, ob sein Sohn ein blaues Gewand getragen hätte (00:23:28). Ein weiteres Indiz, dass die Assoziation des fiktiven Khemed mit Saudi-Arabien zulässt, ist im Zeichentrickfilm die Fahne, die an dem Palast des Emirs hängt (00:29:16). Sie stellt zwei Schwerte dar. Die Flagge Saudi-Arabiens bildet als einziges Land auf der arabischen Halbinsel Schwerte ab.

Weiterhin finden wir in *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* in Bezug auf die Illustration von Kleidung ein Muster, welches sich in allen drei Medien auffinden lässt. Die europäischen Personen wie Tim, Doktor Müller oder die Schul(t)zes werden dargestellt, als können sie sich an den Kleidungsstil der Einwohner*innen von Khemed ohne Schwierigkeiten anpassen. Tim wechselt in verschiedenen Sequenzen von seiner europäischen Knickerbocker Hose zu arabischen Gewändern. Im Comic passiert dies beispielsweise als Tim in einem Panel auf dem Markt inkognito durch die Menge läuft (Hergé 1972, 40). Er wird dabei dargestellt, als könnte er nicht erkannt werden, nicht einmal von seinem portugiesischen Freund Senhor Oliveira da Figueira (Hergé 1972, 41). Im Zeichentrickfilm kleidet sich neben Tim und den Schul(t)zes, Doktor Müller in arabischen Gewändern, als er mit einer Gruppe arabischer Männer die Pipeline anzündet (00:13:46). Im Videospiel tragen die Schul(t)zes in der „*Crossing the Desert*“ Sequenz ein Tuch unter ihrem Hut, um sich vor Hitze zu schützen (00:41:02) und Tim kann sich inkognito als Senhor Oliveira da Figueira's Neffe mit schwarzen Haaren und roter *Fes* Mütze in den Palast einschleichen (00:47:29).

Erkennbar ist hier, dass die europäischen Personen in den drei Medien sich den Einwohner*innen Khemedes anpassen können, wenn sie es beabsichtigen. Die Art und Weise dieser kulturellen Aneignung passiert jedoch nur, wenn sie sich dazu entschließen. Die europäischen Personen tragen europäische und arabische Kleidung, je nach dem Zweck, den sie verfolgen. Im Palast von Professor Smith trägt Doktor Müller in allen drei Medien beispielsweise immer europäische Kleidung. Die Einwohner*innen Khemedes besitzen hingegen keine Auswahlmöglichkeiten in ihren Repräsentationen. Sie tragen immer mindestens ein Kleidungsstück, welches sie im Nahen Osten verortet. Im Comic (Hergé 1972, 15 f.) und im Zeichentrickfilm (00:11:16) wird der Versuch, sich vonseiten der lokalen Bevölkerung europäisch zu kleiden, als unbeholfen dargestellt. Der Gehilfe Bab El Ehr's trägt ein Gewand, eine Hose und Sandalen. Als europäisches Kleidungsstück trägt er einen Blazer. Sein Auftreten wirkt in beiden Medien wie ein Versuch, sich moderner zu kleiden, der jedoch misslingt. Im Gegensatz dazu werden die europäischen Personen dargestellt, als würden sie die Adaption der lokalen Kleidung gut imitieren können.

In der Geschichte sind in allen drei Medien Frauen unterrepräsentiert. Im Videospiel wird keine Frau gezeigt. Im Zeichentrickfilm zwei Frauen. Eine Frau, die kurzzeitig auf dem Markt in der Menge von Menschen gezeigt wird, jedoch als eine von vielen Personen, die nicht besonders im Fokus steht (00:25:40). Die andere Frau wird im Zeichentrickfilm (00:26:39) und im Comic (Hergé 1972, 40) jedoch besonders hervorgehoben. Sie wird im Panel sowie im Bild des Zeichentrickfilmes in den Fokus der Darstellung gerückt. Es handelt sich in beiden Medien um eine Sequenz auf dem Markt, bei der Tim im Hintergrund der Frau inkognito durch die Straße läuft. Die Frau trägt ein schwarzes Gewand und einen schwarzen *Niqab*, einen Gesichtsschleier. Hier ist erkennbar, dass die muslimische Frau mit ihrem Auftreten mit dem Gesichtsschleier besonders durch die Essentialisierung ihrer Andersartigkeit in Bezug auf ihre Kleidung hervorgehoben werden soll. Dadurch, dass keine weiteren muslimischen Frauen gezeigt werden, außer einer anderen Frau in der Menge, wird die muslimische Frau auf diese eine Darstellung ihrer Andersartigkeit reduziert und homogenisiert (vgl. Said 2003, 333). Eine komplexe menschliche Realität wird nicht abgebildet. Im Comic und im Zeichentrickfilm spricht und handelt sie nicht. Die Frau mit dem *Niqab* besitzt in der Geschichte lediglich grafisch die Bedeutung gezeigt und gesehen zu werden. Sie ist wie die Kulisse Teil eines Bildes, das das Leben im Nahen Osten zeichnen soll.

4.2.3. Diskurse des Orientalismus

Die in allen drei Medien wiederkehrenden Darstellungen von Moscheen, der Wüste, Märkten, Palmen und Gewändern liegt unter anderem in orientalistisch konstruierten Bildern westlicher Gesellschaften in Bezug auf muslimisch geprägte Gesellschaften. Bereits im 15. Jahrhundert begann eine vermehrte Auseinandersetzung europäischer Gesellschaften mit den muslimischen *Anderen* und ihren Gesellschaften. Politische Ereignisse wie das muslimische *Al-Andalus* oder die Osmanenkriege zwischen europäischen Staaten und dem Osmanischen Reich begannen islamisch geprägte Gesellschaften zur Projektionsfläche kultureller Zuordnungen zu machen (vgl. Marzolph 1995, 450 f.). Im 18. Jahrhundert entfachte in hohem Maße am französischen Hofe eine Begeisterung für erste europäische Übersetzung von den *Tausend und eine Nacht* Erzählungen des französischen Orientalisten Antoine Galland. Die Übersetzung der märchenhaften und Fantasie geladenen Erzählungen verwunschener ferner Orte brachten eine erneute hohe Nachfrage nach sogenannten orientalischen Narrationen. Auch wenn der Ursprung der Geschichten von Tausend und einer Nacht teilweise Gallands eigenen europäischen Vorstellungen vom Orient entsprungen sein sollen, konnten diese Erzählungen den fernen Orient dem europäischen Hofe vermeintlich näherbringen. Die Geschichten dienten zum einen der Unterhaltung und zum anderen, um einen Raum zu schaffen, der den eigenen kulturellen Bedürfnissen zur Projektion dient, wo die eigene Kultur nicht als ausreichend empfunden wurde (vgl. Marzolph 1995, 450 f.).

Im frühen 18. Jh. begannen eine Vielzahl europäischer Dichter*innen und Philosoph*innen sich so dem exotischen Orient enthusiastisch zu widmen (Said 2003, 50 f.). Intellektuelle der Romantik begannen Werke über den sinnlichen Orient zu schreiben, ohne diesen selbst bereist zu haben. Mit dem Ägyptenfeldzug Napoleons (1798-1801) konnte die europäische Faszination für den orientalischen *Anderen* noch weiter beflügelt werden (vgl. Doron, 13). Die anschließende Kolonisierung Nordafrikas durch die Franzosen, besonders der algerischen Kolonie (1830-1962), baute das Interesse europäischer Gesellschaft für den beherrschten *Anderen* weiter aus. Aus den Vorstellungen der Ferne wurden nun scheinbar greifbare Erlebnisse. Folglich füllte sich im 19. Jahrhundert das Genre der Orientreiseberichte mit Erzählungen des nichteuropäischen *Anderen*. Besonders in Reiseberichten sowie künstlerischen Darstellungen des sogenannten Orients konnte ein fiktiver und vor allen Dingen fremder und exotischer Ort geschaffen werden, der aus einer eurozentrischen Perspektive auf den Anderen blickt und ihn konstruiert.

Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes

„Arrayed in the brilliant colors of exoticism and exuding a full-blown yet uncertain sensuality, the Orient, where unfathomable mysteries dwell and cruel and barbaric scenes are staged, has fascinated and disturbed Europe for a long time. It has been its glittering imaginary but also its mirage.” (Alloula 1986, 3)

Orientalistische Maler*innen wie der französische Maler Théodore Frère (gest. 1888), der italienische Künstler Alberto Pasini (gest.1899), der britische Künstler Walter Charles Horsley (gest.1934) oder der belgischen Maler Jean Portaels (gest.1895) sind nur Beispiele unter einer Vielzahl von orientalistischen Künstler*innen des 19. Jahrhunderts. Sie alle trugen dazu bei, der hohen europäischen Nachfrage für Bilder des exotischen Orients nachzukommen. Trotz der verschiedenen Herkunft der europäischen Künstler*innen, drehte sich eine Vielzahl der Kunstwerke um immer genau zwei Topoi – die Darstellung des Harems und seiner exotischen orientalischen Frauen, die meist unbekleidet und lasziv posierten, und die sogenannte orientalische Landschaft (vgl. Pouillion/Vatin 2015, 253 f.). Auch die Darstellung von Kleidung war ein essentieller Aspekt orientalistischer Ästhetik. Sie übermittelte Charakteristika, wie die Menschen der kolonisierten Gesellschaften eingeordnet und betrachtet wurden. Auf dem *orientalischen Anderen* mussten so in überspitzter Art die Unterschiede des Kleidungsstils gegenüber europäischen Kleidungsstilen hervorgehoben werden. Orientalistische Maler wie Rudolf Ernst und Ludwig Deutsch konzentrierten sich besonders auf die männlichen Darstellungen von Händlern, Palastwachen und Emiren (vgl. Doron 2019, 12 f.). Europäische Frauen der Elite ließen sich in Europa in orientalischer Kleidung zeichnen, da es besonders zur Zeit des späten Osmanischen Reiches im 18. Jahrhundert als *en vogue* galt, die osmanische Mode zu übernehmen. Wobei besonders europäische Frauen, sobald sie in Gebiete außerhalb von Europa reisten, dazu angehalten waren, ihren europäischen Kleidungsstil beizubehalten. Europäische Kleidung sollte die imperialistische Macht und den Wohlstand demonstrieren.

“British Victorian sociologist Harriet Martineau observed in her book *Eastern Life, Present and Past* (1848) that the English abroad must maintain their imperial uniqueness by continuing to wear their European clothing and avoid the temptation of going native as mimicking and ‘blending into’ a lesser culture was considered a sign of weakness and could be seen as a renunciation of their own heritage.” (Doron 2019, 12)

Literarisch wurde neben den Reiseberichten eine Art abenteuerliche Reiseliteratur, laut J.J. Rousseau (gest.1778) als Bildungsliteratur für junge europäische Menschen erstellt. Nach dem Vorbild von Daniel Defoes (gest. 1731) *Robinson Crusoe* (1719) entstanden Werke als Bestandteil von Diskursen kolonialer Literatur. Erzählungen wie *Un Été dans le Sahara* (1887) oder *Le Désert* (1913) handeln in ihrer Narration von einem beziehungsweise einer in der Fremde zurückgelassenen Europäer*in, der/die in einer Providenz, die in ihrer Reinheit dem Garten Eden gleicht, eine sinneserfüllende und abenteuerliche Zeit an einem orientalischen Ort

verbringt. Der Fremde gründet eine neue Kolonie, in welcher er als Europäer*in die Einheimischen zu einer zivilisierten Gesellschaft führt. In diesen Werken wird besonders das Symbol der Oase zum Mittelpunkt der Erzählung stilisiert und immer in das Verhältnis zur trockenen Wüste gesetzt. Die Vorstellung der Oase in arabischer Literatur kommt in diesen Werken nicht zum Tragen. Hier besitzt die Oase meist göttlichen Bezug als Quelle von Leben und wird in arabischen Werken im Vergleich zu europäischer Literatur eher zu einer nebensächlichen Erzählung gemacht (vgl. Lavie /Marshall 2017, 19 f.).

Der Wissenschaftlerin Bushra Karaman nach führen die Reiseberichte, die orientalistischen Kunstwerke, Dichtungen oder späteren Reisefotografien, besonders auf der bildlichen Ebene, dazu, die vielfältigen, arabisch geprägten Teile der Welt mit simplen Bildern zu konstruieren (vgl. Wingfield/Karaman 2002, 132). Diese Bilder zeigen den orientalistischen Topoi einer präindustriellen Gesellschaft, die unberührt von Innovation und Entwicklung mit ihrer Einfachheit begeistert (vgl. Doron 2019, 8 f.). Reduktionen auf Palmen, Märkten, Menschen in Gewändern, Moscheen und die Wüste sind dabei stereotypische Charakterisierungen dieses geschaffenen Orients mit seinem visuellen Exotismus (vgl. Doron 2019, 15; Marzolph 1995, 449; Šisler 2008, 207; Madoeuf 2015, 5 f.).

Dem Islamwissenschaftler Ulrich Marzolph zufolge haben diese Narrative von Tausendund einer Nacht zwar über Jahrhunderte zur künstlerischen Erweckung der westlichen Geisteswelt beigetragen, aber dem Verständnis oder der Annäherung gegenüber arabisch geprägten Kulturen über Jahrhunderte eher geschadet, als sie zu irgendeinem Zeitpunkt vorangebracht zu haben (vgl. Marzolph 1995, 459).

„Noch immer ist das Morgenland leichter mit Hilfe der Imagination zu bestimmen als durch ein Studium von Landkarte. Und schon das bloße Wort Orient suggeriert eine exotische Ferne, deren Feststellung auf ein reales Gebiet eher ernüchternd wirkt. Es sind bildhafte Vorstellungen, die unser Urteil über diese Landschaft, ihre Bewohner und ihre Kultur oft mehr bestimmen als konkrete Erfahrungen.“ (Syndram 1989, 324)

Mit dem Ende des Zweiten Weltkrieges und der Beendigung der offiziellen Kolonien in Nordafrika sowie der Entwicklung zu mehr Reisen und Handel auf internationaler Ebene entstanden vereinzelte Bestrebungen, die Darstellungen des Nahen Ostens und Nordafrika mit einer höheren kulturellen Sensibilität zu beschreiten. Auf akademischer Ebene entwickelten sich unter anderem innerhalb der Kulturwissenschaften Auseinandersetzungen mit Themen in Bezug auf die Darstellung der *Anderen*, nicht-europäischen Menschen. In diesen Repräsentationen wird die Andersartigkeit im Gegensatz zum europäischen Selbst betont und teilweise konstruiert, das sogenannte *Othering*.

“Poststructuralist theory focuses how identities are constructed and sustained by discourses of difference that create and maintain a moral hierarchy between self and other. It emphasizes that the relationship between self and other is not only one of difference but also power: hegemonic discourses structure self and other relationship in an asymmetrical fashion and deny the other effective agency.” (Rumelili 2002, 60)

Das Werk des Literaturtheoretikers Edward Said *Orientalismus* (1978) ebnete diesbezüglich besonders den Weg der akademischen Kategorisierung einer eurozentrischen Perspektive auf muslimisch geprägte Gesellschaften als Orientalismus (vgl. Mar Castro Varela/Dhawan 2005, 32 f.). Suids *Orientalismus* (1978) prägt die Diskurse in Bezug auf die westliche Konstruktion muslimisch geprägter Gesellschaften zwar deutlich, jedoch beschäftigte er sich lediglich mit den diskursiven Positionierungen innerhalb westlicher Gesellschaften. Der konstruierte orientalische Andere und seine Einflüsse auf westliche Diskurse beziehungsweise seine Verarbeitung dieser Diskurse blieb stumm zurück. Die Perspektive des Kolonisierten wurde folglich aus dem Diskurs ausgeklammert. Dadurch konnte in seiner Forschung die Komplexität des Wirkens von Orientalismus nur einseitig betrachtet werden (vgl. Küçük 2008, 36). Trotz dieser stückweisen Bestrebungen, orientalistische Kollektivsymbole und die Reduktion muslimisch geprägter Gesellschaften auf ihre simplifizierte Darstellung als orientalistisch zu enthüllen, dominieren weiterhin Diskurse, die auf orientalistischem Erbe gründen. Die Individualität der einzelnen Menschen in der jeweiligen Bevölkerung wird ihnen nicht zugesprochen. Eine ganze Region wird als *Islamische Welt* zu einem monolithischen Block konstruiert. Die kulturelle, traditionelle und gesellschaftliche Varietät erhält folglich keinen Raum im Diskurs über diese Regionen. Zurück bleibt eine Diskrepanz zwischen den eurozentrischen Beschreibungen dieser Länder und der Realität vor Ort.

Ereignisse wie die 68er Bewegung mit ihrer Suche nach mysteriöser Sinnlichkeit und Freiheit in sogenannten orientalischen Regionen oder die Ölkrise von 1970 sind Beispiele dafür, wie auch nach Ende des offiziellen Kolonialismus der Orient mit seinen konstruierten Eigenschaften wieder durch gleiche Muster und Symbole aufgegriffen wird. Die Auswirkungen des vor Jahrhunderten entstandenen Orientalismus greifen bis in die Moderne. Beispiel hierfür ist das britische Event *The Fine Art Society* im Juli 1978, dass die wieder aufgekommene Nachfrage nach orientalistischen Kunstwerken durch eine Ausstellung von 6000 Objekten solcher Werke organisierte (vgl. Pouillion/Vatin 2015, 255). Mit der postkolonialen Strömung trafen im Zuge solcher Ausstellungen jedoch Diskurse einer kolonialen Nostalgie auf eine kritische postkoloniale Auseinandersetzung mit orientalistischer Kunst, die beispielsweise auf akademischer Ebene eine Differenzierung zwischen islamischer und orientalistischer Kunst vorsieht (vgl. Pouillion/Vatin 2015, 256).

Auch in popkulturellen Medien ist ein Einfluss postkolonialer Diskurse in Bezug auf Othering und Rassismus erkennbar. Bei einem Blick in westliche Medien mit Bezug zu nahöstlichen Inhalten ist jedoch noch immer ein Schwerpunkt auf kolonialen und orientalistischen Reduktionen erkennbar. Videospiele wie *Arabian Nights* (Krisalis, 1993) oder *Beyond Oasis* (Sega, 1995) reihen sich in eine Vielzahl von Videospielein, die sich weiter an orientalistischen Bildern bedienen (vgl. Šisler 2008, 206 f.). Filme wie *Sex and the City 2* (2010), wo die Kulisse Marokkos als Abu Dhabi Darstellung genutzt wird und eine Vielzahl von orientalistischen Stereotypisierungen reproduziert werden, sind Beispiele dafür, dass orientalistische Konstruktionen Teil der Gegenwart sind (vgl. Doron 2019, 21 f.).

Die drei untersuchten Medien von *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* reihen sich trotz verschiedenen Veröffentlichungszeitpunkte und geografischer Kontexte in diese orientalistischen Reduktionen in Bezug auf die Darstellung der Landschaft und dem Erscheinungsbild nahöstlicher Einwohner*innen, mit ein. Kollektivsymbole wie Wüsten, Moscheen, Fata Morganas und Palmen verorten die Handlung in den Nahen Osten, wie er bereits über Jahrhunderte aus orientalistischer Perspektive konstruiert wurde. Alle drei Medien versuchen über diese Konstruktion nicht hinauszugehen, sondern setzen in ihrer Darstellung auf diese bekannten Muster.

4.3. Islamdiskurse

4.3.1. Nutzung von Worten mit islamischem Bezug

In der Erzählung von *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* wird die religiöse Zuordnung der Einwohner*innen des fiktiven Landes Khemed als islamisch konstatiert. Verschiedene Sequenzen liefern direkte oder indirekte religiöse Symbole und Assoziationen. Grafisch wird zu Beginn des Comics (1972) beispielsweise in der Innenseite des Einbandes die Umrandung der Seite mit arabischen Buchstaben gestaltet. Ein Teil der Buchstaben bedeutet übersetzt „*nur (außer) Allah*“.¹ Es ist das Ende des ersten Teils des islamischen Glaubensbekenntnisses, dass bezeugt, dass es keinen Gott außer Allah gäbe. Hier werden die arabischen Buchstaben und ihre Bedeutungen lediglich auf ihre grafische Darstellung reduziert (siehe Kapitel 4.1.). Ihre Bedeutung ist nur Rezipient*innen, die der arabischen Sprache mächtig sind, zugänglich. Da im europäischen Kontext ein großer Teil der Rezipient*innen die Bedeutung dieser Buchstaben versagt bleibt, führen sie lediglich visuell in die vermeintliche orientalistische Kulisse ein. Gleiches geschieht in einem Panel im Comic, in dem Bab El Ehr in einer Sprechblase auf Arabisch flucht.

¹ Übersetzt durch Verfasserin.

Sein Fluchen hat dabei ebenfalls einen religiösen Bezug – die arabisch geschriebenen Worte verbleiben jedoch wieder ohne eine Übersetzung und dienen somit wieder als visuelle Kategorisierung (Hergé 1972, 18).²

In dem gesamten Comic finden in den Sprechakten verschiedener Einwohner*innen von Khemed Worte mit religiösem Bezug ihren Platz. Der Polizist, der die Schul(t)zes aus dem polizeilichen Gewahrsam entlässt, sagt ihnen, sie sollen mit Allah gehen, „*May Allah go with you!*“ (Hergé 1972, 17). Auffällig ist, dass immer von Allah gesprochen wird, nie von Gott. Es wird somit ganz speziell die arabische Bedeutung von Gott genutzt, keine universelle Bezeichnung wie Gott. Bab El Ehr, der in seinem Zelt Tim im ersten Moment als Oppositionsunterstützer empfängt, dankt dem Himmel für Tims Mithilfe. „*Heaven will bless you for embracing our great cause...*“, heißt es in diesem Zusammenhang von Bab El Ehr (Hergé 1972, 17). Der Gehilfe von Bab El Ehr schwört bei Allah, dass er nicht gewusst habe, dass Tim ein Spion sei (Hergé 1972, 17) und preist Allah später, als er eine Oase sieht (Hergé 1972, 21). Auch der Emir Mohammed Ben Kalish Ezab, spricht mit einem Bezug zu Gott in verschiedenen Kontexten. In einem seiner Sprechakte redet er von Gott und im darauffolgenden Satz spricht er zusammenhangslos über die Spaßzigarren seines Sohnes.

“Allah is good!... My little poppet replaced all my best havanas with his trick cigars... Wasn't that sweet?...“ (Hergé 1972, 38)

Als er in einer späteren Sequenz seine besten Truppen auf die Suche nach seinem Sohn schickt, überlässt er ihren Erfolg Allah. „*There they go... With Allah's help they will succeed...*“ (Hergé 1972, 37). Einen Augenblick später sagt Tim ihm, dass sein Vorhaben, seinen Sohn von Bab El Ehr zu befreien, keinen Sinn machen würde. Der Erfolg, den er durch Allahs Hilfe ermöglicht sieht, wird folglich als sinnlos dargestellt. Auch in westlichen Gesellschaften bekannte Worte wie „*Inch'Allah!*“, so Gott es will,³ werden von dem Emir Mohammed Ben Kalish Ezab in seinen Sprechakten genutzt (Hergé 1972, 36). Auch als der Emir Tim als einen Ungläubigen beschimpft, „*Yes, you're lying, like all infidels!*“ (Hergé 1972, 37) hat die Sprache der Einwohner*innen Khemed einen religiösen Bezug, indem der Emir Tim als Ungläubigen kategorisiert und verallgemeinernd alle Andersgläubigen als unehrlich herabstuft. Auffällig ist, dass einerseits bei den europäischen Figuren in der Geschichte weder ein muslimischer, christlicher noch ein anderer religiöser Bezug vorliegt. Andererseits ist bei den muslimisch geprägten Einwohner*innen Khemed trotz ihrer verschiedenen Tätigkeiten und Positionen in der Narration ihre Sprache von Worten mit religiösem Bezug durchsetzt. Der Emir, sein Gegner Bab El Ehr oder

² Übersetzt durch Verfasserin.

³ Übersetzt von Verfasserin.

auch der Polizist – alle nutzen in ihrer Sprache religiöse Worte, meist mit Bezug zu dem Wort Allah. Ein weiterer Aspekt ist in diesem Zusammenhang, dass eine Vielzahl dieser Worte meist zusammenhangslos dargestellt werden. Als der Emir sagt, dass Allah gut sei, spricht er danach über die Havannazigarren und die Trickzigarren seines Sohnes. Die Aussagen stehen in keinem passenden Kontext. Dies vermittelt eine gewisse Willkür in der Nutzung der Worte. Als würden sie stetig und in jedem Zusammenhang auf diese Weise sprechen. Zum anderen kann es auch aufzeigen, dass in Hinblick auf die Produktion der Sprechakte diese von Menschen erstellt wurden, die keinen Bezug zu diesen sprachlichen Ausdrücken haben. Somit wirkt es oft so, als habe die übersteigerte religiöse Sprache und die Nutzung des Wortes „Allah“ durch die Einwohner*innen Khemed das Ziel, ihnen eine religiöse Färbung zu übertragen. Durch die Art der Darstellung, dass nur Allah Einfluss auf ihr Schicksal habe, wirken sie naiv und hilflos. Dies führt zu einer Verspottung der Religiosität der Einwohner*innen Khemed. Diese religiöse Sprache findet im gesamten Zeichentrickfilm (1991) keine Anwendung. Alle oben genannten Sequenzen des Comics werden in Bezug auf diese Art von Sprechakten ausgeklammert. Im gesamten Zeichentrickfilm wird einmal das Wort Allah genutzt, als der Gebetsruf vom Minarett der Moschee gerufen wird (00:19:35).

Ein Aspekt, der im Comic sowie im Zeichentrickfilm gleichermaßen vorkommt, ist die Nutzung von Namen mit muslimischem Bezug. In beiden Medien gibt es verschiedene Figuren, die Mohammed heißen. Im Comic heißt beispielsweise einer der Gehilfen von Bab El Ehr, Mohammed (Hergé 1972, 16). Im Zeichentrickfilm heißt der Polizist, der sich in der ersten Sequenz in Khemed vorstellt, Mohammed (00:08:18). Auch der Emir Mohammed Ben Kalish Ezab trägt in beiden Medien den Namen des Propheten des Islam, Mohammed. Ein weiterer Name mit Bezug zu dem Propheten des Islam ist Ahmed, der Gepriesene.⁴ Dieser Name gilt ebenfalls als einer der Namen des islamischen Propheten und dient im Comic (Hergé 1972, 24) und im Zeichentrickfilm (00:13:31) als Name eines Gehilfen von Doktor Müller. Überdies besitzt der Name des Sohnes des Emirs Abdullah, einen religiösen Bezug. Übersetzt heißt der Name Abdullah oder Abdallah *Diener Gottes*.⁵ Auch die Figur des Prinzen wird im Comic (Hergé 1972, 36) und im Zeichentrickfilm (00:32:58) gleich benannt.

Interessant ist in diesem Kontext, dass die Namen der Einwohner*innen Khemed mit einem religiösen Bezug in ihrer Anzahl im Comic und im Zeichentrickfilm überwiegen. Im Comic werden noch vier andere Namen in Position der Palastwachen vereinzelt genannt (Hergé 1972, 36; 38; 43; 51), im Zeichentrickfilm fallen diese weg. Diese Art der Benennung schafft eine

⁴ Übersetzt durch Verfasserin.

⁵ Übersetzt durch Verfasserin.

weitere muslimische und stereotypische Markierung der Figuren aus Khemed. Sprachlich wird zudem der islamische Friedensgruß in den Dialog zwischen Tim und dem Emir eingebaut. Dieser hat sprachlich auch außerhalb des religiösen Rahmens eine Anwendung, hat seinen Ursprung jedoch in der islamischen Religion. In der Begrüßung von Tim und dem Emir wird mit dem Friedensgruß begrüßt, den der Emir daraufhin erwidert.

„Salaam alaikum, most noble emir Mohammed Ben Kalish Ezab...“ (Hergé 1972, 35)

Der islamische Friedensgruß wird im Comic (Hergé 1972, 35) sowie Zeichentrickfilm übernommen (00:20:32). Es ist erkennbar, dass im Comic (1972) und im Zeichentrickfilm (1991) die Einwohner*innen Khemedes mit der Religion des Islam verknüpft werden. Durch ihre Namen, ihre arabische Sprache oder ihre Sprechweise, wird unter anderem die Rolle ihrer Religion greifbarer gemacht und zum anderen ihre Eigenschaft als Muslim oder Muslimin markiert und betont (vgl. Reisigl/Wodak 2005, 3 f.). Die Verknüpfungen zwischen den Figuren aus Khemed und dem Islam werden dabei überaus explizit aufgegriffen. Welche Diskurse auf die teilweise ähnlichen Markierungen von Religion im Comic von 1972 und im Zeichentrickfilm aus dem Jahr 1991, wirken wird im Anschluss im Unterkapitel (4.2.3. Westliche Diskurse und *der* Islam) erläutert. Der Islam wird dabei kursiv geschrieben, da westliche Diskurse *den* Islam teilweise aus stereotypischen Sichtweisen reduzieren, es *den* einen Islam jedoch nicht gibt. Weiterhin wird analysiert, welche Diskurse dazu geführt haben können, im Zeichentrickfilm anders auf verschiedene religiöse Darstellungen zu verzichten. Im Videospiel (2001) wird lediglich in der grafischen Kulisse die Moschee mehrmals im Hintergrund dargestellt, um eine Verortung in den muslimisch geprägten Nahen Osten zu bewirken (Siehe Kapitel 4.1.).

4.3.2. Darstellungen des Islams

Die Einwohner*innen Khemedes werden, wie im vorherigen Kapitel erläutert, als Muslim*innen markiert. Wie ihre Religion dargestellt wird und welche Sequenzen in diesem Kontext von Wichtigkeit sind, wird im folgenden Abschnitt behandelt.

Im Comic (1972) und im Zeichentrickfilm (1991) werden verschiedene islamische Charakteristika demonstriert. Zunächst wird die Frau mit dem Gesichtsschleier in beiden Medien aufgegriffen. Wie bereits im Kapitel zum Erscheinungsbild der Menschen aus Khemed behandelt, wird die muslimische Frau dadurch, dass beide Medien keine Diversität an Frauenbildern aufweisen, auf ein Bild reduziert. Die dargestellte Frau bekleidet keine Tätigkeit innerhalb des Narrativs. Sie soll lediglich das Bild der muslimischen, in schwarz gekleidete Frau mit Gesichtsschleier vermitteln, was sie passiv im Bild zurücklässt. Eine weitere Frau geht in den

Massen der Männer auf dem stark gefüllten Markt unter. Diese Unterrepräsentation von Frauen im Comic und Zeichentrickfilm illustriert den Rezipient*innen eine von Männern dominierte Gesellschaftsform. Im Videospiel (2001) wird gar keine weibliche Figur dargestellt. In allen drei Medien ist der Islam somit mit einer männerdominierten Gesellschaft verknüpft. Wenn eine Frau dargestellt wird, wird sie stereotypisch mit schwarzem Gewand, Gesichtsschleier und in Bezug auf die Handlung in passiver Art gezeigt. Sie soll das Bild der muslimischen Frau vermitteln, wobei kein Raum für Diversität bei muslimischen Frauen in der Darstellung zugelassen wird.

Ein weiterer Aspekt, der Rückschlüsse auf den dargestellten Islam zulässt, sind Andeutungen von Folterungen. Als die Schul(t)zes einen Unfall verursachen, der eine Moschee involviert, sagt der Emir Mohammed Kalish Ezab im Comic, dass die Schul(t)zes für diese Tat unverzüglich ausgepeitscht werden würden (Hergé 1972, 35). Im Zeichentrickfilm ist der Tathergang zwar außerhalb der Moschee die Strafe, die Mohammed Kalish Ezab für die Schul(t)zes vorsieht ist jedoch wieder ein Auspeitschen (00:20:41). Im Comic will Doktor Müller sogar Suizid begehen, um den Folterungen des Emirs ausweichen zu können, im Zeichentrickfilm fällt diese Sequenz aus (00:38:33).

„The emir’s horsemen! ... He’s right! ... I’ll be captured ...and handed over to that merciless fiend! ... He’ll torture me ... put me on the rack! ... I’ll be impaled ... roasted on a slow fire ... No! Never!” (Hergé 1972, 59)

Die Folterungen werden zum einen in der Geschichte nur Andersgläubigen gegenüber thematisiert, den Schul(t)zes oder Doktor Müller. Zum anderen werden sie im Fall des Moscheevorfalles mit den Schul(t)zes in einen Kontext zu religiösen Angelegenheiten gesetzt. Weiterhin wird ihnen eine gewisse Willkür in ihrer Auswahl und Umsetzung eingeräumt. Als Tim den Emir um Gnade für die Schul(t)zes bittet, willigt der Emir Mohammed Ben Kalish Ezab ein, weil Tim ihm in Bezug auf seine Geschäfte mit Professor Smith die Augen öffnet. Deshalb lässt er die Strafe aufheben (00:22:06). Hier wird die Bestrafung für einen anderen Vorfall einfach mit einer anderen Angelegenheit beglichen. Dadurch entsteht neben dem Eindruck eines willkürlichen Bestrafens zudem der Eindruck, dass es kein intaktes Rechtssystem gäbe und die Gesetze regellos verhandelbar seien und unverhältnismäßig ausgeübt würden.

4.3.3. Die Schul(t)zes treffen auf Muslim*innen

Im Comic (1972) ereignen sich verschiedene Vorfälle, in denen die Schul(t)zes auf Muslime treffen, die die religiöse Praxis des Gebetes ausüben. In einem Vorfall fahren sie durch die

Wüste und können nicht zwischen Fata Morgana und Wirklichkeit unterscheiden. Sie haben Fata Morganas von Oasen und fahren mit ihrem Geländewagen in eine Oase hinein, bei der sie meinen es sei eine solche Fata Morgana (Hergé 1972, 23). Schließlich treffen sie auf eine Gruppe Betender. Die drei betenden Personen befinden sich in dieser Sequenz in der Wüste neben ihrem Zelt. Da die Schul(t)zes davon ausgehen, die drei Männer seien ebenfalls eine Fata Morgana, tritt einer von ihnen einem Mann ins Gesäß, während dieser sein Gebet verrichtet (Hergé 1972, 22). Der Getretene regt sich daraufhin auf und beschimpft einen der Schul(t)zes und zückt sein Messer. Er möchte Schulze trotz seiner Entschuldigungen hinterherlaufen, erwischt ihn jedoch nicht mehr.

In einer weiteren Sequenz fahren die Schul(t)zes durch die Wüste und sind von der Reise müde. Sie schlafen am Steuer des Geländewagens ein, als sie auf einen Ort zufahren. In dem Ort angekommen ertönt vom Minarett der Moschee der Gebetsruf, „*La illaha illallah! ... Mohammed rassoul Allah! ...*“ (Hergé 1972, 34). Daraufhin werden im darauffolgenden Panel Männer gezeigt, die in die Moschee gehen. Die Schul(t)zes fahren schließlich schlafend über den Markt und verursachen einen Unfall, indem sie in Betende in der Moschee reinfahren (Hergé 1972, 34). Dieser Vorfall sorgt für Aufruhr und eine wütende Menge von Männern, die die Schul(t)zes anfeinden (Hergé 1972, 34).

In beiden Darstellungen im Comic werden die Betenden falsch dargestellt. Ihr Kopf und ihre Hände werden in Richtung des Himmels positioniert. Eine Darstellung, die der islamischen Gebetshaltung widerspricht. Weiterhin wird im Comic zwei Mal gerade der spirituelle Moment des Gebetes genutzt, um die Kollision mit den Schul(t)zes zu inszenieren. Die Handlung der Schul(t)zes wird verharmlost, da sie zuvor mehrfach als naiv und dummlich dargestellt wurden. Sie werden folglich als europäische Figuren so beschrieben, als würden sie keine böse Absicht verfolgen, wenn sie mit den Betenden kollidieren. Als sie den betenden Mann treten, gehen sie davon aus, er sei eine Fata Morgana. Als sie in die Betenden in die Moschee hineinfahren, sind sie am Steuer eingeschlafen. Beide Vorfälle werden somit als unbeabsichtigt dargestellt. Des Weiteren folgen auf die Taten der Schul(t)zes keine wirklichen Konsequenzen. Die Betenden oder auch die Männer auf dem Markt werden aufgeregt und ungehalten gezeigt, außer Androhungen und kurzen Aufenthalten im Gefängnis können die Schul(t)zes jedoch in allen Situationen einer wirklichen Strafe entgehen. Dadurch wird ihr Handeln in gewisser Weise nochmals verharmlost und nicht als falsch kategorisiert.

Im Zeichentrickfilm (1991) werden die zwei Vorfälle mit den betenden Menschen ausgelassen. Anstelle dessen, dass die Schul(t)zes betende Männer in der Wüste treten, fahren sie mit ihrem Geländewagen in eine Palme, die sie fälschlicherweise für eine Fata Morgana halten (00:11:05).

Weiterhin fahren die Schul(t)zes zwar mit ihrem Geländewagen aus der Wüste ebenfalls schlafend in den Ort, jedoch wurden die Inhalte abgeändert. Die erste Sequenz, die in dem Ort stattfindet, ist wie im Comic der Gebetsrufer, der die Menschen vom Minarett zum Gebet, „*Allah hu Akbar, Allah*“, holt (00:19:35). Der Gebetsruf wird von gackernden Hühnern auf dem Markt unterbrochen. Daraufhin folgt die Sequenz, in der die Schul(t)zes in Gebäude fahren, wo Männer gemeinsam Tee trinken (00:19:47). Es ist nicht erkennbar, um welches Gebäude es sich handelt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass im Zeichentrickfilm aus dem Jahr 1991 verschiedene Inhalte mit religiösem Bezug teilweise herausgelassen wurden. Zum einen wurden, wie im Abschnitt 4.2.1. besprochen, die Sprechakte mit religiösem Bezug bei den Einwohner*innen Khemed stark reduziert, sodass das Wort *Allah* lediglich im Kontext des Gebetsrufes vorkommt. Andererseits wurden die zwei Vorfälle zwischen den Schul(t)zes und den Betenden aus der Darstellung im Zeichentrickfilm ausgeschlossen. Die Szene der Moschee mit dem Gebetsruf leitet zwar auch im Zeichentrickfilm den Unfall ein, jedoch werden die Betenden hier durch teetrinkende Männer ersetzt – eine weitere Stereotype des Nahen Ostens. Es scheint, dass im Zeichentrickfilm sensibler mit religiösen Inhalten umgegangen wurde. Auffällig ist jedoch für beide Medien, dass daran festgehalten wird, Szenen mit religiösem Bezug zu verspotten. So wird im Zeichentrickfilm der Gebetsruf durch gackernde Hühner unterbrochen oder in beiden Gebetsszenen wird das Treten oder Hineinfahren in die Betenden als versehentliche Handlungen gezeigt. Die Schul(t)zes, am Steuer einschlafen oder sie durch Fata Morganas halluzinieren zu lassen, intendieren diese Szenen als lustig und vor allen Dingen nicht böswillig zu kategorisieren. Zudem wird in beiden Medien daran festgehalten, die dargestellte muslimisch geprägte Gesellschaft von Khemed als patriarchal zu zeigen, die Frau mit dem Gesichtsschleier als muslimische Frau zu fokussieren und Folterungen als Teil des willkürlichen Gesetzes anzudeuten. Im folgenden Abschnitt sollen Diskurse thematisiert werden, die diese stereotypischen Charakterisierungen beeinflussen und sie dadurch bestätigen oder verändern.

4.3.4. Westliche Diskurse und *der* Islam

Die religiösen Darstellungen in *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* werden in den drei Medien verschieden verarbeitet. Das Videospiel (2001) nutzt außer der mehrmaligen Wiederholungen grafischer Darstellungen einer Moschee keine weiteren religiösen Assoziationen. Im Comic (1972) und im Zeichentrickfilm (1991) werden Darstellungen gezeigt, die Bilder einer islamischen Religion aus westlicher Perspektive durchsetzt von religiösen Stereotypen erkennbar machen. In diesem Abschnitt wird analysiert, welche historischen, gesellschaftlichen und

politischen Diskurse zu den jeweiligen stereotypischen Bildern geführt haben können. Im 8. und 9. Jahrhundert beginnen sich Anhänger*innen des Christentums im Nahen Osten mit dem Islam zu befassen. Hier wird der Islam unter anderem theologisch diskutiert. Der islamischen Tradition wird jedoch zu Beginn ihre Daseinsberechtigung als Religion abgesprochen und als eine antichristliche Bedrohung eingestuft. Der Islam und seine Anhänger*innen gelten im theologischen Diskurs als eine häretische und heidnische Strömung, die von einem falschen Propheten, der teilweise auch als Antichrist galt, gegründet wurde (vgl. Kalin 2004, 144 f.; Little 2008, 12). Trotz dessen, dass die islamische Strömung als Irrglaube und Häresie abgetan wurde, nahmen besonders die christlichen Theolog*innen in nahöstlichen Gesellschaften die islamische Strömung als direkten Rivalen wahr. Die schnelle Expansion von der arabischen Halbinsel bis ins europäische *Al-Andalus* innerhalb von nur hundert Jahren machten den unterschätzten Islam zu einer ernsthaften Konkurrenz und Bedrohung.

Zusätzlich zu dieser territorialen Bedrohung sorgte seine inhaltliche Ähnlichkeit zum Judentum und Christentum ebenfalls für eine theologische Rivalität, gerade weil die islamische Tradition sich als eine Fortsetzung des Judentums und Christentums verstand. In der christlichen Kritik des Islam durch nahöstliche Theolog*innen, wurde dieser jedoch nie als eigenständige Religion, sondern immer in Relation zum Christentum als eine Art Abtrünnigkeit dessen behandelt (vgl. Hourani 1990, 227; Kalin 2004, 146).

Die Narrative, die in dieser ersten Phase des Islams in den Schriften christlicher Gelehrte*innen aufbereitet wurden, hielten sich bis weit in die Renaissance. Auch wenn sich die anti-islamische Literatur des christlichen Byzanz inhaltlich mit der islamischen Religion befasste und sich die Gelehrten aus Byzanz sprachlich und kulturelle Gemeinsamkeiten mit ihren muslimischen Zeitgenossen teilten, wurde an den Bildern des häretischen Islams mit dem falschen Propheten als Feindbild festgehalten (vgl. Hanson 2000, 59 f.). Die Geschichten über den Propheten des Islams wurden aus westlicher Perspektive so weit getragen, dass er nach seinem Tod von Schweinen entweiht worden sei, indem sie seinen Leichnam verzehrt hätten oder seine Offenbarungen, epileptische Anfälle oder eine psychische Erkrankung zugrunde lägen (vgl. Kalin 2004, 149 f.; Tolan 2002, 64 f.). Das Bild des Propheten als Antichristen, welches besonders die weltlichen Charakteristika wie vermeintliche Unzucht und politische Macht des Propheten des Islam gegen die außerweltlichen Eigenschaften des christlichen Jesus hervorheben sollten, wurde zum Leitbild antiislamischer Literatur. Der Prophet und seine Anhänger*innen seien gekommen um ihre Feinde, die ungläubigen Christ*innen und ihr Christentum mit dem Schwert zu zerstören (vgl. Kalin 2004, 149 f.).

Mit dem Beginn der Kreuzzüge im 11. Jahrhundert verknüpften sich diese Bilder des barbarischen Islams dann mit Vorstellungen von weltlichem Reichtum islamischer Gesellschaften, willkürlichem Lebensstil und einem gelebten Heidentum. Durch das Eintreffen der Kreuzritter in islamisch geprägte Gebiete verschob sich der Diskurs verstärkt auf den Islam als Kultur (vgl. Kalin 2004, 147 f.). Durch dieses Kulturalisieren der islamischen Religion konnte so eine Kategorie geschaffen werden, die nicht den gleichen Ansprüchen der christlichen Religion entsprach und keinen Heilsanspruch umfasste (vgl. Garcia 2012, 13 f.). Durch die kriegerischen Auseinandersetzungen gegenüber ihren muslimischen Gegnern wurden so unzählige Narrative einer gewaltvollen islamischen Kultur etabliert. Muslime wurden als köpfende Barbaren gezeigt, die die ungläubigen Christ*innen und Jüd*innen mit Gewalt verdrängen wollen (vgl. Creutz-Kämpfi 2008, 300; Najm 2019, 92). Diese Narrative dienten wiederum der Propaganda, die die Kämpfe gegenüber Muslim*innen, und ihrem vermeintlich gottlosen Leben zu rechtfertigen und zu legitimieren.

Oftmals wurden Bilder in dieser Art von Propaganda genutzt, um die islamische Kultur und Religion lächerlich zu machen. So wurden beispielsweise die sogenannten Sarazenen dargestellt, als würden sie nackte Götzen im Tempel von Jerusalem anbeten (vgl. Tolan 2002, 131). Das Werk *The Bavarian Antichrist* (1440-1450) zeigte drei Könige – einen Sarazenen, einen Juden und einen äthiopischen König, die den Antichristen anbeten. Ihre Flaggen zeigten ihre Herkunft. Als Parodie sollten die apokalyptische Propaganda darstellen, dass diese drei Völker die Endzeit einleiten würden und mit Unheil verknüpft seien. Wie leicht sich diese Feindbilder über Jahrhunderte etablierten, zeigt, dass in den Kriegen gegen die Osmanen im 16. Jahrhundert einfach die Osmanen in solche Darstellungen aufgenommen wurden (vgl. Smith 2015, 15). In einer Vielzahl antiislamischer Propaganda wurden besonders spirituelle Handlungen wie beispielsweise das Gebet verspottet (vgl. Tolan 2002, 203).

Parallel zu den Kreuzzügen fand im 11. und 12. Jahrhundert im muslimischen *Al-Andalus* jedoch ein blühender Austausch zwischen christlichen, jüdischen und muslimischen Intellektuellen statt. Diese kulturelle und intellektuelle Symbiose sorgte für eine vereinzelt Wertschätzung sogenannter islamischer Kultur. Islamische Philosophen wie Ibn Sina (gest. 1037), der in Europa Lateinisch als Avicenna benannt wurde, oder Ibn Rushd (gest. 1198), Averroes nahmen Einfluss auf europäische Intellektuelle. Ihre islamische Religion wurde weiterhin als häretisch abgelehnt, ihre intellektuellen Errungenschaften wurden jedoch in den wissenschaftlichen Diskurs aufgenommen. Besonders die Bemühungen unter Muslimen, die Übersetzungen griechischer Philosophie ins Arabische und Lateinische zu übertragen, trugen zu einem Anstoß intellektueller Weiterentwicklung im mittelalterlichen Europa bei, der die Aufklärung mit beflügelte

(vgl. Kalin 2004, 151 f.). Trotz dieses wissenschaftlichen Austausches verharrten eine Vielzahl europäischer Intellektueller und europäischer Gesellschaften ablehnend und anti-islamisch polemisch (vgl. Creutz-Kämpfi 2008, 305). Besonders nach dem Ende von *Al-Andalus* durch die Reconquista im Jahr 1492 (vgl. Abbas 2000, 64) wurde versucht, aus dem Selbstbild alles, was zuvor islamisch oder semitisch war, geschichtlich auszuklammern und eine rein christliche Geschichte zu erzählen (vgl. Fuchs 2003, 8 f.).

Im 17. und 18. Jahrhundert begannen vereinzelt europäische Intellektuelle im Zuge der Aufklärung die islamische Religion als fortschrittlicher und offener als das Christentum zu beschreiben. Ein Beispiel hierfür ist der englische Gelehrte Henry Stubbe, der in seinem Werk *The Rise and Progress of Mahometanism* (1671) die gute politische und strategische Führung des Propheten Mohammed hervorhob und dem Islam im Gegensatz zum Christentum mit dem Trinitätsglauben, eine Logik zusprach (vgl. Garcia 2012, 5 f.). Diese Diskurse bestanden jedoch immer in einer Parallelität zu den Diskursen, die den Islam als gewaltvolle und zurückgebliebene Religion kategorisierten. Zum anderen dienten sie oftmals lediglich dazu, das Christentum im Zuge der Aufklärung zu kritisieren und nicht dazu, den Islam in seinem Wesen zu untersuchen (vgl. Najm 2019, 92).

Auch die orientalistische Perspektive, die im Kapitel 4.1. behandelt wurde, zeigte, dass die sogenannte orientalische Kultur, die oftmals in Diskursen mit einer islamischen Kultur gleichgesetzt wurde, auch positive Bewertungen aus orientalistischen Fantasien und Sehnsüchten europäischer Künstler*innen erhielt. Humberto Garcia kritisiert in seinem Werk *Islam and the English Enlightenment, 1670-1840* (2012) richtigerweise, dass die einseitige Betrachtung dessen, dass der Islam und die von ihm geprägten Gesellschaften immer als dem Westen unterlegen eingeordnet wurden, auch Ausnahmen zugelassen hätte, in welchen umgekehrte Verhältnisse eine europäische Abhängigkeit muslimisch geprägten Gesellschaften gegenüber bestanden hätte (vgl. Garcia, 3 f.). Um dieser Thematik gerecht werden zu können, muss eine tiefergreifende und umfangreichere Analyse durchgeführt werden. Diese Arbeit soll zeigen, dass westliche Diskurse über den Islam auf eine jahrhundertlange Geschichte von Stereotypisierungen zurückgehen. Es werden Bilder entworfen, die meist im Verhältnis zum Selbstbild entstehen und eigenen Zielen dienen sollen.

So bietet beispielsweise die muslimisch geprägte Frau seit dem Kolonialismus einen Diskurs, der verhandeln soll, wie rückwärtsgewandt und patriarchal der Islam ist. In Otheringprozessen wurde die muslimisch geprägte Frau von Kolonisator*innen als unterdrückt kategorisiert. Im Gegenzug wurden europäische Frauen als frei dargestellt, obwohl sie selbst zur Zeit des Kolo-

nialismus einem europäischen Patriarchat ausgesetzt waren. Das Patriarchat muslimisch geprägter Gesellschaften musste jedoch von Kolonisor*innen bekämpft werden, um die muslimische Frau von dem muslimischen Mann, der als barbarischer Tyranne mittelalterlich über Frauen herrschte, befreien zu können. Dieser besonders im Kolonialismus eröffnete Diskurs diente dazu, die sogenannten zivilisatorischen Maßnahmen des kolonialen Vorgehens zu legitimieren (vgl. Al-Saji 2010, 887).

Ob die Konflikte und Angst gegen die sogenannten Sarazenen im Mittelalter, die Kreuzzüge gegen das maurische Spanien, die Kriege gegen die Osmanen mit ihrem Halt vor Wien im Jahr 1683 oder gegenwärtige Diskurse des islamistischen Terrors – Diskurse über den Islam blicken auf eine jahrhundertelange Geschichte konfliktorientierter Zuschreibungen zurück (vgl. Abbas 2000, 65; Creutz-Kämpfi 2008, 305 f.).

“From the time it first appeared, the religion of Islam was a problem for Christian Europe.”

(Hourani 1990, 225)

Das Bild, welches in westlichen Diskursen über Jahrhunderte konstruiert, beibehalten und ausgebaut wurde, ist das einer zurückgebliebenen, gewaltvollen und barbarischen islamischen Kultur (vgl. Creutz-Kämpfi 2008, 304; Abbas 2000, 65; Nassar 2008, 44 f.; Little 2008, 11 f.; Najm 2019, 90 f.). Betont wird neben der Gewalt, dass muslimisch geprägte Gesellschaften von Männern dominiert werden und muslimische Frauen passiv zurückbleiben. Diese Stereotypisierungen untermauern das Bild der zurückgebliebenen Religion. Wie Tahir Abbas in seinem Artikel *Images of Islam* über gegenwärtige Diskurse zum Islam in britischen Medien berichtet:

“Modern anti-Muslim sentiment, as expressed in the British press, for instance, is simply one version of a well-established tradition more or less coterminous with the first confrontation of the two communities all those centuries ago.” (Abbas 2000, 65)

In den religiösen Darstellungen in *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* lassen sich zumindest Andeutungen dieser Diskurse erkennen. Im Comic (1972) und im Zeichentrickfilm (1991) wird Khemed als Teil einer zurückgebliebenen Kultur durch Stereotypisierungen der männerdominierten Gesellschaft und der verschleierten Frau angedeutet. Auch der Diskurs des *Hände verstümmelnden* gewaltvollen Islam fließt in die Darstellungen ein (vgl. Abbas 2000, 65). Es wird von Folterungen gesprochen, die in beiden Medien in Relation mit Europäer*innen thematisiert werden. Im Comic (1972) spricht die Figur Muhammad Kalish Ezab im Kontext von Tim verallgemeinernd über „*infidels*“, die alle gleich und unehrlich seien und ihnen deshalb nicht getraut werden könnte. Hier wird das Bild vermittelt, dass Tim von den Einwohner*innen

Khemed, als Europäer als ein Ungläubiger kategorisiert wird. Dies führt dazu, dass gezeigt wird, dass Muslime den Europäer*innen, in diesem Fall mit einer religiösen Konnotation durch die Bezeichnung „Ungläubige“ gegenüber negativ gesinnt sind und sie sich in einer religiös begründeten Feindschaft gegenüber befinden. Trotz dessen, dass im Comic in dieser Sequenz keine religiöse Auseinandersetzung vorliegt, wird vonseiten des Emirs eine religiöse Einordnung von Tim vorgenommen. Durch die vielzähligen Sprechakte mit religiösem Bezug wird die Gesellschaft von Khemed weiterhin als übertrieben religiös dargestellt. Immer im Gegensatz zu den sachlichen Europäer*innen in der Geschichte. Wie Najm A. Najm in ihrem Artikel *Negative Stereotypes of Arabs: The Western Case* feststellt, werden die Stereotypisierungen, wie beispielsweise Araber als religiös fanatisch zu zeigen, oftmals in überspitzter Form präsentiert (vgl. Najm 2019, 91).

Überspitzte Darstellungen in Bezug auf religiöse Inhalte sind zudem in den Sequenzen der Betenden erkennbar. Die Einwohner*innen Khemed werden im Comic in einer spirituellen Handlung gezeigt, was sie folglich als religiös markiert. Die Art und Weise der Darstellung erinnert jedoch an den Diskurs, dass die Religion des Islam parodiert wird. Die Schul(t)zes fahren in die Betenden hinein und tragen von ihren Taten keine längerfristigen Konsequenzen. Weiterhin ist die Art und Weise, wie die Männer ihr Gebet verrichten, inhaltlich falsch. Sie werden dargestellt, als würden sie den Himmel anbeten, was mit der islamischen Glaubenspraxis nicht konform ist, da ein gesenkter Kopf mit Demut gegenüber Gott verbunden wird (vgl. Holmes Katz 2013, 3 f.).

Durch solch eine Repräsentation des Gebetes kann ein Rückschluss darauf gezogen werden, dass die islamische Glaubenspraxis als solche nicht ernst genommen, sondern verspottet wurde. Dies kann ein Resultat der Diskurse sein, die dem Islam sehr früh bereits seine Bezeichnung als Religion abgesprochen und ihn als irrationale Kultur abgetan haben. Hier wird der Islam als lächerlich und angreifbar kategorisiert. Eine Gleichwertigkeit des Islams mit anderen Religionen stellt sich auch in gegenwärtigen Diskursen als Herausforderung dar. Auch wenn beispielsweise die Thematik um die rechtliche Anerkennung der islamischen Religionsgemeinschaft in Deutschland sicherlich komplexer Natur ist, fließen oben genannte Diskurse in den heutigen Umgang mit der Anerkennung des Islams in europäische Gesellschaften mit ein. Das Videospiel (2001) greift religiöse Diskurse, außer in grafischen Darstellungen der Moscheen oder der männerdominierten Gesellschaft Khemed, nicht auf. Grund dafür kann die insgesamt reduzierte Narrationsebene des Spiels sein, welches einen Großteil der Handlung des Comics und des Zeichentrickfilmes nicht übernimmt. Im Videospiel wird in erster Linie ein Schwerpunkt

auf die grafische Verortung in den Nahen Osten gelegt. Die Handlung wird so angepasst, dass sie die *Jump'n'Run* Spielebene ermöglicht.

4.3.5. Diskurse zwischen Empörung und Sensibilisierung

Im Gegensatz zum Comic aus dem Jahr 1972 wird im Zeichentrickfilm aus dem Jahr 1991 teilweise davon abgesehen, explizite Inhalte mit religiösem Bezug darzustellen oder zu verhöhnern. Wie im oberen Abschnitt besprochen, werden verschiedene Sequenzen aus dem Comic (1972) im Zeichentrickfilm (1991) gleichermaßen aufgegriffen. Die Sequenzen mit den betenden Männern oder die religiösen Sprechakte werden im Zeichentrickfilm jedoch gar nicht oder in abgeänderter Form gezeigt. Zwischen den zwei Veröffentlichungen der Medien liegen neunzehn Jahre. In diesen neunzehn Jahren haben Entwicklungen dazu geführt, diese veränderten Darstellungen hervorzubringen. In diesem Abschnitt der Arbeit werden drei Diskurse beschrieben, die im Zeichentrickfilm von 1991 auf eine Reduktion religiöser Inhalte gewirkt haben können.

In beiden Medien werden die Sequenzen der Unfälle mit den Schul(t)zes in einem Ort von Khemed mit einer Schar aufgebrachter männlicher Einwohner des Ortes begleitet. Im Comic sind im Panel Männer zu sehen, die die Schul(t)zes aufgebracht mit Stöcken angreifen (Hergé 1972, 34). Im Zeichentrickfilm (00:19:41) ist es eine kleinere Gruppe von Männern, die ebenfalls mit Stöcken vor und nach dem Unfall in Rage dargestellt wird. Diese Darstellungen zeigen in beiden Medien die Stereotype der emotionalen und aggressiven Araber, die besonders in Angelegenheiten mit religiösem Bezug, wie im Comic das Hineinfahren der Schul(t)zes in die Betenden, in übersteigter Rage reagieren (vgl. Najm 2019, 91). Diese Empörung ist ebenfalls Teil eines Diskurses, der sich 1989 in Zusammenhang mit dem Werk *Die Satanischen Verse* (1988) des britischen Schriftstellers Salman Rushdie ereignete (vgl. Abbas 2000, 65). Die Veröffentlichung des Werkes hatte in einer Vielzahl muslimisch geprägter Gesellschaften und teilweise auch bei Muslim*innen in Europa für Aufruhr gesorgt. In dem Roman wird in Teilen von dem Leben des Propheten Muhammad erzählt, und in einem Abschnitt wird der Prophet als von satanischen Versen inspiriert dargestellt. Anstelle der Offenbarung von Gott soll es seine eigene Inspiration gewesen sein (vgl. Levy 1995, 553 f., Armstrong 1993, 144f.). Diese Darstellungen sorgten dafür, dass der damalige Staatschef des Iran, Chomeini am 14. Februar 1989 ein Todesurteil und ein Kopfgeld gegen den Schriftsteller aussprach. Religiöse Gelehrte*innen Saudi-Arabiens und der Azhar Universität in Kairo verurteilten dieses Todesurteil zwar als unislamisch, der Iran hielt jedoch weiter daran fest (vgl. Armstrong 1993, 10 f.). Bis in die Gegenwart

sind die Diskurse um religiös kritische Darstellung des Islams ein Aspekt, der teilweise in europäischen Medien dazu führt, sensibler mit expliziten Inhalten umzugehen, um derartige Konflikte zu vermeiden (vgl. Marzolph 1995, 455 f.). Zwei Jahre nach den Aufrufen um den Roman von Salam Rushdie wird der Zeichentrickfilm veröffentlicht. Dieser Diskurs mit direktem Bezug zum Thema des Umganges mit religiösen Darstellungen des Islams kann folglich als ein Ereignis eingeordnet werden, das die veränderte Darstellung zwischen dem Comic (1972) und dem Zeichentrickfilm (1991) mit beeinflusst hat.

Ein weiteres Diskursereignis, welches im Kontext der religiösen Darstellungen im Zeichentrickfilm als Einflussfaktor auf den Diskurs um den Nahen Osten beachtenswert ist, ist der Zweite Golf-Krieg von 1990 - 1991 (vgl. Abbas 2000, 65). Unmittelbar vor und während der Veröffentlichung des Zeichentrickfilmes (1991) von *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* findet zwischen dem Irak und Kuwait der Zweite Golfkrieg statt. Neben den geopolitischen und territorialen Auseinandersetzungen der zwei Staaten sorgte die Auseinandersetzung auch für weltweite wirtschaftliche Anspannungen in Bezug auf Öllieferungen nahöstlicher Staaten in westliche Länder. Durch die Ölkrise von 1973 oder 1979 befürchtete man erneut steigende Ölpreise. Ein instabiler Naher Osten sorgte somit auch in westlichen Staaten für wirtschaftliche Engpässe, die durch die zeitweise Abhängigkeit von arabischen Öllieferungen vermieden werden mussten (vgl. Mabro 1990, 2 f.). Die Thematik rund um den Zweiten Golfkrieg ist sicherlich weitaus komplexer als hier geschildert, jedoch führten diese Umstände unter anderem dazu, dass sich gegen den Irak mit Saddam Hussein an seiner Spitze die größte Koalition von Streitkräften seit dem Zweiten Weltkrieg formierte (vgl. Halliday 1991, 222 f.; Wilson 1994, 138 f.). Unter der Führung der USA zogen eine Vielzahl europäischer Staaten wie beispielsweise Großbritannien und Frankreich mit arabischen Staaten wie Ägypten und Saudi-Arabien in den Krieg gegen den Irak.

Im Kontext dieser Arbeit ist interessant, dass im Zeichentrickfilm (1991) der thematische Schwerpunkt auf den Öllieferungen nahöstlicher Länder in Beziehung zu Europa liegt. Ein Aspekt, der für den Comic (1972) gleichermaßen vorliegt. Dieser Punkt kann dazu führen, dass die Veröffentlichung des Mediums zu dem Zeitpunkt des Zweiten Golfkrieges bei den Produzenten bereits eine höhere Sensibilisierung in Bezug auf den Umgang mit der Repräsentation der Handlung hervorbrachte. Zudem ist der Zweite Golfkrieg als ein Diskursereignis einzuordnen, dass die Kriegsberichterstattung zu einem medialen Großereignis machte (vgl. Purvis 2020, 736).

Ein weiterer Faktor, der dieses Diskursereignis für die Veröffentlichung des Zeichentrickfilmes und seiner verminderten religiösen Darstellungen interessant macht, ist die Koalition europäischer und nahöstlicher Staaten. Eines der Produktionsländer des Zeichentrickfilmes ist Frankreich, welches gleichermaßen auch Teil des militärischen Zusammenschlusses im Zweiten Golfkrieg war. Diese europäisch-nahöstliche Koalition und die Abhängigkeit von Öllieferungen aus der Region kann zu dem Zeitpunkt der Veröffentlichung des Zeichentrickfilms zu einer Reduktion expliziter Verhöhnungen des Nahen Ostens und seiner Religion geführt haben. In der umfangreichen Kriegsberichterstattung westlicher Medien, wie beispielsweise dem britischen Fernsehsender BBC, gab es strikte Restriktionen in Bezug auf die Darstellung religiöser Inhalte. Beispielsweise sollten keine Weihnachtsfeiern oder Messen aus dem Kriegsgebiet gezeigt werden, um Konflikten mit dem Koalitionspartner innerhalb der Streitkraft Saudi-Arabien aus dem Weg zu gehen (vgl. Purvis 2020, 737).

Ein weiterer Diskurs, der zu einem kultursensibleren Umgang in Bezug auf religiöse Darstellungen im Zeichentrickfilm zu einer veränderten Form geführt haben können, ist die akademische Strömung des Postkolonialismus. In der Mitte der Siebzigerjahre begann sich im akademischen Kontext postkoloniale Diskurse herauszubilden, die den Kolonialismus und Imperialismus neu zu diskutieren versuchten. In erster Linie sollten die verfestigten eurozentrischen Strukturen und hegemonialen Verhältnisse, die den unterlegenen *Anderen* aus westlicher Perspektive jahrhundertlang konstruierten, aufgedeckt und koloniale Denkmuster aufgebrochen werden.

Das Werk *Orientalism* des Literaturwissenschaftlers Edward Said aus dem Jahr 1978 ist als ein Diskursereignis einzuordnen, das den akademischen Aufbruch der postkolonialen Strömung besonders in den USA entfachte und das politische Denken westlicher Gesellschaften mit beeinflusste (vgl. Mar Castro Varela/Dhawan 2005, 31 f.). Solche postkolonialen Diskurse konnten Debatten von Otheringprozessen, Rassismus, Orientalismus, kolonialen und eurozentrischen Denkmuster besonders im akademischen Kontext entfachen. Die postkoloniale Theorie muss sich innerhalb und außerhalb des Forschungsfeldes steigender Kritik stellen. Beispielsweise durch Schwierigkeiten einer klaren Abgrenzung des Forschungsgebietes, die zu einer sinkenden Wirkungsmacht der Theorie führt, da Postkolonialität in der Forschung zu flexibel gehandhabt wird (vgl. Mar Castro Varela/Dhawan 2005, 286 f.).

Im Kontext dieser Arbeit ist jedoch wichtig, dass Simplifizierungen und verfestigte Strukturen durch die postkoloniale Strömung hinterfragbar gemacht und neu diskutiert wurden. Diese postkolonialen Stimmen im akademischen und gesellschaftlichen Diskurs sind ein Aspekt, der Einfluss auf einen kultursensibleren Umgang im Zeichentrickfilm aus dem Jahr 1991 nehmen

konnte. Die Wirkung muss jedoch in dem Kontext bewertet werden, dass die Verankerung postkolonialer Studien in Bereich der Film- und Medienwissenschaften erst in den 1990er-Jahren begonnen haben, sich zu entwickeln (vgl. Merten/Krämer 2016, 8 f.). Nichtsdestotrotz gab es in Anfängen bereits zurzeit der Veröffentlichung des Zeichentrickfilmes *Akademiker*innen*, wie beispielsweise Stuart Hall mit seinem Werk *New Ethnicities in Black Film – British cinema* (1989) oder Homi Bhabha mit seinem Werk *The Location of Culture* (1994) oder der Band *Unthinking Eurocentrism: Multiculturalism and the Media* (1994) von Ella Shohat und Robert Stam, eine wissenschaftliche Auseinandersetzung von popkulturellen Medien und postkolonialer Theorie (vgl. De Groof 2013, 323; Bergermann 2012, 268f.) (Weaver-Hightower/Hulme 2014; Dennison, Stephanie/Song Hwee Lim, 2006).

Im Zusammenhang mit dieser Arbeit ist wichtig, die drei oben beschriebenen Diskurse nicht so zu bewerten, dass sie die mediale Aufbereitung verspottender und feindlicher anti-islamischer Inhalte in popkulturellen Medien aufgehalten hätten. Sie können jedoch als Diskurse und Diskursereignisse eingeordnet werden, die eine Wirkung auf die religiösen Darstellungen im Zeichentrickfilm (1991) gehabt haben. Es ist wichtig, dass Ereignisse wie der Zweite Golfkrieg oder die Unruhen um den Roman von Salam Rushdie parallel ebenfalls zu verstärkten anti-islamischen Ressentiments westlicher Gesellschaften geführt haben (vgl. Abbas 2000, 65; Jäger 1993, 390 f.). Eine einseitige Betrachtung dieser Ereignisse wäre folglich nicht angemessen.

4.4. Der europäische Tim und die *Anderen*

4.4.1. Die Passivität der *Anderen*

In den drei untersuchten Medien werden Personen, die Tim umgeben, in einer passiven Art dargestellt. Passiv meint in diesem Zusammenhang, dass die Figuren aus Khemed weder aktiv in Prozessen beteiligt sind, noch den Europäer*innen überlegene Positionen in der Handlung bekleiden.

Im Comic (1972) ist diese Passivität beispielsweise in den Sequenzen erkennbar, in denen die Schul(t)zes die Betenden treten (Hergé 1972, 22) oder in sie in die Moschee hineinfahren (Hergé 1972, 34) und ihre Rage in beiden Vorfällen im Nichts verläuft. Weiterhin ist in der gesamten Erdöläffäre keine der Figuren aus Khemed in einer führenden Position. Als die Pipelines nachts angezündet werden, wird die Gruppe von Reitern von Doktor Müller angeführt (Hergé 1972, 24).

Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes

Er ist es, der in der gesamten Handlung getarnt als Professor Smith der größte Antagonist ist. Der arabische Antagonist Bab El Ehr (Hergé 1972, 17) wird so gezeigt, als habe er kaum Möglichkeiten, ein ernstzunehmender Gegner zu sein. Er wird in einem Zelt in der Wüste dargestellt, Professor Smith hingegen in einem Palast (Hergé 1972, 45). Die Gehilfen von Bab El Ehr werden als ungebildet kategorisiert, indem er über sie sagt, dass sie nicht lesen können.

„Poor fools, they’re dropping leaflets...and none of my men can read! Hahaha!!” (Hergé 1972, 18)

Daraufhin wird Bab El Ehr selbst von einem Paket von Flyern am Kopf getroffen, dass von einem der Flugzeuge des Emirs Mohammed Ben Kalish Ezab abgeworfen wird (Hergé 1972, 18). Die innerarabischen Auseinandersetzungen werden folglich als lächerlich und nicht ernst zu nehmen demonstriert. Auch die Verantwortung für die Pipelines liegt im Comic nicht bei den Einwohner*innen Khemed. Die zwei Männer, die nach der Explosion der Pipeline den Vorfall melden und das weitere Vorgehen planen, werden beide nicht wie die Figuren aus Khemed gezeigt. Einer von ihnen hat beispielsweise blondes Haar (Hergé 1972, 26). Ein weiteres Beispiel für eine Passivität der Einwohner*innen Khemed ist die Sequenz im Comic, in der der Emir Tims Hilfe benötigt, um zu verstehen, dass sein Sohn entführt wurde. Dass er ohne Tims Erklärungen nicht versteht, was mit seinem Sohn passiert ist, wird durch verschiedene Sprechakte, „*But I don’t understand... What are you trying to say?*“ (Hergé 1972, 37) sichtbar. Auch im Zeichentrickfilm (1991) werden die Figuren aus Khemed passiv gezeigt. In der gesamten Handlung sind die Figuren, die aktiv das Geschehen lenken, europäischen Ursprungs. Genau wie im Comic kann der Emir selbst das Problem der Entführung seines Sohnes nicht lösen oder verstehen (00:25:56). Im Zeichentrickfilm wird er von Tim nur bereits zuvor in seinen Plan eingeweiht, dass er die Entführung von Abdullah bei Professor Smith vermutet und ihn dort befreien will. Im Comic wird der Emir im Vorfeld von Tim nicht über seine Pläne in Kenntnis gesetzt. Als der Emir von Tim nach Professor Smith gefragt wird, um Informationen über ihn zu erlangen, denkt er lediglich, dass Tim die Informationen braucht, um bei der Suche nach seinem Sohn zu helfen (Hergé 1972, 40).

„Professor Smith? You think he can help you find my Son?...” (Hergé 1972, 40)

Tim antwortet darauf vage mit „*Perhaps...*“ und erzählt dem Emir somit nicht, dass er den Sohn aus dem Palast von Professor Smith befreien will (Hergé 1972, 40). Der Emir ist in Tims Vorhaben somit nicht aktiv involviert. Er benötigt den Emir nicht für die Befreiung. Die Darstellung Bab El Ehr’s wird im Zeichentrickfilm zwar in einer kultursensibleren Form gezeigt, so

Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes

wird beispielsweise der Teil mit den analphabetischen Gehilfen nicht gezeigt, seine Rolle als Antagonist wird jedoch als ebenso unwichtig vermittelt (00:09:57). Ein weiteres Indiz für die passive Darstellung der Einwohner*innen Khemed ist die Darstellung der Figuren, die Tim tatsächlich helfen können. In der Befreiung des Sohnes des Emirs wird der beste Militärkommandant des Emirs im Comic und im Zeichentrickfilm als nicht nützlich dargestellt (Hergé 1972, 38 f.; 00:25:04). Die Figur, die Tim jedoch bei der Befreiung unterstützen kann, ist der in Khemed lebende Portugiese Senhor Oliveira da Figueira (Hergé 1972, 43; 00:29:48). Auch im späteren Verlauf der Befreiung ist es Kapitän Haddock, der Tim in seinem Vorhaben unterstützen kann (Hergé 1972, 54; 00:36:48).

Im Videospiel (2001) kann zum einen durch playable und non-playable Figuren etwas über Passivität gesagt werden. Alle Figuren, die als Einwohner*innen Khemed im Videospiel dargestellt werden, gehören zu den non-playable Charakteren. Die Spieler*innen handeln aktiv somit immer aus der Perspektive europäischer Charaktere – Tim (00:43:12), Struppi (00:57:02) oder den Schul(t)zes (00:39:59).

Die non-playable Figuren im Videospiel sind neben dem Aspekt, dass sie nicht aktiv gespielt werden können, zudem in ihrer Darstellung passiv. Der Mann mit der Schiebkarre, dem die Schul(t)zes mit ihrem Geländewagen ausweichen müssen, wird im gesamten Abschnitt in einer vereinfachten Art wiederholt dargestellt. Er zieht seine Schiebkarre hinter sich her und wenn die Schul(t)zes kommen, rennt er davon oder lässt seine Schiebkarre stehen (00:41:25). Gleichmaßen steht es um die schwarze Palastwache, die Tims Gegner ist, wenn er im Palast den Sohn des Emirs Abdullah, befreien soll. In den meisten Sequenzen wird die Palastwache vom Rücken von Tim angegriffen (00:47:34; 00:50:03; 00:50:29). Die Palastwache kann nur ihr Schwert heben Tim hingegen verfügt über Granaten und kann mit seiner Faust schlagen (00:47:25). Wenn die Palastwache ihr Schwert einmal gegen Tim erfolgreich erhebt und Tim trifft, kann Tim trotzdem durch seine Faust die Auseinandersetzung gewinnen und die Palastwache fällt unverzüglich zu Boden (00:47:48; 00:50:59).

Im Videospiel (2001) werden alle Auseinandersetzungen in der Handlung, beispielsweise das Ausweichen vor leckenden Gasrohren, einem Spielzeugauto von Abdullah (00:50:00) oder dem Ausweichen vor einer Lampe (00:50:21) schwieriger dargestellt als die Auseinandersetzung mit der schwarzen Palastwache. Auch im direkten Vergleich in Bezug auf die Waffen, die Tim gegen die Palastwache einsetzen kann, ist die Palastwache unterlegener aufgestellt. Sie besitzt nur das Schwert, wohingegen Tim seine Faust und Granaten zur Verfügung stehen (00:47:25). Dies macht sie zu einer passiveren Figur im Verhältnis zu Tim. In der Sequenz des Videospiels,

in welcher Tim sich Doktor Müller stellen muss, wird Doktor Müller im Gegensatz zur Palastwache nie in seinem Rücken angegriffen (00:53:02). Doktor Müller ist ebenfalls eine non-playable Figur, hat jedoch beispielsweise zwei verschiedene Waffen gegen Tim vorzuweisen (00:55:54). Tim kann gegen ihn Granaten und Niespulver einsetzen (00:53:32). Im gesamten Spiel ist erkennbar, dass die Darstellung der europäischen Figuren menschlicher und individueller geschieht, wohingegen die lokalen Figuren passiv und flach repräsentiert werden (vgl. Šisler 2008, 208; 215). Tim wird beispielsweise dargestellt, als könne er sich am Kopf kratzen (00:48:25) oder Doktor Müller, der niest (00:54:20) und sich die Nase putzt (00:54:43). Durch die Darstellung des Niespulvers wird ein größerer Bezug zur Handlung dargestellt. Die Auseinandersetzung mit Doktor Müller wird somit eine größere Wichtigkeit in der Repräsentation zugesprochen. Er ist der ernst zu nehmende Feind im Verhältnis zu den *Anderen*, nicht-europäischen Figuren. Die Auseinandersetzung mit der Palastwache wird hingegen in eine Reihe anderer Hürden mit Gegenständen eingereiht und mit diesen in einer Kategorie präsentiert. Dadurch, dass sie zudem weniger Möglichkeiten der Verteidigung oder des Angriffs besitzt, ist die Figur Tim weitaus unterlegen.

In allen drei Medien werden die Figuren, die als Einwohner*innen Khemedes dargestellt werden und keine europäische Herkunft haben, im Verhältnis zu den Europäer*innen passiver dargestellt. Durch Aspekte wie beispielsweise die Repräsentation des größten Antagonisten der Handlung, Doktor Müller mit einer europäischen Herkunft, wird vermittelt, dass die Figuren aus Khemed keine Mitspieler*innen sind. Als Gegner*innen werden sie nicht ernst genommen, wie beispielsweise Bab El Ehr im Comic (1972) und Zeichentrickfilm (1991) oder die Palastwache im Videospiel (2001). In Tims Vorhaben werden sie nicht einbezogen, wie beispielsweise der Emir und sein Militär in die Befreiung seines Sohnes nicht einbezogen werden. Jedoch der Portugiese Senhor Oliveira da Figueira als Figur repräsentiert wird, die Tim unterstützend zur Seite steht. Die Figuren, die als Andere markiert werden, sind keine gleichwertigen Partner*innen. Sie sind da, um die aktiven Handlungen der europäischen Figuren zu tragen. Ein Umstand, der sich in einer Vielzahl medialer Darstellungen nahöstlicher Akteur*innen abzeichnet (vgl. Jäger 1993, 388).

4.4.2. Die Emotionalität und Mehrdeutigkeit der *Anderen*

Die Handlung um *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* enthält binäre Beschreibungen, die Unterschiede zwischen den europäischen und nahöstlichen Figuren eröffnen. Wie im Kapitel in Bezug auf religiöse Darstellungen bereits analysiert wurde, wird der sogenannte Orient als religiös markiert (vgl. Jäger 1993, 392). Bei den Figuren mit europäischem Einfluss spielen

jedoch Religion oder Religionszugehörigkeiten keine Rolle. Sie werden nicht thematisiert. Ein weiterer Aspekt, der auf die binäre Beschreibung der anderen im Gegensatz zu den europäischen Akteur*innen der Handlung aufgegriffen wird, ist die übersteigerte Emotionalität der Figuren Khemedes.

Im Comic sowie im Zeichentrickfilm werden mehrfach Sequenzen gezeigt, in denen die Figuren Khemedes besonders irrational gezeigt werden. Beispielsweise wird nach den Unfällen der Schul(t)zes die Männermenge in Rage und tobend auf dem Markt im Comic (Hergé 1972, 34) und im Zeichentrickfilm (00:19:41) gezeigt. Diese Sequenz zeigt ganz besonders die Stereotypisierung, dass muslimische Menschen in Bezug auf religiöse Angelegenheiten in Extreme verfallen und mit Fanatismus reagieren. Auch die Bestrafung der Unfälle wird emotional entschieden. Die Bestrafung des Auspeitschens wird von dem Emir Mohammed Ben Kalish Ezab aufgehoben, weil Tim ihm gut zuredet (Hergé 1972, 35; 00:22:06). Der Nahe Osten wird hier als Ort emotionaler Entscheidungen und Instabilität gezeichnet. Eine Stereotype, die sich in Bezug auf die Region vielfach reproduziert. Stereotypische Charakterisierungen einer verirrten, wandelbaren Identität nomadischer Allianzen greift in diesem Kontext (vgl. Nadel 1997, 191 f.; Jäger 1993, 384).

Das konkreteste Beispiel für die wiederholte Darstellung dieser multiplen Persönlichkeiten der Figuren Khemedes ist der Emir Mohammed Kalish Ben Ezab (vgl. Nadel 1997, 189). In einem Moment wird er dargestellt, wie er Tim als Ungläubigen beleidigt, und in anderem Moment ist er ihm tief verbunden, weil er seinen Sohn Abdullah befreit (Hergé 1972, 37). Diese innerhalb gleicher Sequenzen wechselnden Emotionen wiederholen sich mehrfach. Der Emir wechselt von Beschimpfungen zu weinen und zu liebevollen Worten für seinen entführten Sohn (Hergé 1972, 38; 00:23:51; 00:24:12). Interessant ist, dass neben der extremen Wechselhaftigkeit der Emotionen alle Gemütsbewegungen auch inhaltlich übertrieben dargestellt werden (vgl. Najm 2019, 91 f.). Tim wird im Gegenzug immer ruhig und kontrolliert dargestellt. Er muss in der Handlung die Stimme der Vernunft sein (Hergé 1972, 38; 00:24:38).

„Your Highness please, pull yourself together we have to act quickly!” (00:24:38)

Ein weiteres Beispiel irrationalen Handelns sind im Comic (Hergé 1972, 43) und Zeichentrickfilm (00:28:58) die Sequenz, in der Senhor Oliveira da Figueira Tim in den Palast schleust. Zu Beginn sind die Palastwachen noch misstrauisch und fragen sich, wer Tim sei (Hergé 1972, 43; 00:29:01). Als Senhor Oliveira da Figueira dann jedoch eine Geschichte von der schwierigen Kindheit seines Neffen erzählt, versammeln sich die Palastwachen gebannt um ihn herum und beachten Tim nicht weiter (Hergé 1972, 43; 00:29:34). Als Senhor Oliveira da Figueira später

noch auf die vergebliche Liebe der Eltern von seinem Neffen eingeht, muss einer der Palastwachen sogar weinen (00:31:35). Hier wird einerseits vermittelt, wie leichtfertig die Haltung von Misstrauen zu Interesse und Mitgefühl wechselt, und andererseits wird gleichermaßen die Naivität und Emotionalität der Palastwachen betont. Eigenschaften, die der Tätigkeit von Wachen, die schnell und rational Handeln sollten, widerspricht. Die Palastwachen stellen folglich ihre Arbeit ein, um der Geschichte zuzuhören.

Neben Irrationalität sind ebenfalls Zwielfichtigkeit und Mehrdeutigkeit Stereotypisierungen des Nahen Ostens, die in der Handlung aufgegriffen werden. Ein Beispiel für die Verortung verschwörerischen und heimtückischen Handelns sind in erster Linie die ungeklärten Explosionen, die im europäischen Heimatort von Tim für Verunsicherungen sorgen, deren Ursprung jedoch im Nahen Osten verortet wird. Hier wird somit die Region mit Instabilitäten verknüpft, die ebenfalls Auswirkungen auf Europa haben können. Auch im weiteren Verlauf der Handlung ist erkennbar, dass in Khemed zwielfichtiges Handeln herrscht. Bab El Ehr wird als der Antagonist dargestellt, der versucht, den Emir zu stürzen und eine Verschwörung gegen ihn plant. Tim wird zu Beginn von ihm als Gleichgesinnter und dann plötzlich als Informant des Emirs kategorisiert. Doktor Müller kann sich als Professor Smith ausgeben und in einem Palast unerkannt ein Doppelleben führen. Tim muss sich verkleiden, um Inkognito die Wahrheit der Explosionen ans Licht zu führen.

All diese Aspekte charakterisieren den Nahen Osten als instabil und mehrdeutig (vgl. Nadel 1997, 188). Ein nebulöser Ort, der keinen klaren Strukturen folgt und starker Wechselhaftigkeit unterliegt (vgl. Doron 2019, 9 f.). Diese Charakterisierungen finden sich ebenfalls in anderen Darstellungen mit nahöstlichem Bezug, wie beispielsweise Disneys Zeichentrickfilm *Aladdin und die Wunderlampe* (1992) wieder.

„Die Spannbreite orientalischer Potentaten wird dargestellt zwischen hilfloser Tölpelhaftigkeit (des Sultans) und berechnender Böswilligkeit (des Wesirs, der sich - wie könnte es anders sein - zur absoluten Weltherrschaft aufschwingen will).“ (Marzolph 1995, 455)

4.4.3. Der Schwarze Andere

Im Comic (1972) und im Videospiel (2001) werden Schwarze als Einwohner*innen Khemed's dargestellt. In Bezug auf ihre Repräsentation sind verschiedene Aspekte interessant. Im Comic (1972) und im Videospiel (2001) werden Schwarze in allen Sequenzen in der Position als Angestellte dargestellt. Im Comic ist die erste Sequenz, in die ein Schwarzer involviert ist auf dem Öltanker nach Khemed. Hier wird ein schwarzer Koch gezeigt, der Essen von Bord wirft (Hergé 1972, 11). Die nächste Darstellung einer schwarzen Figur im Comic ist im Palast vom Emir

Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes

Mohammed Ben Kalish Ezab, bei welcher es sich um einen seiner Bediensteten handelt (Hergé 1972, 38). Im späteren Verlauf des Comics wird die Palastwache von Doktor Müller Murad, als schwarze Figur dargestellt (Hergé 1972, 43). Diese schwarze Palastwache wird ebenfalls im Videospiel (2001) gezeigt, der Tim im Abschnitt *The Emir's Son* auf dem Weg zu Abdullah mehrmals ausweichen muss (00:47:34). Im Comic und im Videospiel wird den schwarzen Figuren somit keine führende Rolle zugeteilt. Sie werden immer als Figuren repräsentiert, die in einer Position sind, Anweisungen ausführen zu müssen.

Ein weiterer Aspekt ist die bildliche Repräsentation der schwarzen Figuren. Im Verhältnis zu der Darstellung der europäischen Figuren und nahöstlichen Figuren besitzen die schwarzen Figuren besonders dicke Lippen in roter Farbe. Ihre Hände sind im Verhältnis zu den anderen Figuren ebenfalls größer genau wie ihre kugelförmigen Augen in vergrößerter Form gezeigt werden. Hier wird der schwarze *Andere* durch physische Merkmale abweichend von seinen europäischen oder nahöstlichen Zeitgenossen gezeigt. Die Darstellung erinnert dabei an die *Blackface* Bilder, die einerseits die Art beinhalteten, wie Weiße sich im 19. Jahrhundert im Film und Theater schwarz bemalt darstellten, um Schwarze zu repräsentieren oder auch die Art der Erscheinung, in der Schwarze beispielsweise in Cartoons mit genau diesen physischen Merkmalen als Schwarze markiert wurden (vgl. Hornback 2018, 109 f.; Johnson 2012, 19 f.; Lehman 2009, 78 f.; Zehnle 2015, 93 f.).

Dieselbe Essentialisierung auf ihre biologische Andersartigkeit findet im Videospiel (2001) in der Darstellung der schwarzen Palastwache statt. Zum einen werden alle äußerlichen Merkmale, wie beispielsweise die dicken roten Lippen in der grafischen Repräsentation genutzt. Im Videospiel kommt andererseits beim Ton noch ein weiteres physisches Merkmal hinzu. Wenn Tim die Palastwache schlägt, macht diese ein dumpfes und tiefes Aufstöhnen und kippt um (00:47:34). Bei Tim und Doktor Müller wird im Gegensatz eine höhere Tonlage und eine Varietät von Tönen genutzt (00:45:46; 00:55:47).

Im Zeichentrickfilm (1991) werden alle schwarzen Figuren entweder durch nahöstliche Figuren ausgetauscht (00:34:36) oder die Sequenzen mit ihnen gestrichen. Die Sequenz mit dem schwarzen Koch wurde beispielsweise rausgenommen (00:07:29). Exemplarisch für einen Austausch der Personen ist beispielsweise die Szene, in der im Comic die schwarze Palastwache Murad von Doktor Müllers Palast die Tür für Tim und Senhor Oliveira da Figueira öffnet. Im Zeichentrickfilm ist die Wache eine nahöstlich aussehende Figur (00:29:01). Hier wurde im Kontext des Zeichentrickfilmes somit im Gegensatz zu den beiden anderen Medien offensichtlich davon abgesehen, schwarze Personen in diesen Positionen zu zeigen. Sie wurden jedoch ebenfalls in keinen anderen Positionen gezeigt und finden keinerlei Repräsentation mehr.

4.4.4. Tim – Der europäische Held

In allen drei Medien begegnen die oben beschriebenen *Anderen* dem europäischen Tim als Protagonisten der Handlung. Tim wird im Geschehen gleichermaßen wie sein nächstliches Gegenüber konstruiert. Durch verschiedene Sequenzen wirkt seine Figur den anderen nächstlichen Figuren gegenüber überlegen.

In der gesamten Handlung wird Tim heldenhaft dargestellt. Er kann sowohl für seine europäische Heimat als auch im Nahen Osten dafür sorgen, dass die Problematik um das explosive Erdöl herum aufgeklärt wird. Die nächstliche Gesellschaft Khemed, in welcher das Problem lokalisiert wird, kann die Schwierigkeit nicht selbst bewältigen und benötigt somit Tim. Diese Abhängigkeit von der Figur Tim wird durch verschiedene Sequenzen transportiert. Der innerhalb der Gesellschaft Khemed mächtige Emir Mohammed Ben Kalish Ezab muss von Tim in verschiedenen Angelegenheiten geleitet werden. Er hätte ohne Tims Unterstützung den Vertrag von Doktor Müller unterzeichnet (Hergé 1972, 34 f.; 00:21:33). Als Tim ihm die gesamten Umstände erklärt, folgt der Emir seinen Anweisungen.

„It is strange, I do not know you why I am telling you all this... You are a stranger ... I have no reason, but I trust you. So ... Inch'Allah! ... I refuse to sign the contract because I do not like Professor Smith and I do not like his Skoil Petroleum.” (Hergé 1972, 36)

All die Aspekte, die Tim ihm zuvor erzählt und angeraten hat, werden von dem Emir ohne eigene Kontrolle übernommen. Als sein Sohn entführt wird und er die Situation abermals falsch einschätzt und Bab El Ehr als Entführer einordnet, ist es Tim, der ihn beruhigen muss und die gesamte Angelegenheit aufdeckt und anführt (Hergé 1972, 37 f.; 00:23:30). Tim macht dabei seine Pläne in erster Linie allein ohne Einbezug von Menschen aus Khemed. Als der Emir seine besten Soldaten zur Befreiung von Abdullah schickt, dienen sie in Tims Plan nur zu Ablenkung. Sie werden nicht als Partner in seinen Plan aufgenommen. Tim schickt sie sogar wissentlich auf die falsche Fährte auf die Suche nach Bab El Ehr (Hergé 1972, 38 f.; 00:25:38). Er handelt somit aus einer Position, bei der er es ist, der ohne Absprachen entscheidet, wie er die anderen Figuren so einsetzt, dass sie seinen Vorhaben dienen.

Wenn Tim Partner*innen zur Unterstützung hinzuzieht, sind es in der gesamten Handlung nur europäische Figuren. Beispielsweise bespricht er die Einschleusung in den Palast von Doktor Müller mit dem Portugiesen Senhor Oliveira da Figueira (Hergé 1972, 43; 00:29:20). Im Palast kommt ihm Kapitän Haddock zur Hilfe (Hergé 1972, 54; 00:35:34). Die Analyse von den Pil-

len, die die Explosionen des Erdöls verursachen, wird von Tim an Professor Bienlein übertragen (Hergé 1972, 61; 00:40:30). All diese Figuren werden aktiv von Tim in seine Pläne integriert. Die Einwohner*innen Khemeds werden von Tim hingegen nicht einbezogen. Sie werden im Gegensatz zu dem erfolgreichen Tim als hilfsbedürftig dargestellt. In allen Auseinandersetzungen mit den Figuren Khemeds geht Tim in allen drei Medien erfolgreich hinaus. Trotz dessen, dass er sie teilweise übergeht und nicht so handelt, als seien sie seine gleichwertigen Partner*innen, wie beispielsweise in der Angelegenheit der Befreiung Abdullahs in Bezug auf die Soldat*innen des Emirs, wird Tim nobelhaft dargestellt. Seine Vorhaben und Plänen unterliegen immer edle Absichten. Er übergeht zwar den Emir und seine Soldat*innen, jedoch nur, um den Sohn des Emirs befreien zu können.

Eine Figur aus Khemed. So wird ebenfalls dargestellt, dass er keine Voreingenommenheit gegen die Menschen aus Khemed hegt, da er selbstlos sogar sein eigenes Leben für Abdullah riskiert. Ein weiterer Hinweis für seinen noblen Charakter und seine Offenheit sind seine Sprache, Gestik und Kleidung in Khemed. Er begrüßt den Emir verbeugend mit dem arabischen Friedensgruß und spricht ihn mit einem Ehrentitel an. Außerdem kleidet Tim sich wie ein Einwohner aus Khemed mit Turban und Gewand (Hergé 1972, 35; 00:20:27). Seine äußerliche Anpassung an die Einwohner*innen Khemeds wird auch in der Sequenz der Befreiung Abdullahs im Videospiel genutzt (00:51:27).

Tim besitzt somit die Kompetenz zu wissen, auf welche Art in Khemed vorgegangen werden muss. Er weiß, wie er den Emir auf Arabisch begrüßt, wo hingegen die Gehilfen Bab El Ehr's nicht einmal Lesen und Schreiben können (Hergé 1972, 18). Diese Handlungen kultureller Aneignung Tims werden in den drei Medien als Erfolg bringend dargestellt. Auf die respektvolle Begrüßung des Emirs folgt beispielsweise die Gnade für die Schul(t)zes und die Führung des Emirs in der Angelegenheit der Ölgeschäfte. Die Befreiung Abdullahs gelingt durch die verkleidete Einschleusung in den Palast. Die Einwohner*innen Khemeds werden im Gegenzug so dargestellt, dass diese vermeintlichen Anpassungen Tims sie leicht manipulierbar machen und er so seine Vorhaben erreichen kann. Tim ist zudem privilegiert, sein Auftreten zu verändern und Teile der anderen Kultur für sich zu nutzen. Er kann entscheiden, was er trägt und wie er sich anpasst. Dies wird den Figuren Khemeds nicht ermöglicht. Sie verbleiben, wie in anderen Kapiteln dieser Arbeit beschrieben, in nahöstlichen Konstruktionen und Stereotypisierungen gefangen.

Ein weiterer Aspekt, der Tim eine Überlegenheit gegenüber den nahöstlichen Figuren einräumt, ist seine Darstellung als rational handelnder Mensch. Während die nahöstlichen Figuren in ihrer Sprache stetig religiöse Bezüge nutzen, wird Tim in keiner Sequenz religiös markiert. Das kann

ihn als aufgeklärten und rational handelnden Europäer auftreten lassen. Zudem wird Tim nie als eine Figur dargestellt, die sich von ihren Gefühlen leiten lässt. Im Gegenteil, Tim muss den emotionalen Emir ständig beruhigen und ihm Schritt für Schritt erklären, was getan werden muss, um erfolgreich zu handeln (Hergé 1972, 37; 00:24:39). Auch wenn der Emir ihn in Rage beispielsweise als Ungläubigen beleidigt, verbleibt Tim, obwohl er persönlich angegriffen wird, ruhig (Hergé 1972, 37). Als der Emir Doktor Müller am Ende ‚Aufspießen‘ will, muss Tim den gewaltvollen Emir in seinem Handeln stoppen.

„Müller is in the hands of the police, Highness. And I've given my word that he'll have a fair trial.” (Hergé 1972, 61)

Trotz der Feindschaft gegenüber Müller kann Tim Gerechtigkeit für ihn einfordern und lässt sich nicht von Gefühlen leiten.

„By Allah! How you Westerners complicate things!... We men of the East are far more expeditious!” (Hergé 1972, 61)

Der Emir wird jedoch dargestellt, als würde die Gerechtigkeit, die Tim einfordert, im Nahen Osten als zu kompliziert eingeordnet werden. In Khemed werden die Angelegenheiten im Umkehrschluss somit nicht auf diese gerechte und rationale Weise gehandhabt, wie Tim sie fordert.

4.4.5. Diskurse zwischen Fremd- und Selbstbild

In allen drei Medien werden in verschiedenen Sequenzen die Figuren Khemedes in ein unterlegenes Verhältnis zu europäischen Figuren gesetzt. Diese Unterlegenheit führt dazu, dass Tim im direkten Vergleich als fortschrittlicher hervorgeht.

Durch Darstellungen, wie beispielsweise die Hilflosigkeit des Emirs, der auf Tims Unterstützung angewiesen ist, um die Angelegenheiten der Entführung seines Sohnes oder die Erdöläffäre zu klären, werden verschiedene Aspekte aufgegriffen, die auch im Kolonialismus thematisiert wurden. Einerseits wird der nicht-europäische Andere gegenüber den Europäer*innen als unterlegen konstruiert. Durch die daraus entstehende Abhängigkeit wird suggeriert, dass der Westen einen Anspruch besitzt, in Regionen wie beispielsweise dem Nahen Osten, zu intervenieren und zu zivilisieren. Die Unterlegenheit des *Anderen* ermöglicht dies nicht nur, sondern macht westliche Interventionen notwendig. Die Diskurse, die in diesem Zusammenhang entstanden sind, sind geprägt von Hierarchien, Macht- und Hegemonieverhältnisse – einer Kategorisierung von Herrscher*innen und Beherrschten (vgl. Rumelili 2002, 60 f.). Imperialistisch-kolonialistisch getragene Diskurse sorgten folglich für ein Selbstbild Europas, welches sich

durch die Abgrenzung von dem *Anderen* konstruieren lassen konnte. In diesem Zuge werden die außereuropäischen *Anderen* als monolithischer Block homogenisiert. Es wird über sie gesprochen. Immer im Verhältnis zum europäischen Selbst, was sie als Andere passiv zurückstellt (vgl. Küçük 2008, 20 f.). Das europäische Selbst wird dabei teilweise gleichermaßen vereinheitlicht. Trotz innereuropäischer Verschiedenheiten und Konflikte wird die europäische Identität als einheitlich konstruiert (vgl. Abélès 2000, 51). Eine Identität gleicher Werte und Normen, Religion, Kultur und einer gleichen Überlegenheit anderer Gesellschaften gegenüber (vgl. Küçük 2008, 16 f.). Das europäische Innere wird dabei als einheitlich strukturiert, das Externe als chaotisch kategorisiert (vgl. Campbell 1992, 69 f.). Dem französischen Philosophen Rémi Brague zufolge habe das europäische Eigene sich dabei grundlegend aus zwei Aspekten zusammengesetzt – die Antikkultur der Griechen und die jüdisch-christliche Tradition in religiöser Hinsicht. Bei diesen zwei Aspekten, die Europa für sich als Eigenes beansprucht und als Mittelpunkt seines Selbst herausbildet, ist das Europäische jedoch als zweitrangig anzusehen. In Europas eigener Unterlegenheit mussten diese zwei fremden Merkmale zum Eigenen gemacht werden (Brague 2012, 31; 40; 50-54; 63 f.; 128 f.).

„Die Europäer haben also sich angeeignet, was nicht das Eigene war. Aus diesem Grund sei die europäische Kultur exzentrisch, Kultur sei für den Europäer weder ein Besitz, noch begründe sie seine Identität. Sie sei im Gegenteil etwas grundsätzlich Fremdes, dessen Aneignung Aufwand erfordere.“ (Küçük 2008, 29)

Bei der Betrachtung von Identität und Kultur als einem Prozess, der durch Narrative zwischen dem Selbst und den anderen konstruiert und verhandelt wird, brauchte Europa somit immer den *Anderen* um einzuordnen, was das Eigene ist (vgl. Küçük 2008, 26 f.). Diese Einordnungen verliefen meist an Grenzmarkierungen zwischen Fremden und Eigenem (vgl. Shooman 2014, 38; Wodak 2011, 427 f.). Diese Markierungen wurden jahrhundertlang ausgebildet und verfestigt. Geprägt von dichotomen Beschreibungen, wird so der progressive Westen einem zurückgebliebenen *Anderen* entgegengestellt. Das beispielsweise durch die Aufklärung als rational kategorisierte Europa wird als Grenze zu einem negativ konnotierten religiösen Nahen Osten konstruiert (vgl. Garcia 2012, 13 f.).

Besonders in Bezug auf muslimisch geprägte Gesellschaften verfestigten sich mit den Kreuzzügen die Konstruktionen des sogenannten christlichen Abendlandes, welches sich gegen den Feind aus dem Morgenland verteidigen müsse (vgl. Shooman 2014, 40 f.). Bei dem muslimischen *Anderen* handelt es sich dabei besonders um einen Feind, der Angst in Europa auslösen sollte. Die schnelle Expansion des Islams bis ins 8. Jahrhundert sorgte dafür, dass das Narrativ

des Schutzes der Grenzen Europas vor dem muslimischen *Anderen* in den Diskursen priorisiert wurden (vgl. Naumann 2009, 20 f.). Dabei wird der Nahe Osten aus westlicher Perspektive mit einer stetigen Bedrohung und Unsicherheit verknüpft. Diese Verknüpfung finden ebenfalls in Diskursen über nahöstlich kriegerische Auseinandersetzungen der Neuzeit ihren Raum. Die Golfkrise der 1970er, die iranische Revolution im Jahr 1979, der Zweite Golfkrieg 1991 oder der andauernde Nahostkonflikt um Israel – die Diskurse über den gefürchteten muslimischen Feldherren der Kreuzzüge, Salah al-Din al-Ayubbi, wird in neuzeitlichen Diskursen einfach mit dem lybischen Ghadaffi, dem irakischen Saddam Hussein oder dem iranischen Chomeini ersetzt (vgl. Zimmermann 1991, 13 f.). Teilweise werden neue Zuschreibungen in den Diskurs eingeführt, wie beispielsweise der Begriff Fundamentalismus, der während der iranischen Revolution neu auftrat (vgl. Abbas 2000, 65).

Die Grundzüge im Diskurs des gefährlichen Nahen Ostens verbleiben jedoch in großen Teilen konstant. Bei den Debatten um die Begrenzung der nuklearen Kapazitäten des Irak oder der Wichtigkeit der Demokratisierung und Befreiung Kuwaits im zweiten Golfkrieg handelt es sich eher um Scheindebatten (vgl. Nadel 1997, 187). Eine westliche Intervention in nahöstliche Staaten wird oftmals als eine Notwendigkeit vermittelt, wenn sich jeweilige Staaten den westlichen Machtansprüchen widersetzen (vgl. Zimmermann 1991, 8; 16). Eines der großen Interessen ist jedoch wohl eher aus überlegener Position, Bodenschätze zu kontrollieren und für sich verfügbar zu machen.

„Die den Juden und Arabern von den christlichen Völkern mit der 'jüdischen Weltverschwörung' und 'dem Heiligen Krieg (Dschihad)' unterstellten Weltherrschaftspläne, erweisen sich denn auch eher als abendländische Projektionen, die anderen Völkern und Kulturen das unterstellen, was Europa seit Jahrhunderten erfolgreich praktiziert: die Unterwerfung weiter Teile der Welt unter die eigenen religiösen, wirtschaftlichen, politischen und kulturellen Interessen.“ (Zimmermann 1991, 20)

Eine Vielzahl kolonialer Reiseberichte oder Filme der Kolonialpropaganda greifen genau dies auf. Von den Arabern gehe immer die Gefahr aus, so schön die Oase und Palmen für die Europäer*innen auch sei, durch ihre Wechselhaftigkeit und Irrationalität, könnten sie die schöne Oase zu einem Schlachtfeld machen (vgl. Lavie/Marshall 2017, 21; O'Brien 1997, 208 f.).

Deshalb muss der europäische Tim in der Handlung von *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* im nahöstlichen Khemed die Erdölaffäre aufdecken und für eine Ordnung im Umgang mit den Bodenschätzen sorgen. Selbst die Pipelines in Khemed müssen von europäischen Figuren kontrolliert werden. Die nahöstlichen Figuren werden hingegen so dargestellt, dass sie aufgrund

ihrer Unterlegenheit auf diese Intervention angewiesen sind. Bei dem kontrollierenden und überwachenden Tim handelt es sich hierbei um ein Narrativ, welches Tiefe Verwurzelungen im Kolonialismus besitzt (vgl. Roy 2015, 30 f.). Diese Unberechenbarkeit und Gefahr, die vom Nahen Osten ausgeht, wurde und wird unter anderem in Cartoons (vgl. Abbas 2000, 66 f.), Videospielen (vgl. Šisler 2008, 208), Filmen (vgl. Shaheen 2003, 181 f.) als Teil popkultureller Medien aufgegriffen (vgl. Little 2008, 17 f.). Diskurse ohne Konfliktbetrachtung werden dabei marginalisiert (vgl. Šisler 2008, 204).

Die Eigenschaften der *Anderen*, die in den vorausgegangenen Kapiteln beschrieben wurden, werden somit von einer kolonialistischen und imperialistischen Perspektive und Diskursen getragen. Der chaotische und irrationale Andere, der vom Westen kontrolliert werden muss. Die Explosionsgefahr, die mit dem Nahen Osten auch in der Handlung verknüpft wird. Der schwarze Andere, der im wissenschaftlichen Diskurs während des Kolonialismus anthropologisch auf seine biologische Andersartigkeit reduziert und so in eine andere Rasse eingeteilt wurde. Eine unterlegene Rasse, die von der Rasse der Weißen zivilisiert werden musste. Schwarz und Weiß wurden somit im kolonialistischen Diskurs als politische und hierarchische Konstruktionen genutzt (vgl. Dauer 2019, 98 f.; Wernsing/Geulen/Vogel 2018, 48 f.; Reissigl/Wodak 2005, 85 f.).

Auch Sprachen und Traditionen des *Anderen* werden der europäischen Kultur untergeordnet (vgl. Dauer 2019, 98). Wenn Tim in der Handlung die andere Kultur imitiert, wird diese als leicht dekodierbar und unterlegen dargestellt (vgl. Doron 2019, 19). Als er beispielsweise mit dem muslimischen Friedensgruß den Emir begrüßt, werden dadurch Stereotypen reproduziert. Dieses *language crossing*, die Nutzung einer anderen Sprache zur Imitation, kann er aus seiner Position als weiße Figur jedoch umsetzen, ohne mit denselben Stigmatisierungen behaftet zu sein wie der Emir selbst (vgl. Lopez 2009, 111 f.). Diese vom Kolonialismus und Hochimperialismus geprägten Diskurse besitzen alle ein kollektives Ziel – die Untermauerung einer europäischen Dominanz.

5. Fazit

In einer Schlussbetrachtung der drei Medien um *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes* ist erkennbar, dass sich das Comic (1972), der Zeichentrickfilm (1991) und das Videospiel (2001) nur in Teilen unterscheiden. Alle drei Medien greifen Stereotypisierungen des Nahen Ostens in ihrer grafischen Darstellung auf. Besonders in dem Bereich der Repräsentation der Landschaft und der Einwohner*innen Khemedes werden orientalistische Bilder europäischer Projektionen in Bezug auf den Nahen Osten reproduziert und verfestigt. Die drei Medien nutzen in diesem Kontext Kollektivsymbole westlicher Gesellschaften wie Wüsten, Oasen und Fata Morganas auf. Bilder, die sich über Jahrhunderte herausgebildet und etabliert haben. In Bezug auf religiöse Darstellungen ist erkennbar, dass Diskurse verschieden auf das jeweilige Medium wirken. Einerseits konnte sich zeigen, dass das Aufkommen religiöser Darstellungen zur Zeit des Comics am stärksten ins Gewicht fällt und im Videospiel bis auf die Darstellung einer Moschee, um eine Verortung im muslimisch geprägten Nahen Osten zu ermöglichen, ausnahmslos ausgeklammert wird. Religion rückt somit in Betrachtung der Entwicklung dieser drei Medien zu späterem Zeitpunkt immer weiter in den Hintergrund. Ein Zustand, der sich in Bezug auf popkulturelle Medien und die Darstellung von Muslim*innen nach 9/11 erneut veränderte, das Videospiel *Tintin: Destination Adventure* (2001) jedoch kurz zuvor produziert wurde. Weiterhin ist in Bezug auf religiöse Darstellungen und auf sie wirkende Diskurse im Comic verstärkt sichtbar, dass Stereotypisierungen des Islams im Nahen Ostens in die Darstellungen einfließen und Muslim*innen ungefiltert verspottet werden. Dies ist ebenfalls in Bezug auf die Entpolitisierung des Comics bemerkenswert, da trotz der vielzähligen Veränderungen und Aktualisierungen des Comics im Gegensatz zu der Rücksichtnahme auf die Darstellungen jüdischer Inhalte an muslimischen Verhöhnungen und Stereotypisierungen festgehalten wurden. Dies kann als ein Indiz dafür gewertet werden, welche politischen und gesamtgesellschaftlichen Hegemonieverhältnisse gegenüber Muslim*innen zur Zeit der Produktion des Comics bestehen.

Im Zeichentrickfilm ist zwar ein sensiblerer Umgang mit religiösen Darstellungen erkennbar, jahrhundertlang etablierte Stereotypisierungen in Bezug auf muslimische Inhalte werden jedoch gleichermaßen aufgegriffen. Insgesamt ist erkennbar, dass im Zeichentrickfilm versucht wird, konfliktauslösende Repräsentationen zu vermeiden. Umso erstaunlicher ist es, dass trotz dessen neben den religiösen Darstellungen auch die nahöstlichen *Anderen*, exotisiert und als unterlegen gezeigt werden. Alle drei Medien halten daran fest, den europäischen Tim überlegener und fortschrittlicher als seine nahöstlichen Mitmenschen zu positionieren. Die *Anderen*

Fazit

werden dabei als monolithischer Block irrationaler, religiöser und als anders in ihrer Erscheinung tretender Figuren dargestellt. Zwischen ihnen und Tim lassen sich in allen drei Medien klare Grenzen ziehen. Linien, zwischen dem *wir* und dem *sie* zwischen dem Westen und dem Osten und Macht und Unterlegenheit.

1972 wurde das überarbeitete Comic veröffentlicht, neunzehn Jahre später der Zeichentrickfilm und im Jahr 2001 dann das Videospiel zu *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes*. Trotz der verschiedenen Zeitpunkte und Diskurse, die auf das jeweilige Medium wirkten, ist erkennbar, dass sich konstante Klischees und Rassismen über alle drei Zeiträume gehalten haben. So klar dieses Ergebnis auch ist, ist jedoch ebenso wichtig, dass die behandelten Diskurse nicht nur aus einer Perspektive betrachtet werden können. Was der *Andere* in die orientalistischen und kolonialistischen Diskurse miteingebracht hat, welche Wechselwirkungen dabei entstehen konnten, sind beispielsweise Perspektiven, die in Betrachtungen aufgenommen werden sollten (vgl. Lowe 1991, 324 f.).

In einer Schlussbewertung der herausgearbeiteten Muster und ihrer Diskurse ist eine Bewertung des Mediums selbst auch von Bedeutung. Das Videospiel konnte beispielsweise nicht die gleiche Fülle an Material vermitteln wie der Zeichentrickfilm. Die verringerte Darstellung religiöser Inhalte muss somit nicht zwangsläufig mit einer Verringerung von Stereotypisierungen gegenüber Muslim*innen einhergehen. Es können ebenfalls technische Kapazitäten und die Produktionsebene sein, die auf die Art der Darstellungen wirken (vgl. Šisler 2008, 215). Aus religionswissenschaftlicher Perspektive soll diese Forschung einen weiteren Beitrag zum Forschungsfeld Religion und Medien leisten. Die Relevanz einer Analyse von Religion in Medien steht dahingehend außer Frage – Religion wird heutzutage in Medien ausgehandelt und diskutiert. In dieser Arbeit wurde durch die Analyse der drei Materialien beispielsweise sichtbar, dass Religion mit negativen Eigenschaften wie Irrationalität und Rückwärtsgewandtheit verbunden wurde. Durch die Erforschung der Darstellungen von Religion in Medien könnten somit Aussagen über ihre Rolle in der Gesellschaft getroffen werden – in dem behandelten Kontext kann von einer abnehmenden Rolle von Religion ausgegangen werden.

Wie das Reich des schwarzen Goldes als nahöstliche Konstruktion westlicher Denkmuster im jeweiligen Medium auf Rezipient*innen wirkt und welche Unterschiede in der Rezeption ausgelöst werden, ist eine Forschungsperspektive, die bei fortführenden Analysen weitere Erkenntnisse in Bezug auf die drei Materialien liefern kann. Auch die Perspektive kolonisierter Rezipient*innen würde einen wichtigen Mehrwert aufbauend auf die vorliegende Forschung bringen. Die diskursanalytische Auswertung hat ergeben, dass über drei verschiedenen Zeiträumen

Fazit

die behandelten Diskurse in einer Kontinuität auf die Darstellungen – als konstruierte Bilder des Nahen Ostens wirkten. Dieses Ergebnis und ein heutiger Blick in nahöstliche Repräsentationen in popkulturellen Medien zeigt, dass die Problematik um Rassismen in Medien gegenwärtiger denn je ist. Ebenso Tim und Struppi's Abenteuer und die Welt, wie die Figuren sie sehen, sind noch immer Teil einer gegenwärtigen Kultur. Dieser Umstand macht Analysen und Auswertungen der vermittelten Sicht auf diese *anderen* Welten zu einem wichtigen Aspekt augenblicklicher wie auch zukünftiger Forschungen und gesellschaftlicher Diskurse. Folglich sind Fragen nach dem Umgang mit solchen Inhalten in popkulturellen Medien von besonderer Aktualität und Wichtigkeit.

Quellenverzeichnis

- Abbas, Tahir (2000): Images of Islam. In: *Index on Censorship* 29(5), 64-68.
- Abel, Julia/Christian Klein (2016): *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler.
- Abélès, Marc (2000): Virtual Europe. In: Bellier, Irene/Thomas M. Wilson (Hrsg.): *An Anthropology of The European Union. Building, imaging and experiencing the new Europe*. Oxford/New York: Berg, 31-53.
- Alloula, Malek (1986): *The Colonial Harem*. London: University of Minnesota Press.
- Al-Saji, Alia (2010): The Racialization of Muslim Veils. A Philosophical Analysis. In: *Philosophy & Social Criticism* 36(8), 875-902. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.1177/0191453710375589>. Letztes Zugriffsdatum: 12.09.2020.
- Ancient (1995). *Beyond Oasis*. [Online] Platform (Sega Genesis). Shinagawa: Sega.
- Armstrong, Karen (1993): *Muhammad. Religionsstifter und Staatsmann*. München: Diederichs.
- Assouline, Pierre (2009): *Hergé, the Man Who Created Tintin*. Oxford and New York: Oxford University Press.
- Atkinson, Paul/Parsayi, Farzad (2020): Video Games and Aesthetic Contemplation. In: *Games and Culture*.
- Bergermann, Ulrike (2012): Postkoloniale Medienwissenschaft. Mobilität und Alterität von Ab/Bildung. In: Reuter, Julia/Karentzos, Alexandra (Hrsg.): *Schlüsselwerke der Postcolonial Studies*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 267-281.
- Blin, Louis (2015): *Le monde arabe dans les albums de Tintin*. Paris: Editions L'Harmattan.
- Brague, Rémi (2012): *Europa - seine Kultur, seine Barbarei. Exzentrische Identität und römische Sekundarität*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Campbell, David (1992): *Writing Security*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Creutz-Kämpfi, Karin (2008): The Othering of Islam in a European Context. Polarizing Discourses in Swedish-Language Dailies in Finland. In: *Nordicom Review* 29(2), 295-308.
- Dauer, Roxana (2019): ‚Verstrickt‘. Diskursanalytische und postkoloniale Ansätze in der Fluchtforschung. In: Behrens, Birgit/Manuela Westphal (Hrsg.): *Fluchtmigrationsforschung im Aufbruch. Methodologische und methodische Reflexionen*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 91-113.
- De Groof, Matthias (2013): Postcolonial Cinema Studies. In: *Historical Journal of Film, Radio and Television* 33(2), 323-324.

Quellenverzeichnis

- Dennison, Stephanie/Song Hwee Lim (2006): *Remapping World Cinema. Identity, Culture and Politics in Film*. New York: Wallflower Press.
- Dittmar, Jakob F. (²2011) [2008]: *Comic-Analyse*. Konstanz: UVK.
- Dijk van, Teun Adrianus (1985): *Handbook of Discourse Analysis. Discourse analysis in society*. London: Academic Press.
- Dodker-Tobler, Verena (1986): Zeichentrickfilm und Comics aus medienpädagogischer Sicht. In: Silbermann, Alphons/Dyroff, H.-D. (Hrsg.): *Comics and visual culture. Research studies from ten countries*. München ; New York: K.G. Saur, 248-543.
- Doron, Itai (2019): Orientalist reveries. The imaginary creative constructions of the Moroccan space and place by the figures of the non-Muslim male traveller and female tourist – from travel literature to photography and contemporary fashion imagery. In: *Fashion, Style & Popular Culture* 6, 7-30.
- Engelmann, Jonas (2013): *Gerahmter Diskurs. Gesellschaftsbilder im Independent-Comic*. Mainz: Ventil Verlag.
- Farr, Michael (2001): *Tintin: The Complete Companion*. London: John Murray.
- Foucault, Michel (2001) [1972]: *Die Ordnung des Diskurses*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Fuchs, Barbara (2003): *Mimesis and Empire. The New World, Islam, and European Identities*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fust, Philipp (2019): Wissenssoziologische Diskursanalyse und Computerspielanalyse. Ein semiotisches Problem. In: Bosančić, Saša/Reiner Keller (Hrsg.): *Diskursive Konstruktionen. Theorie und Praxis der Diskursforschung*. Wiesbaden: Springer VS, 245-263.
- Garcia, Humberto (2012): *Islam and the English Enlightenment, 1670–1840*. Baltimore: JHU Press.
- Genius, Animation (2019): Land of Black Gold (The Adventures of Tintin). Online in: [YouTube] <https://www.youtube.com/watch?v=rmO3ocPAdMk>. Letztes Zugriffsdatum: 24.12.2020.
- Halliday, Fred (1991): The Gulf War and Its Aftermath. First Reflections. In: *International Affairs* 67(2), 223-234.
- Hanson, Craig L. (2000): Manuel I Comnenus and the “God of Muhammad”. A Study in Byzantine Ecclesiastical Politics. In: Tolan, John Victor (Hrsg.): *Medieval Christian Perceptions of Islam*. London: Routledge, 55-85.
- Hergé (1972): *The Adventures of Tintin. Land of Black Gold*. London: Methuen Children’s Books.
- Hickethier, Knut (⁴2007): *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: J.B. Metzler.
- Holmes Katz, Marion (2013): Introduction. Prayer in Islamic Thought and Practice In: *Themes in Islamic History*. Cambridge: Cambridge University Press, 1-9.

Quellenverzeichnis

- Hornback, Robert (2018): *Racism and Early Blackface Comic Traditions. From the Old World to the New*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Hourani, Albert (1990): Islam in European Thought. In: Grethe B. (Hrsg.): *Tanner Lectures on Human Values, XI.*, Salt Lake City: University of Utah Press, 225-287.
- Jäger, Margarete (2008): Diskursanalyse. Ein Verfahren zur kritischen Rekonstruktion von Machtbeziehungen. In: Becker, Ruth/Beate Kortendiek (Hrsg.): *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 378-383.
- Jäger, Siegfried (1993): *Kritische Diskursanalyse. Eine Einführung*. Duisburg: DISS.
- Johnson, Stephen B. (2012): *Burnt cork. Traditions and legacies of blackface minstrelsy*. Massachusetts: University of Massachusetts Press.
- Jühne, Jesper/Mar, Irene (2020): Land of Black Gold Trivia. Online in: <https://www.tintinologist.org/guides/books/15bg01.html>. Letztes Zugriffsdatum: 29.12.2020.
- Kalin, Ibrahim (2004): Roots of misconception. Euro-American Perceptions of Islam before and after September 11. In: Lumbard, Joseph E. B (Hrsg.): *Islam, Fundamentalism, and the Betrayal of Tradition. Essays by Western Muslim Scholars*. Bloomington: World Wisdom, 143-187.
- King, Michael Patrick (2010): *Sex and the City 2*. [DVD], Los Angeles: Village Roadshow Pictures.
- Krisalis Software (1993). *Arabian Nights*. [Amiga CD] Platform (Amiga, Amiga CD32). Rotherham: Krisalis Software.
- Küçük, Bülent (2008): *Die Türkei und das andere Europa: Phantasmen der Identität im Beitrittsdiskurs*. Bielefeld: transcript.
- Lavie, Emilie/Marshall, Anaïs (2017): *Oases and Globalization. Ruptures and Continuities*. Cham: Springer.
- Lehman, Christopher P. (2009): *The Colored Cartoon: Black Presentation in American Animated Short Films, 1907-1954*. Massachusetts: University of Massachusetts Press.
- Levy, Leonard Williams (1995): *Blasphemy. Verbal Offense Against the Sacred, from Moses to Salman Rushdie*. Chapel Hill: UNC Press Books.
- Little, Douglas (2008): *American Orientalism. The United States and The Middle East Since 1945*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press.
- Lofficier, Jean-Marc/Lofficier, Randy (2002): *The Pocket Essential Tintin*. Harpenden, Hertfordshire: Pocket Essentials.
- Lopez, Qiuana (2009): Imitation or Influence. White Actors and Black Language in Film. In: *Texas Linguistic Forum* 53,110-120.
- Lowe, Lisa (1991): *Critical Terrains. French and British Orientalisms*. London: Cornell University Press.

Quellenverzeichnis

- Mabro, Robert (1990): Political Dimensions of the Gulf Crisis. In: *Gulf and World Oil Issues Series*. Oxford: Oxford Institute for Energy Studies.
- Madoeuf, Anna (2015): Tribulations tourmentées et selfies de Tintin en Orient. In: *Géographie et cultures* 93-94, 99-112.
- Mar Castro Varela, María do/Nikita Dhawan (2005): *Postkoloniale Theorie. Eine kritische Einführung*. Bielefeld: transcript.
- Marzolph, Ulrich (1995): Das Aladdin-Syndrom. Zur Phänomenologie des narrativen Orientalismus. In: Brunold-Bigler, Ursula/Hermann Bausinger (Hrsg.): *Hören - Sagen - Lesen - Lernen: Bausteine zu einer Geschichte der kommunikativen Kultur. Festschrift für Rudolf Schenda zum 65. Geburtstag*. Bern: Peter Lang, 449-462.
- Melzer, André (2020): Von Pong zur Panik? Videospiele als gesellschaftlich relevantes Forschungsthema. In: *Spiel-Räume. Das "Spiel" in Diskursen der Kultur und Wissenschaften*, Bielefeld: transcript.
- Merten, Kai/Krämer, Lucia (2016): Postcolonial Studies Meets Media Studies. A Critical Encounter. In: *Postcolonial Studies* 23. Bielefeld: transcript.
- Metten, Thomas/Meyer, Michael (2016): *Film. Bild. Wirklichkeit. Reflexion von Film - Reflexion im Film*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Mitchell, William John Thomas (2015): There Are No Visual Media. In: *Image Science. Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics*. Chicago: University of Chicago Press, 125-135.
- Mikos, Lothar (2003): *Film- und Fernsehanalyse*. Konstanz: UVK.
- Nadel, Alan (1997): A Whole New (Disney) World Order. Aladdin, Atomic Power, and the Muslim Middle East. In: Bernstein, Matthew (Hrsg.): *Visions of the East. Orientalism in Film*. London: Tauris, 184-207.
- Najm, A. Najm (2019): Negative Stereotypes of Arabs. In: *The Indian journal of social work* 80, 87-114.
- Nassar, Nelly (2008): *Factors that Predict Attitudes Toward Arabs. Personality, Religiosity, Level of Perceived Threat and Level of Media Exposure*. Los Angeles: Alliant International University.
- Naumann, Thomas (2009): Feindbild Islam. Historische und theologische Gründe einer europäischen Angst. In: Schneiders, Thorsten Gerald (Hrsg.): *Islamfeindlichkeit. Wenn die Grenzen der Kritik verschwimmen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 19-36.
- O'Brien, Charles (1997): The "Cinéma colonial" of 1930's France. Film Narration as Spatial Practice. In: Bernstein, Matthew (Hrsg.): *Visions of the East. Orientalism in Film*. London: Tauris, 207-231.
- Pouillion, François/Vatin, Jean-Claude (Hrsg.) (2015): Middle Eastern Collections of Orientalist Painting at the Turn of the 21st Century. Paradoxical Reversal or Persistent Misunderstanding?. In: *After Orientalism*, 251-271.

Quellenverzeichnis

- Purvis, Stewart (2020): The Media and the Gulf War. In: *RSA Journal* 139, 735-744.
- Rec, Mfa (2016): Tintin: Destination Adventure Complete Gameplay (PlayStation,PSX,PsOne). On-line in: [YouTube] <https://www.youtube.com/watch?v=aVJwX61iBkM>. Letztes Zugriffsdatum: 28.12.2020.
- Reisigl, Martin (2018): Kritische Diskursanalyse. In: Liedtke, Frank/Tuchen, Astrid (Hrsg.): *Handbuch Pragmatik*. Stuttgart: J.B. Metzler, 163-174.
- Reisigl, Martin/Wodak, Ruth (2005): *Discourse and Discrimination. Rhetorics of Racism and Anti-semitism*. London: Routledge.
- Richter, Carola (2015): Orientalismus und das Andere. In: Hepp, Andreas, Krotz, F., Lingenberg, S., Wimmer, J. (Hrsg.) *Handbuch Cultural Studies und Medienanalyse. Medien • Kultur • Kommunikation*. Wiesbaden: Springer VS, 313-321.
- Roy, Debottama (2015): Tintin needs his other. A study of othering and colonial politics in “the adventures of tintin”. In: *International Journal of Interdisciplinary and Multidisciplinary Studies (IJIMS)* 2(9), 30-36.
- Rumelili, Bahar (2002): *Producing Collective Identity and Interacting with Difference. The Security Implications of Community-Building in Europe and Southeast Asia*. Minnesota: University of Minnesota.
- Said, Edward W. (2003): *Orientalism. Western Conceptions of the Orient*. London: Penguin Classics.
- Schäffer, Burkhard/Ehrenspeck-Kolasa/Gabriele, Yvonne (2003): *Film- und Fotoanalyse in der Erziehungswissenschaft. Ein Handbuch*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Selk, Veith (2011): Die Politik der Entpolitisierung als Problem der Politikwissenschaft und der Demokratie. In: *Zeitschrift für Politische Theorie* 2, 185-200.
- Šisler, Vít (2008): Digital Arabs. Representation in Video Games. In: *European Journal of Cultural Studies* 11(2), 203-220.
- Shaheen, Jack G. (2003): Reel Bad Arabs. How Hollywood Vilifies a People. In: *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science* 588(1), 171-193.
- Shooman, Yasemin (2014) „... weil ihre Kultur so ist“. *Narrative des antimuslimischen Rassismus*. Bielefeld: transcript.
- Smith, Charlotte Colding (2015): *Images of Islam, 1453–1600. Turks in Germany and Central Europe*. London: Routledge.
- Sturken, Marita/Cartwright, Lisa (2003): *Practices of looking. An introduction to visual culture*. Oxford: Oxford Univ. Press.
- Syndram, Karl Ulrich (1989): *Der erfundene Orient in der europäischen Literatur vom 18. bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts*. Gütersloh: Bertelsmann-Lexikon.

Quellenverzeichnis

- Tashkandi, Hala (2020): Bisht. The Arabic symbol of royalty, style and elegance. Online in: <https://www.arabnews.com/node/1747996/saudi-arabia>. Letztes Zugriffsdatum: 23.12.2020.
- Tolan, John Victor (2002): *Saracens: Islam in the Medieval European Imagination*. New York: Columbia University Press.
- Trattner, Kathrin (2017): Critical Discourse Analysis. Studying Religion and Hegemony in Video Games. In: Vit Sisler/ Kerstin Radde-Antweiler/Xenia Zeiler (Hrsg.): *Methods for Studying Video Games and Religion*. New York: Taylor & Francis Ltd, 17-33.
- Traue, Boris/Pfahl, Lisa/Schürmann, Lena (2019): Diskursanalyse. In: Baur, Nina/ Blasius, Jörg (Hrsg.): *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Wiesbaden: Springer VS, 565-583.
- Weaver-Hightower, Rebecca/Hulme, Peter (2014): *Postcolonial Film: History, Empire, Resistance*. London: Routledge.
- Wernsing, Susanne/Geulen, Christian/Vogel, Klaus (Hrsg.) (2018): *Rassismus. Die Erfindung von Menschenrassen*. Göttingen: Wallstein Verlag.
- Wilson, Rodney (1994): The Middle East after the Gulf War. The Regional Economic Impact. In: Jawad, Haifaa A. (Hrsg.): *The Middle East in the New World Order*. London: Palgrave Macmillan, 134-143.
- Wingfield, Marvin/Karaman, Bushra (2002): Arab Stereotypes and American educators. In: Lee, Enid/Menkart, Deborah/Margo Okazawa-Rey (Hrsg.): *Beyond Heroes and Holidays. A Practical Guide to K-12 Multicultural, Anti-Racist Education and Staff Development*. Washington, DC: Network of Educators of Americas, 132-140.
- Wodak, Ruth (2011): Vorurteil, Rassismus und Diskurs. In: *Vorurteile*. Berlin: De Gruyter.
- Zehnle, Stephanie (2015): Der kolonialistische Comic. Die Genese des ›Leopardenmannes‹ und die Verbildlichung kolonialer Ängste. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 2, 90-116.
- Zimmermann, Peter (1991): Television als Fata morgana. Die Nahost-Berichterstattung und die Spiegelungen des Antisemitismus-Syndroms. In: *Augen-Blick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 11, 7-20.

Anhang

Sequenzprotokoll Comic: *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes*

Sequenz	Handlungsgeschehen	Seite
1	Tim, Doktor Müller und die Schul(t)zes fahren mit dem Geländewagen durch die Wüste. Der Titel des Bandes ist auf Arabisch übersetzt auf dem Einband, ist als Rahmen der zweite Teil des islamischen Glaubensbekenntnisses schriftlich vorhanden. „ <i>Kein Gott außer Allah</i> “ im Zentrum der Abbildung befindet sich eine Ö raffinerie Pumpe.	
2	Die Schul(t)zes gehen Tanken und ihr Auto explodiert.	1, 2
3	Tim informiert sich über eine mögliche Kriegslage und entschließt, weitere Informationen zu erlangen.	3, 4
4	Die Schul(t)zes informieren Tim über die Explosionen.	4
5	Die Schul(t)zes analysieren den Vorfall in der Werkstatt verdeckt, indem sie als Mechaniker verkleidet sind.	6
6	Tim fragt sich, was es mit den Explosionen in Zusammenhang mit dem Benzin auf sich hat.	6
7	Tim geht zum Geschäftsführer der Petrolfirma Speedol und informiert sich über die Vorkommnisse.	5, 6
8	Tim macht einen Plan, abends zu den Öltankern zu gehen.	6, 7
9	Die verdeckten Untersuchungen der Schul(t)zes werden in der Werkstatt durch eine Explosion beendet.	6
10	Tim und Struppi verstecken sich bei den Öltankern und belauschen ein verdächtiges Gespräch.	7
11	Tim ruft den Geschäftsführer von Speedol an und plant sich vor Ort die Raffinerien anzuschauen.	7
12	Tim schmuggelt sich als Funker an Bord des Öltankers in Richtung Khemed.	7

Anhang

13	Die Schul(t)zes schmuggeln sich ebenfalls an Bord und kriegen Schwierigkeiten mit dem Kapitän des Tankers, da sie sich wie Touristen verhalten.	8
14	Die Schul(t)zes treffen auf einen der zwielichtigen Personen des Gesprächs vom Vorabend am Hafen der Öltanker. Einer von ihnen erkennt Struppi und rennt zur Flucht.	8, 9
15	Tim rettet Struppi vor dem Verdächtigen, der versuchte ihn zu fangen und einzusperren. Der schwarze Schiffskoch kippt Suppe von Bord.	10, 11
16	Durch die Auseinandersetzung ist der Verdächtige so gestürzt, dass er nicht mehr zurechnungsfähig ist. Tim hilft ihm auf und belangt ihn nicht weiter.	12, 13
17	Bei der Ankunft in Khemed durchsucht die lokale Polizei das Schiff. Bei der Durchsuchung der Schul(t)zes werden Papiere gefunden, die sie von einem Schmuggler unter falschen Angaben aufbewahren sollten.	14, 15
18	Einer der Polizisten und ein Informant tauschen sich aus.	15
19	Der Informant reitet zu Zelt von Bab El Ehr, einem oppositionellen Antagonisten des Emirs von Khemed, Muhammed Ben Kalish Ezab.	16
20	Tim wird daraufhin von Gehilfen von Bab El Ehr aus den Händen der Polizei entführt.	16
21	Die Schul(t)zes werden befragt und schließlich freigelassen.	17
22	Tim wird von Bab El Ehr angegriffen und als Informant der Regierungsseite eingeordnet. Er hatte zuvor vermutet, dass er sein Waffenschmuggler sei.	17, 18
23	Die Schul(t)zes irren mit ihrem Geländewagen durch die Wüste und erleben Fata Morganas.	19
24	Tim läuft gefesselt hinter einem Reiter von Bab El Ehr durch die Wüste.	20

Anhang

25	Die Schul(t)zes irren weiter durch die Wüste und haben währenddessen weitere Fata Morganas von Wasseroasen und Palmen.	20
26	Tims Entführer finden kein Wasser. Tim wird in der Wüste zurückgelassen, weil sie meinen, dass er es sowieso nicht überleben könnten.	21
27	Die Schultzes irren durch die Wüste und denken diesmal, dass eine Gruppe Betender eine Fata Morgana seien. Sie treten die Betenden während des Gebetes. Diese sind keine Fata Morgana und sind in Rage. Die Schul(t)zes fliehen.	22
28	Tim irrt durch die Wüste, isst Datteln und macht sich einen Turban.	23
29	Tim belauscht eine Gruppe von Einwohner*innen Khemedes in der Wüste. Sie setzen die Pipeline in Brand.	24, 25
30	Es passiert eine Auseinandersetzung zwischen Tim und Doktor Müller, der hinter dem Brand steckt. Doktor Müller kann entkommen.	26, 27, 28
31	Die Schul(t)zes irren weiter umher und treffen schließlich auf Tim in der Wüste.	30, 31, 32
32	Der Gebetsruf wird in einem Ort vom Muezzin vom Minarett einer Moschee gerufen. <i>„Es gibt keinen Gott außer Allah und Mohammed ist Sein Gesandter“</i> . Die Schul(t)zes fahren schlafend in eine Moschee in eine Gruppe Betender.	33, 34
33	Die Schul(t)zes werden nach Aufruhr im Ort durch ihren Unfall festgenommen und eingesperrt.	34
34	Doktor Müller gibt sich bei Mohammed Ben Kalish Ezab, dem regierenden Emir des Landes, als Professor Smith aus. Er möchte ihn dazu bringen ein Geschäft mit einer anderen Ölfirma als Speedol abzuschließen. Der Emir hadert.	34, 35
35	Tim hat einen Termin beim Emir Mohammed Ben Kalish Ezab, um die Befreiung von den Schul(t)zes zu erbitten. Sie sprechen schließlich auch über die Ölgeschäfte und Professor Smith.	35, 36

Anhang

36	Der Sohn des Emirs Abdullah, wird entführt. Tim und der Emir suchen im Garten des Palastes nach ihm. Der Emir zweifelt an der Entführung, bis ein Entführungsschreiben an ihn herangetragen wird. Tim versichert dem Emir ihm zu helfen.	37, 38, 39, 40
37	Tim macht sich auf die Suche nach dem Sohn des Emirs und geht mit einem Gewand und Turban verkleidet auf den Markt.	40
38	Tim trifft auf der Suche nach Abdullah auf seinen alten portugiesischen Freund Senhor Oliveira, der ihm bei der Suche durch eine Einschleusung in Professor Smiths Palast helfen soll.	41, 42, 43
39	Senhor Oliveira lenkt die Palastwachen durch eine Geschichte ab und Tim kann als sein Neffe verkleidet im Palast nach dem Emir suchen.	43, 44, 45
40	Tim trifft in Doktor Müllers Büro mit ihm zusammen und sie geraten in einen Kampf.	45, 46, 47, 48
41	Tim kann sich aus dem Kampf mit Doktor Müller befreien und findet den Sohn des Emirs Abdullah im Keller des Palastes.	48, 49
42	Abdullah ist widerspenstig und währt sich gegen die Befreiung durch Tim.	49, 50, 51
43	Tim gerät in eine Schießerei mit den Palastwachen und Doktor Müller.	51, 52, 53
44	Der Emir wird von Doktor Müller erneut festgehalten.	53
45	Kapitän Haddock eilt Tim plötzlich zur Hilfe und sie gehen gemeinsam zum Emir, um einen neuen Befreiungsplan zu schmieden.	54, 55
46	Kapitän Haddock und Tim befreien Abdullah nach einer Auseinandersetzung mit Doktor Müller.	55, 56, 57
47	Auch Kapitän Haddock und Abdullah geraten Aneinander, während Doktor Müller versucht, ihn anzugreifen.	58, 59
48	Doktor Müller wird festgenommen.	59, 60
49	Die Schul(t)zes trinken die Formel, die Doktor Müller für die Explosionen nutzt. Sie verändern sich äußerlich, indem sie lange blaue Bärte bekommen. Sie müssen sofort ins Krankenhaus.	60
50	Kapitän Haddock und Tim bringen Abdullah zurück zum Emir. Tim klärt die Gesamtsituation mit	61, 62

Anhang

	den Explosionen auf, indem Professor Bienlein die Ampulle mit den chemischen Substanzen analysiert.	
51	Abdullah spielt Kapitän Haddock nochmals einen Streich.	62

Sequenzprotokoll Zeichentrickfilm: *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes*

Sequenz	Handlungsgeschehen	hh:mm:ss
1	Das Auto der Schul(t)zes explodiert beim Tanken.	00:02:10
2	Tim informiert sich beim Geschäftsführer von Speedol über die Explosionen.	00:02:11
3	Tim und Struppi gehen zu den Öltankern und belauschen verdächtige Personen.	00:03:09
4	Die Personen haben einen ausländischen Akzent.	00:03:27
5	Tim, Struppi und die Schul(t)zes gehen verdeckt an Bord eines Öltankers.	00:03:56
6	Schul(t)zes sprechen von „ <i>Power hungry terrorists</i> “	00:04:13
7	Struppi wird von einem der Verdächtigen vom Vortrag verfolgt	00:05:10
8	Der Verdächtige gibt sich als Geheimdienstler aus und übergibt den nichts ahnenden Schul(t)zes die Papiere des Waffenschmuggels.	00:05:47
9	Verdächtiger wird bei Verfolgungsjagd durch einen Sturz unzurechnungsfähig.	00:07:56
10	Ankunft in Khemed. Sogenannte orientalische Musik untermalt die Sequenz.	00:08:06
11	Das Schiff wird von der lokalen Polizei durchsucht. Dabei finden sie bei den Schul(t)zes den Schmuggelbrief.	00:08:07
12	Die arabische Polizei hat einen Akzent.	00:08:53
13	Tim und die Schul(t)zes werden festgenommen. Dabei wird Tim von vermummten Personen entführt.	00:09:31
14	Bab El Ehr, der die Opposition zur Regierung anführt, befragt Tim in seinem Zelt.	00:10:00

Anhang

15	Schul(t)zes werden nach der Befragung frei gelassen und fahren auf der Suche nach Bab El Ehr durch die Wüste. Dabei haben sie Fata Morganas.	00:10:26
16	Tim wird von Bab El Ehr's Karawane in der Wüste geschwächt zurückgelassen.	00:11:37
17	Tim sieht in der Nacht eine Gruppe von Reitern, die die Pipelines anzünden.	00:12:37
18	Tim erkennt, dass die Reiter*innen von Doktor Müller angeführt werden.	00:14:20
19	Doktor Müller und Tim leisten sich einen Kampf in der Wüste.	00:15:44
20	Die Schul(t)zes fahren im Kreis bis sie auf Tim treffen, der sie durch ihre Reifenspuren aufspürt.	00:18:11
21	Der Gebetsruf wird von dem Minarett einer Moschee durch den Muezzin durchgeführt. Ein Huhn gackert.	00:19:34
22	Die Schul(t)zes fahren mit ihrem Auto in ein Gebäude in teetrinkende Menschen hinein.	00:19:49
23	Die Schul(t)zes werden daraufhin festgenommen.	
24	Sogenannte Orientalische Musik spielt im Hintergrund. Tim wartet im Palast des Emirs. Doktor Müller verlässt als Professor Smith den Palast des Emirs Mohammed Kalish Ben Ezab. Der Emir wurde von ihm eingeschüchtert.	00:20:01
25	Tim begrüßt den Emir mit „As-Salam alikom“ falsche Aussprache bei beiden. Hinterlegt wird diese Sequenz mit orientalischer Musik. Tim bittet für die Schul(t)zes beim Emir um Vergebung.	00:20:16
26	Der Emir überlegt es sich und möchte von Tim Geschichten über die Ölangelegenheit hören.	00:21:10
27	Der Emir lauscht Tim und zeigt seine Gastfreundschaft durch einen Obstteller auf dem Tisch.	00:21:10
28	Tim muss Scheich über die Geschäfte und den zwielichtigen Professor Smith aufklären.	00:21:57
29	Bei dem Palast sieht man Fahne mit zwei Schwertern. Der Emir trägt einen Bischt, ein schwarzes Gewand, was besonders in Saudi-Arabien getragen wird.	00:22:59

Anhang

30	Tim muss dem Emir erklären, dass sein Sohn Abdullah entführt wurde. Der Emir glaubt ihm nicht.	00:23:02
31	Im Nachhinein beauftragt er seinen höchsten Militäroffizier mit Suche nach Bab El Ehr, da er vermutet, dass dieser seinen Sohn entführt hat.	00:24:45
32	Tim deckt jedoch auf, dass Doktor Müller hinter der Entführung steckt und macht selbst einen Plan.	00:25:56
33	Tim verkleidet sich mit Sonnenbrille und lokaler Kleidung und kann verdeckt auf die Suche gehen.	00:26:45
34	Tim trifft im Ort auf seinen portugiesischen Freund Senhor Oliveira.	00:27:13
35	Sie planen Tim als seinen Neffen in den Palast zu schleusen.	00:28:22
36	Im Palast treffen sie auf eine Gruppe bewaffneter Palastwachen.	00:28:49
37	Durch die Geschichten von Senhor Oliveira werden sie abgelenkt.	00:29:56
38	Tim kommt in das Büro von Doktor Müller und sie geraten in einen Kampf.	00:30:22
39	Tim gewinnt den Kampf und versucht Abdullah aus dem Keller des Palastes zu befreien.	00:32:54
40	Abdullah lässt sich nicht befreien und ist widerspenstig.	00:33:54
41	Durch das Verhalten Abdullahs gerät er wieder in die Hände von Doktor Müller.	00:34:31
42	Kapitän Haddock eilt Tim plötzlich im Keller zur Hilfe.	00:35:25
43	Tim und er machen sich mit dem Auto des Emirs auf den Weg, um Abdullah nochmals zu befreien.	00:36:01
44	Die Schul(t)zes sind ebenfalls mit ihrem Geländewagen in der Wüste unterwegs.	00:36:25
45	Abdullah spielt Streiche mit Doktor Müller und befreit sich dadurch. Durch die Ablenkung gerät Doktor Müller in eine Auseinandersetzung mit Tim und Kapitän Haddock.	00:37:13
46	Die Formula 14 Ampullen werden von Doktor Müller schnell weggeworfen, da Tim sie nicht finden soll.	00:38:27
47	Doktor Müller versucht Suizid zu begehen, jedoch hat er nur die Spielzeugpistole von Abdullah.	00:38:59

Anhang

48	Die Schul(t)zes finden die Formula 14 Ampullen und trinken sie. Sie bekommen lange blaue Bärte und müssen verwirrt ins Krankenhaus.	00:39:06
49	Abdullah ist wieder bei seinem Vater. Gemeinsam mit Tim und Kapitän Haddock schauen sie die Nachrichten. Es wird berichtet, dass die „ <i>Enemy war plans</i> “ frühzeitig gestoppt wurden.	00:40:02
50	Professor Bienlein kann derweil in der Heimat von Tim ein Gegenmittel zur Formula 14 entwickeln.	00:40:30
51	Kapitän Haddock möchte erzählen, wie er zu Tim gekommen ist, doch während er die Zigarre anzündet explodiert er. Der Emir findet es lustig.	00:40:59

Sequenzprotokoll Videospiel: *Tim – Im Reiche des schwarzen Goldes*

Sequenz	Handlungsgeschehen	hh:mm:ss
1	Einführung in den Spielabschnitt – <i>Im Reiche des schwarzen Goldes</i> . Kapitän Haddock äußert sich im Gespräch mit Tim über den Prinzen Abdullah als „Halunken“.	00:39:27
2	Kapitel „ <i>Crossing the Desert</i> “ Die Schul(t)zes müssen mit ihrem Geländewagen durch die Wüste fahren und Fata Morganas ausweichen. Bei den Fata Morganas handelt es sich meist um Palmen. Dabei sammeln sie Münzen auf denen Struppi abgebildet wird.	00:40:02
3	Als sie in dem Ort ankommen, müssen sie mit ihrem Geländewagen versuchen, einem Mann mit Turban und langem arabischen Gewand mit einer Schiebkarre auszuweichen. In dem Ort befinden sich nur drei Männer. Sie tragen alle einen Turban und lange Gewänder.	00:41:07
4	Kapitel „ <i>The Emir's Son</i> “	00:42:16

Anhang

	<p>Tim muss im Palastgarten von Doktor Müller Münzen sammeln, indem er Gegenständen wie Flaschen, Sprengstoff, Spielzeug ausweicht.</p> <p>Auf das Gebäude gelangt er, indem er auf Palmen hochklettert. Er ist verkleidet. Trägt einer rote Fes Mütze und schwarze Haare.</p>	
5	<p>Im Inneren des Palastes will er in das Büro von Doktor Müller. Er muss auf diesem Weg einem schwarzen Wachmann ausweichen. Dieser stöhnt dumpf auf bei jedem Gegenschlag von Tim. Tim kann dem Wachmann ausweichen. Die Bewegungen des Wachmanns sind auf zwei Reaktionen beschränkt. Er besitzt nur eine Waffe.</p>	00:47:08
6	<p>Im Keller des Palastes muss Tim dann löcherigen Gasleitungen ausweichen. Er muss hier den Wachmann mit Handgranaten abwerfen. Der Wachmann hat keine Granaten. Dieser stöhnt wieder dumpf auf. Tim sammelt dabei Münzen. Das Ausweichen gegenüber Spielzeugautos wird als schwieriger dargestellt als die Gegenüberstellung mit dem Wachmann.</p>	00:47:59
7	<p>Abdullah wird befreit. Er will jedoch nicht mitkommen. Tim muss ihn aus seiner Zelle ziehen.</p>	00:52:01
8	<p>Doktor Müller ist mit Tim in einer Auseinandersetzung im Keller des Palastes. Müller versucht Tim abzuwerfen und Tim muss ausweichen. Zudem muss Tim versuchen, Doktor Müller mit Kisten von Niespulver einzukesseln und mit Munition abzuwerfen. Doktor Müller kann teilweise ausweichen. Er besitzt ebenfalls zwei Waffen, um sich zu verteidigen.</p>	00:52:49
9	<p>Ende der Episode <i>Im Reiche des schwarzen Goldes</i>.</p>	00:56:26

Die Abenteuer von Tim sind bis heutzutage Teil der popkulturellen Medienkultur von Kindern und Erwachsenen. Trotz des weltweiten Erfolges der Werke des belgischen Comiczeichners Hergé und seiner Figur Tim, wurde in den letzten Jahren auch die Kritik an einigen seiner Werke lauter. Unter anderem sah sich „Tim im Kongo“ (1930) vielfach mit Rassismuskritik konfrontiert. Obwohl die Werke Hergés kritische Stimmen begleiten, sind sie weiterhin ein erfolgreicher Teil der Populärkultur und werden auch in andere Formate adaptiert. „Tim und Struppi“ – Westliche Konstruktionen des Nahen Ostens in popkulturellen Medien“ befasst sich mit der Episode von „Tim und Struppi im Reiche des schwarzen Goldes“. In dieser Forschung wird diese Episode als Comic (1972), Zeichentrickfilm (1991) und Videospiel (2001) verglichen und analysiert.

Durch eine audio-visuelle Diskursanalyse nach Siegfried Jäger werden die drei Medien auf koloniale Konstruktionen, Stereotypisierungen und Exotisierungen des Nahen Ostens untersucht. Alle drei Medien entstehen zu verschiedenen Zeitpunkten in verschiedenen Kontexten. Verändern die jeweiligen Diskurse und Machtverhältnisse, die um die Produktion des Mediums zirkulieren, die Darstellungen im Medium und das Spannungsfeld zwischen sagbarem und unsagbarem? Um diese Forschungsfrage zu beantworten werden bestimmte Aspekte, wie etwa die Darstellung „der“ islamischen Religion, innerhalb der drei Medien ausgewertet.

Die Interpretation der Forschung gründet auf einem Großteil von Werken, die sich als postkoloniale Literatur einordnen lassen. Die Ergebnisse der Arbeit zeigen, dass beispielsweise Aspekte wie orientalistische Konstruktionen oder hegemoniale Machtstrukturen, in allen drei Medien kontinuierlich aufrechterhalten werden. Andererseits zeigen die Ergebnisse ebenfalls Diskontinuitäten, wie etwa einen Verzicht auf explizit religionskritische Inhalte im Zeichentrickfilm und Videospiel, die im Comic in verstärkter Form Raum erhalten. Eine weiterführende Forschung könnte sich mit der Perspektive von Rezipient:innen befassen. In diesem Zusammenhang kann beispielsweise erforscht werden, inwiefern die herausgearbeiteten Stereotypisierungen auf Rezipient:innen wirken.