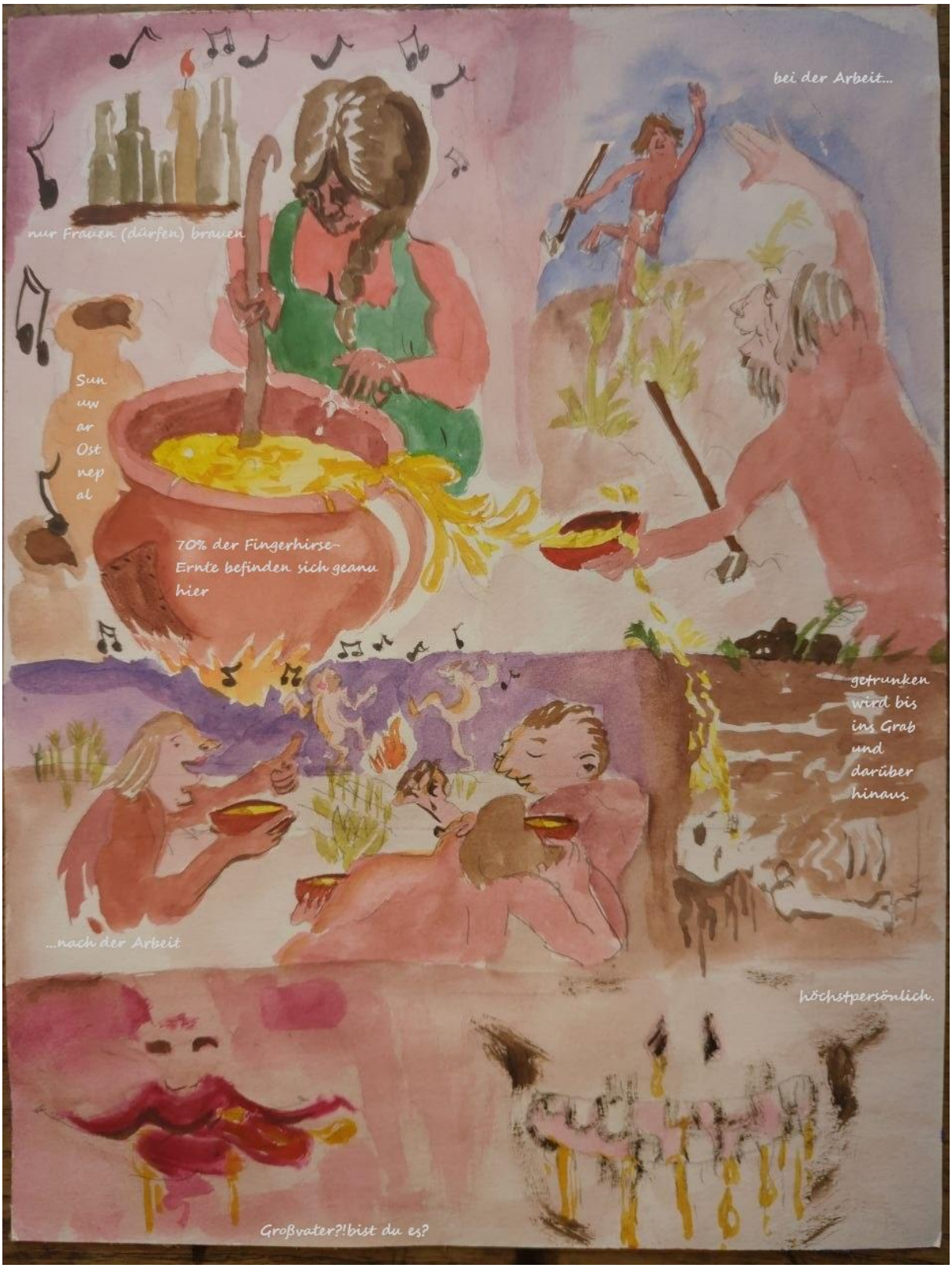
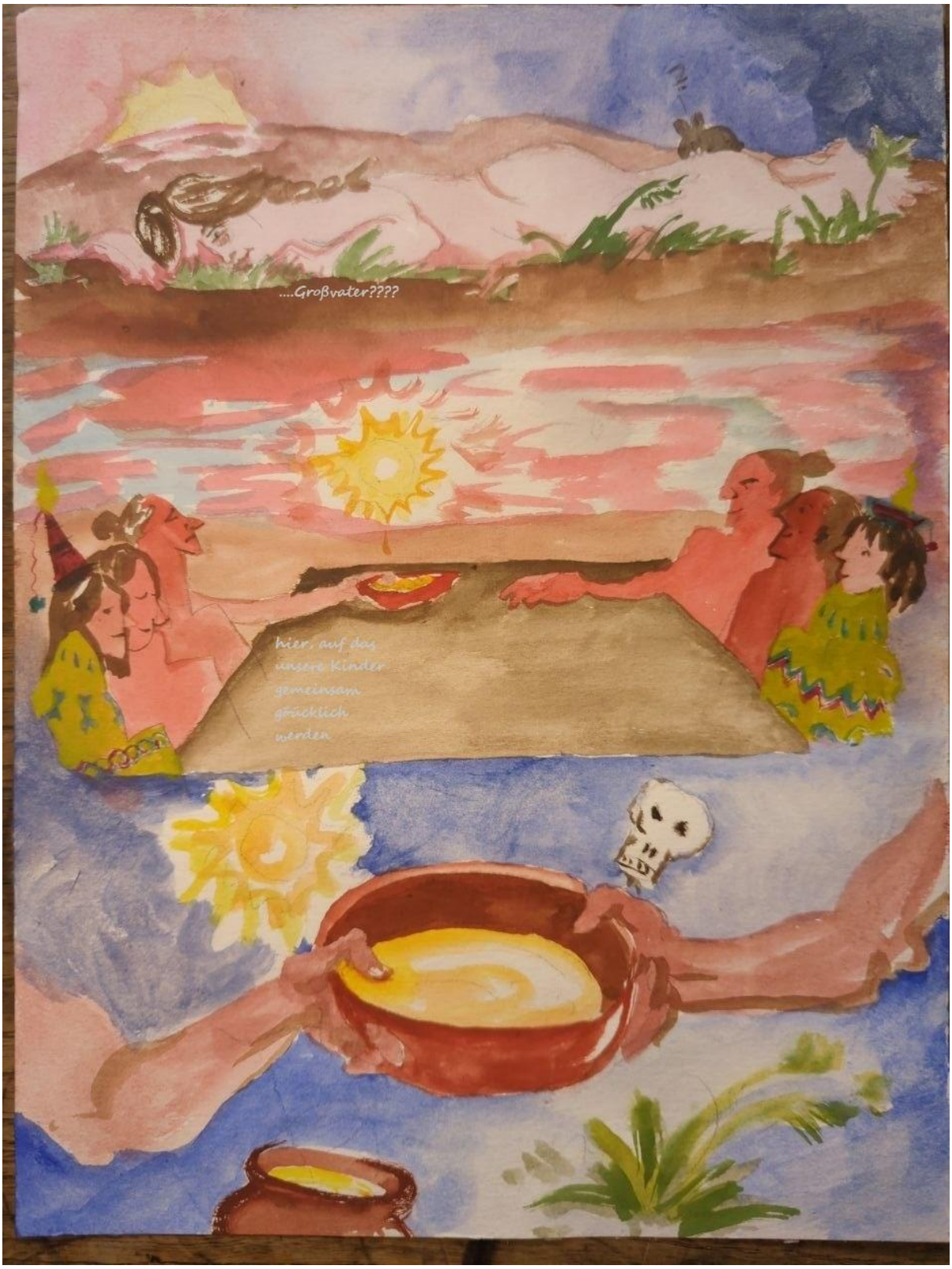

nur Frauen (dürfen) brauen
Sun uw ar Ost nep al
70% der Fingerhirse-Ernte befinden sich genau hier
bei der Arbeit...
getrunken wird bis ins Grab und darüber hinaus.
...nach der Arbeit
höchstpersönlich.
Großvater?! bist du es?


....Großvater????
hier, auf das
unsere Kinder
gemeinsam
glücklich
werden

4.1 Storyboard

1 – Brauen Alter, geflickter Kupferkessel von oben. Eine Frau rührt das Bier und singt. Das Bier läuft über den Rand. Lied der Frau.Bier wird als materielles Produkt eingeführt. Herstellung, Arbeit und die Rolle der Frauen werden sichtbar.

2 – Weitergabe Der Bierstrom aus Panel 1 führt optisch in eine Schale auf dem Feld. Ein Feldarbeiter reicht sie an eine jüngere Person weiter. „Hier.“Bier zirkuliert zwischen Personen und Generationen.

3 – Gemeinschaft Nach der Feldarbeit sitzen mehrere Personen zusammen und trinken aus Schalen. Sonnenuntergang.

Idee: Bier verbindet Arbeit, Versorgung und gemeinschaftlichen Konsum.

4 – Ahnen Einige Tropfen Bier werden auf den Boden gegeben. Ein Tropfen sickert durch die Erde bis zu einem angedeuteten Verstorbenen.

Idee Das alltägliche Getränk wird zur rituellen Gabe an die Ahnen.

5 – Rausch und Nähe Doppelbild: Eine lebende Person trinkt; parallel erscheint der Ahne. Ähnliche Mimik oder Bewegungen verbinden beide.

Idee: Der Rausch ermöglicht eine zeitlich begrenzte Annäherung zwischen Lebenden und Ahnen.

6 – Distanz Am nächsten Morgen wacht die Frau nüchtern auf. Ähnliche Perspektive wie zuvor, aber unter ihr bleibt die Erde leer und ruhig.

Idee: Mit dem Ende des Rauschs wird die Distanz zu den Ahnen wiederhergestellt.

7 – Soziale Gabe Zwei Gruppen sitzen sich gegenüber. Eine Bierschale wird über den Tisch an die andere Seite gereicht. „Für euch.“

Idee:Bier stellt auch Beziehungen zwischen Haushalten und Verwandtschaftsgruppen her.

8 – Schluss Nahaufnahme einer Bierschale zwischen mehreren Händen. Im Hintergrund erscheinen Kessel, Feld und Erde als kleine Rückverweise.„Dasselbe Bier verbindet Arbeit, Verwandtschaft, Ahnen und Tausch.“

Idee:Die verschiedenen Bedeutungen des Biers werden in einem Bild zusammengeführt.

4. Graphic Novel – eine ehrliche Einschätzung

Das Umsetzen des vorliegenden Textes in eine Graphic Novel fand ich von Beginn des gemeinsamen Seminars sehr interessant. Beim Schreiben fragte ich mich zunehmend, welche Aspekte ich eigentlich zeigen, möchte und vor allem, wie – und ob – es möglich ist, halbwegs komplexe Sachverhalte in einer Sprechblase oder einem kleinen Kästchen zusammenzufassen und somit auf ihre Essenz zu reduzieren. Ich dachte dabei häufiger an einen Comic von Liv Strömquist, in dem sie erst Habermas zitiert, nur um dann in einer kleinen beigefügten Box zu schreiben, dass sie ihn nie gelesen habe, da er viel zu kompliziert schreibe(vgl. Strömquist 2018). Gott sei Dank haben wir hier keinen Habermas-Text vor uns, sondern „nur“ den Erklärungsversuch, dass ein Tausch mehr ist als ein bloßer Austausch von Waren. Kompliziert genug ist das allerdings trotzdem.

Dass diese Reduktion nicht nur mein persönliches Problem ist, zeigt Beate Binder in ihrem Beitrag über EthnoGraphic Novels. Sie versteht die Graphic Novel nicht bloß als Illustration eines wissenschaftlichen Textes, sondern als eigene Form der Übersetzung ethnographischen Wissens. Die Entscheidung was genau gezeigt wird und was eben nicht , ist für Sie unumgänglich. Bilder rücken in die Position die gleiche Aufgabe wie ein Text zu übernehmen. Was ich als sehr herausfordernd empfinde , da Bilder immer eine Reduzierung zum geschriebenen Wort darstellen. (vgl. Binder 2025: 450–451).

Zuerst war mir wichtig zu zeigen, dass Bier bei den Sunuwar ein Alltagsgegenstand ist. Es wird hergestellt, getrunken, Gästen angeboten, bei gemeinschaftlicher Arbeit verwendet und spielt auch im Ritual eine Rolle. Selbst zum Ernten der neuen Fingerhirse wird sozusagen wieder Bier benötigt. Die Frage, was denn nun zuerst da war – das Bier oder die Fingerhirse –, drängt sich beinahe auf. Bier begegnet einem bei Egli jedenfalls in sehr unterschiedlichen gesellschaftlichen Situationen.

Schwieriger wird es auf der zweiten Ebene: bei der Reziprozität. Hier muss aus der bloßen Darstellung des Alltags ein tieferer Zusammenhang sichtbar werden. Ein bisschen so, als würde man plötzlich anfangen, Parallelen zwischen den Todessern Lord Voldemorts und dem

Nationalsozialismus zu ziehen(vgl. Schmitt 2020). Die Handlung bleibt dieselbe, erhält aber eine zusätzliche Bedeutungsebene.

Eine Person reicht ein anderes Bier. Zunächst ist genau das passiert. Interessant wird es erst durch die Fragen: Wer gibt wem Bier? Warum? Welche Beziehung besteht zwischen ihnen? Und was folgt daraus? Stark heruntergebrochen erscheint Reziprozität zunächst als Dreifaltigkeit aus Geben, Empfangen und Erwidern. Dass dies wissenschaftlich verkürzt ist, ist mir bewusst. Eine Graphic Novel kann die gesamte Diskussion von Mauss über Sahlins bis Egli jedoch kaum in Sprechblasen wiedergeben.

Genau hier sehe ich inzwischen auch eine Stärke des Formats. Binder betont, dass Text-Bild-Geschichten unterschiedliche Ebenen miteinander verbinden und den Leser:innen Raum lassen, Zusammenhänge selbst herzustellen. Anstatt Reziprozität ausführlich zu definieren, könnte deshalb beispielsweise gezeigt werden, wie eine Person Bier erhält und erst einige Panels später selbst Bier weitergibt. Durch Wiederholungen und ähnliche Bildkompositionen kann der Zusammenhang sichtbar werden, ohne dass jedes Mal eine theoretische Erklärung notwendig ist.

Besonders großes Potenzial sehe ich hier bei den Ahnen. Binder weist darauf hin, dass gezeichnete Welten auch Unsichtbares, Geister oder andere nicht unmittelbar materielle Phänomene darstellen können. Die Ahnen könnten deshalb in der Graphic Novel während einer Opferhandlung visuell präsent werden. Damit würde nicht behauptet, dass sie objektiv so „aussehen“ oder tatsächlich sichtbar sind. Gezeigt würde vielmehr ihre soziale Präsenz innerhalb des Rituals.

Dabei bleibt jedoch ein wichtiges Problem: Eine Graphic Novel bildet eine soziale Welt nicht einfach ab, „wie sie ist“, sondern stellt immer eine Interpretation dar. In meinem Fall kommt hinzu, dass ich selbst keine Feldforschung bei den Sunuwar durchgeführt habe. Meine Graphic Novel ist also eine visuelle Interpretation von Eglis bereits ethnographisch vermittelter Darstellung. Sie soll daher nicht den Anspruch erheben, das Leben der Sunuwar möglichst authentisch zu rekonstruieren.

Dass die Darstellung verkürzt und für sich genommen wissenschaftlich nicht tragfähig ist, ist mir bewusst. Das soll aber auch nicht die Messlatte sein. Entscheidend ist für mich vielmehr, ob ein grundlegendes Verständnis für die Thematik entsteht: Bier wird bei den Sunuwar nicht einfach nur getrunken oder weitergereicht. Durch sein Geben, Empfangen, Opfern und gemeinsames Trinken werden soziale Beziehungen sichtbar und fortgeführt.Die Graphic Novel soll diesen Zusammenhang weniger vollständig erklären, als ihn sichtbar machen.