

STEREOTOPIA



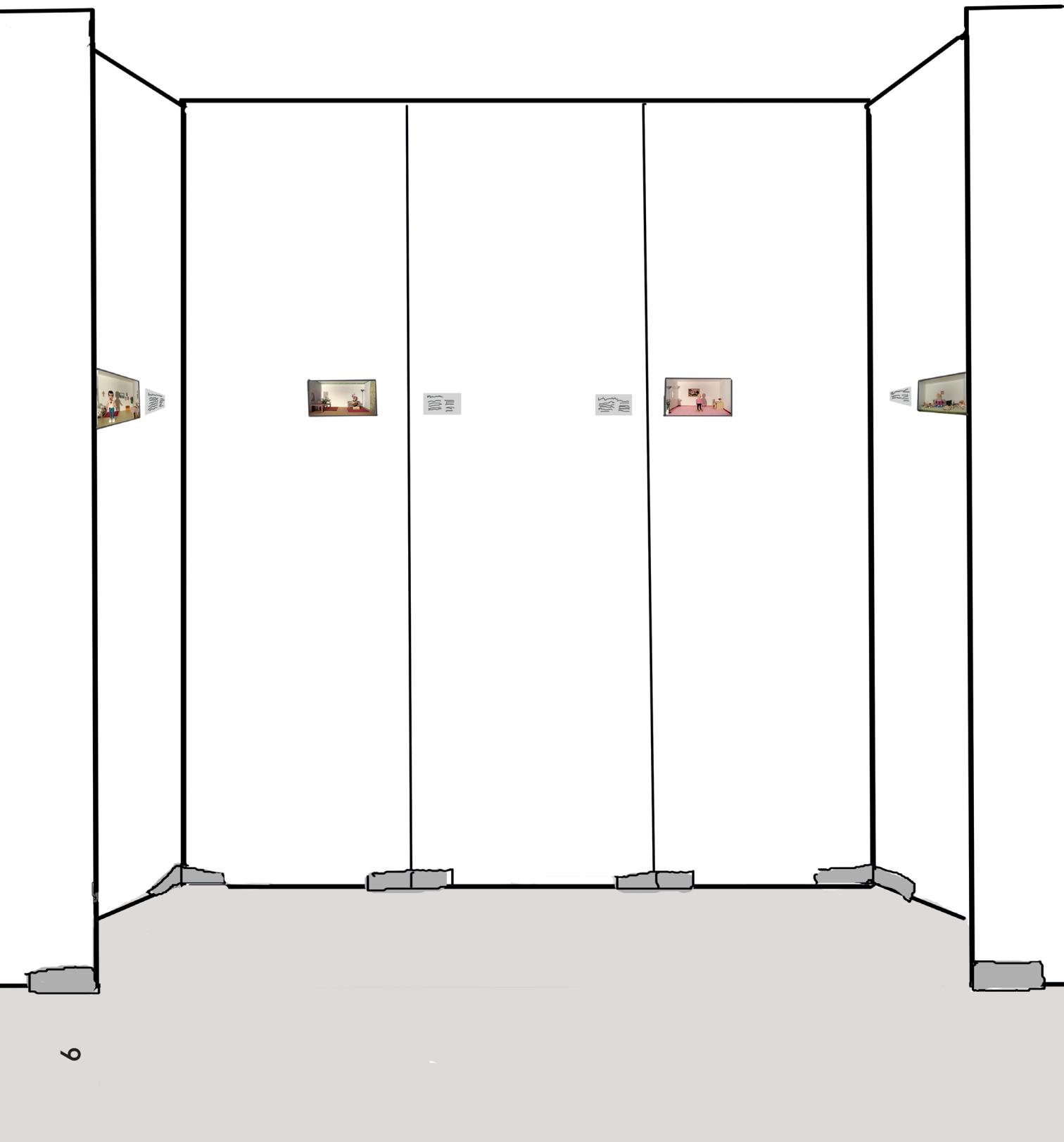
STEREOTOPIA

Dokumentation individuelles Projekt von Sanna Aellig
Profil Medien
Bachelor of Arts in Art Education 2016/2017
Zürcher Hochschule der Künste

Andreas Hofer, Mentor ZHdK
Karin Fromherz, Mentorin ZHdK
Lucia Degonda, Mentorin ZHdK

INHALTSVERZEICHNIS

THEMA		6
PROZESS		10
	FIGUR	12
	SET	16
	LICHT UND KAMERA	20
	ANIMATION	22
	INHALT	24
KONTEXT	CREATURE COMFORTS	32
	WHY LOOK AT ANIMALS?	34
	NATHALIE DJURBERG	36
	DUANE HANSON	38
AUSBLICK		40
ABBILDUNGSVERZEICHNIS		42
LITERATURVERZEICHNIS		44



№ 1

THEMA

Stelle ich mich selbst der Frage nach der eigenen Identität, kann ich nie eine absolute Antwort liefern. Mein Ich ist etwas Fluides und Komplexes. Muss ich hingegen jemand Anderen definieren, fällt dies absurderweise leichter. Bei der Einschätzung von Fremden oder flüchtig Bekannten kann ich mich auf Annahmen stützen. Und dabei habe ich nicht einmal den zwingenden Anspruch, richtig zu liegen in diesen Annahmen. Diese vorgefertigten Bilder, kurz Stereotypen, helfen uns, Menschen einzuordnen. Laut Duden ist das Stereotyp ein vereinfachendes, verallgemeinerndes Urteil über sich, andere oder eine Sache; Es handelt sich dabei um ein festes, klischeehaftes Bild.

Die Grundidee für mein individuelles Projekt ist es, Stereotypisierung mit der Analogie des Zoos zu visualisieren. Ich habe in einer kleinen Installation eine Zoosituation erschaffen, welche stereotypisierte Menschen zeigt. Die Menschen sind animierte Plastilfiguren, welche in geschlossenen Loops auf Bildschirmen zu sehen sind. Diese Bildschirme symbolisieren Sichtfenster, welche dem Betrachter Einblick in den Zoo gewähren. Meine Arbeit befasst sich unter anderem mit der Frage, wie verschiedene Stereotypen aussehen und was für mögliche Umgangsformen Stereotypisierte wählen. Ich gebe dem Betrachter die Möglichkeit, sich selbst in die Rolle des Voyeurs zu begeben und durch meine Arbeit die eigenen Stereotypen zu erkennen und zu hinterfragen.



No 2

Nicht nur bildungssprachlich verwenden wir den Begriff «stereotyp» für immer wieder in der gleichen Form Auftretendes. Auch in der Medizin spricht man von «Stereotypie», wenn krankhafte, repetitive Verhaltensmuster bei Mensch und Tier zu beobachten sind. Diese Muster versuchte ich zum Teil wieder auf meine Menschen im Zoo zu übertragen. Meine Arbeit bietet einen Rückblick, Blick und Ausblick auf die Konsequenzen, welche Stereotypisierung von Menschen haben kann. Bis in die dreissiger Jahre existierten noch Völkerschauen. Nazis stellten schwarze „Untermenschen“ in Negerdörfern zur Schau und auch im Zoo Basel wurden exotische Völker ausgestellt, übersexualisiert und dem Tier näher als dem Menschen beschrieben. Aber auch heutzutage kann man in China aufs Land fahren, um dort die ländliche Bevölkerungen und ihre Traditionen anschauen zu gehen. Die Grenze zwischen Tourismus und Völkerschau verschwimmt. Die aktuelle xenophobe Stimmungslage in Europa und Amerika wirft Fragen auf bezüglich den Folgen, welche die sturen, stereotypen Denkmuster in unserer Gesellschaft haben werden.

PROZESS

Ausgehend von der inhaltlichen Idee des Stereotypenzoos musste ich mich auf ein Medium festlegen.

Der Entschluss für die Claymation gründet auf verschiedenen Überlegungen. Plastilin ist ein farbiges, sinnliches Material, welches mit Spiel und Kindlichkeit assoziiert wird. Ich schaffe somit eine Spannung zwischen der Naivität, welche das Material impliziert und der an und für sich ernsten Thematik. Dies erlaubt mir einen humorvollen und zugleich ernsten Umgang.

Die Claymation bewegt sich auf dem Grat zwischen Realfilm und Animation. Einerseits sind die Figuren im Realraum vorhanden, sind dreidimensional und bewegen sich durch die Stopmotion ähnlich wie echte Menschen. Der Betrachter bekommt somit eher das Gefühl, einen Einblick in einen Raum gewährt zu bekommen.

Andererseits verweist die Materialität auf eine fiktive, künstlich geformte Welt. Ich gewinne die komplette Kontrolle über die Figur und ihre Umwelt. Inhaltlich eröffnen sich mir materialspezifische Möglichkeiten, die ein Realfilm nicht bietet.



No 3

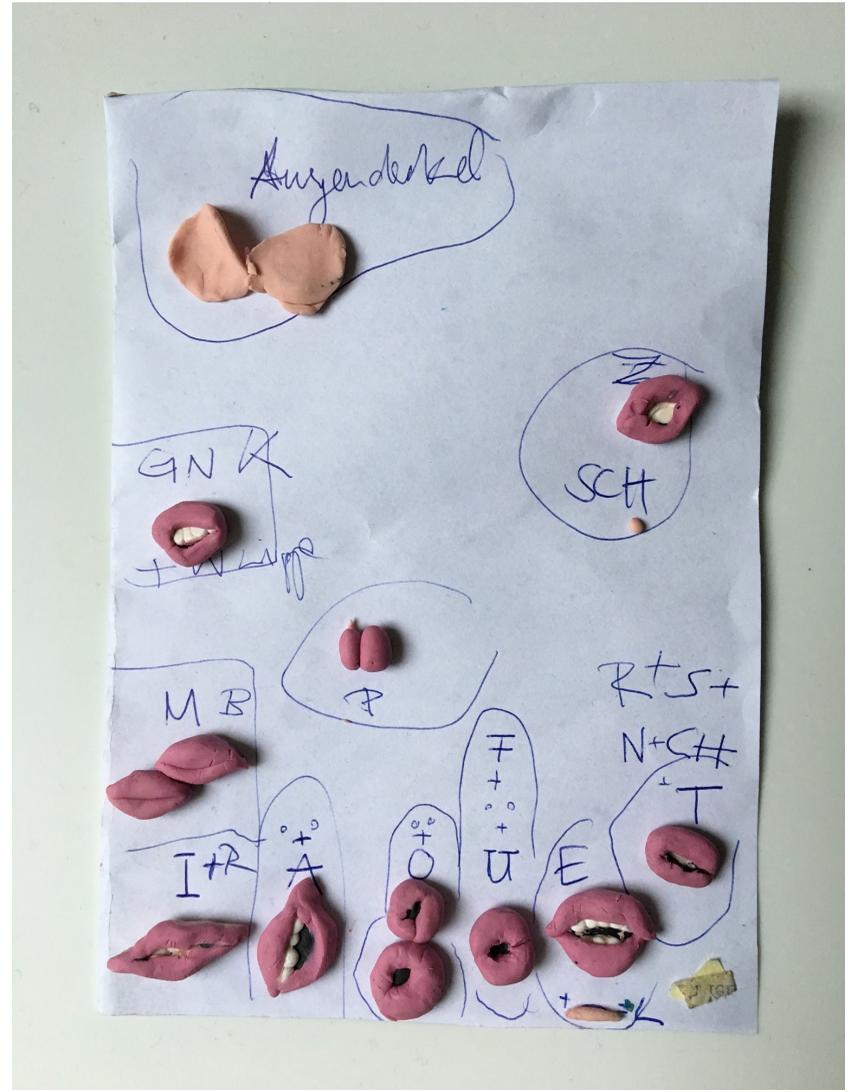
FIGUR

Der erste Versuch, eine Armatur nur aus Draht zu bauen, scheiterte. Mit Plastilin ummantelt war die Figur viel zu biegsam und wackelig. Ich entschied mich beim zweiten Versuch für Silberdraht. Damit die Figur nicht überall biegsam ist, schuf ich Gelenke aus Epoxyknete. Für die Standfestigkeit habe ich kleine Magnete in die Füße eingearbeitet. Diese sollten später helfen, die Figur am Setboden festzumachen. Augen und Gebisse stellte ich aus Fimo her, damit sie nicht verformen oder abfärben beim Animieren. Zudem habe ich ein Set aus Mündern erstellt, welches sämtliche Buchstaben umfasst. So konnte ich Buchstabe für Buchstabe aufsetzen, wenn die Figur spricht.

Bei der Gestaltung der Gesichter überlegte ich, wie ich sie formen muss, damit es dem Stereotyp zudient. Bestürzt merkte ich aber, dass meine Versuche völlig absurd sind. Ich fühlte mich an die Nazi-Ideologen erinnert, welche über Physiognomie im Zusammenhang mit der Rassenlehre sprachen. Ich entschied mich von da an, das Gesicht bewusst nicht stereotypisch zu gestalten. Das Erscheinungsbild des menschlichen Körpers ist genetisch bedingt, sehr individuell und sollte nicht auf Fremdwunsch verändert werden können. Dies will ich bei meiner Gestaltung respektieren.



NO 4



NO 5



№ 6



№ 7

SET

Für das Set verwendete ich verschiedene Resthölzer. Ich zimmerte mir eine Box, die vorne und oben offen ist und auf vier Holzbeinen steht. Der Boden des Sets besteht aus dünnerem Holz, damit mein magnetisches System funktioniert. Der kleine Magnet im Fuss der Figur wird durch extrem starke Magnete angezogen, welche an der Unterseite des Sets angebracht werden. Hinten auf der Oberseite des Sets kommt ein schmales Brett zu liegen, welches eine Decke suggeriert. Ansonsten bleibt das Set aber oben offen, damit ich einfach reingreifen kann. Meine Requisitensammlung hat sich während der letzten Monate stetig erweitert. Sie besteht aus verschiedenen Bodenbelägen, Printprodukten und Fundgegenständen aus Plastik, Holz und Stoff. Viele Gegenstände habe ich selbst hergestellt, zum Beispiel Möbel und Plastilinrequisiten.



№ 10

LICHT UND KAMERA

Das Set wurde mit zwei Profilscheinwerfern beleuchtet. Einer war direkt ins Set gerichtet. So wirft die Figur im Film einen Schatten an die Wand. Wenn sie nahe an die Kamera tritt, wird sie stark angestrahlt. Dies ist eine Referenz an die ausgeleuchteten Gehege im Zoo. Der andere Scheinwerfer wurde auf einen Diffusor über dem Set gerichtet. Anfangs habe ich noch mit LED-Kopflichtern experimentiert, welche aber gänzlich unbrauchbar waren, da sie langsam zu dimmen begannen, wenn der Akku zur Neige ging.

Meine Spiegelreflexkamera habe ich auf einem Kugelkopfstativ befestigt, welches zusätzlich mit Gaffertape am Boden befestigt wurde. Jede Berührung des Stativs oder der Kamera kann in der Animation sichtbar werden. Den Raum habe ich komplett verdunkelt, so dass die Lichtsituation konstant gleich bleibt.



No 11

ANIMATION

Die Animation war für mich ein sehr meditativer Prozess, der viel Geduld und Hingabe forderte. Schnell merkte ich, dass ein gutes Equipment unabdingbar ist. Meine Animationen wurden mit dem Programm Dragonframe erstellt. Ich konnte so mit Liveviewfunktion arbeiten, den Zwiebelschalenmodus ein und ausschalten und beliebig Frames kopieren und herumschieben. Zudem kann ich in Dragonframe immer das gerade Animierte abspielen. Die Kamera muss ich nicht mehr anfassen, da die gesamte Steuerung über Dragonframe läuft.

Ich lernte sehr schnell, dass mein Perfektionsanspruch viel zu hoch war. An der ersten Figur, der Veganerin, habe ich über einen Monat gearbeitet. Nachdem ich beim bereits dritten Neudreh unglücklicherweise mit dem Ellbogen den ganzen Vorhang verschoben hatte, stürzte ich in eine Krise. Dies war der Schlüsselmoment, in dem ich gemerkt habe, dass ich kleine Fehler einfach als Teil meiner Animation sehen muss. Von da an fand ich wieder die Freude am Animieren und aus Unfällen liessen sich plötzlich gestalterische Ideen generieren.

Für die animierten Monologe habe ich als Hilfestellung Videos von mir selbst beim Sprechen gemacht. Generell habe ich viele Bewegungen selbst durchgeführt, um sie nachvollziehen zu können. Anfangs arbeitete ich viel mit der Stoppuhr um auszurechnen, in wie viele Frames ich die Bewegung aufteilen muss. Später arbeitete ich intuitiver.

Durch die Erschaffung und die ständige Einfühlung in die Rolle meiner Figuren entstand eine emotionale Nähe zu ihnen. Sie am Ende des Drehs zu zerstören, um die Armatur für die nächste Figur zu verwenden, bereitete mir teilweise wirklich Mühe.

Vertont habe ich die Arbeit mit einem Zoom Aufnahmegerät. Die Stimmen musste ich zum Teil andere Personen sprechen lassen. Dabei bestimmte ich die Intonation der Sätze und wollte so viel Kontrolle wie möglich behalten.

INHALT

Mir kam es sehr entgegen, dass ich für das individuelle Projekt ein klares Setting und ein Ziel hatte, auf welches ich hin arbeiten wollte. Innerhalb dieses Settings taten sich aber viele Fragen und Gedankengänge auf. Konstant reflektierte und revidierte ich die Ausstellungsform. Anfänglich hatte ich die fixe Idee eines grossen Konstrukts, welches die Erfahrung eines Zoobesuchs imitieren sollte. Je mehr aber meine Arbeit Form annahm und mein Vertrauen in sie wuchs, desto abstrakter wurde das Ausstellungskonzept.

Schlussendlich laufen die Animationen auf iPads in einem Stellwandkubus. Neben den Animationen hängen Papierschilder, welche die Stereotypen beschreiben. Meine Zoosubjekte sind eine Veganerin, ein Schwuler, ein Banker, ein Italiener, eine Fette und ein Moslem. Dabei war es mir wichtig, Stereotypen aus verschiedenen Bereichen einzubinden. Sie beziehen sich beispielsweise auf Nationalität, Körperbild oder den Beruf. Ich möchte damit aufgreifen, wie Stereotypisierung in alle Lebensbereiche greift.

In meinem Projekt ergaben sich drei Ebenen der Gestaltung. Auf der einen Seite nehme ich die Position der eingesperrten Stereotypisierten ein und versuche ihren Umgang mit der schwierigen Situation sichtbar zu machen. Indem ich den Figuren eine Stimme gebe, ermögliche ich ihnen zu reflektieren, Kritik zu äussern und den Betrachter direkt anzusprechen.

Auf der anderen Seite nehme ich die gestalterische Rolle der Kuratorin ein, welche über die Figuren verfügt. Sie bestimmt die Optik der Gehege, der Kleidung und der Frisur der Eingesperrten. Sie bringt ihre Stereotypen ein und gestaltet auch die Zooschilder dementsprechend. Gespräche mit meinem Umfeld, Nachforschungen im Internet, sowie eigene innere Bilder setzten die Basis für die Gestaltung meines Zoos.

Auf der Metaebene bin ich die Gestalterin des ganzen Projektes. Dabei muss ich mich übergeordneten Entscheidungen stellen. Es war für mich hoch spannend all diese Rollen zu erfüllen, aber nicht immer einfach.



№ 12

ITALIENER (HOMO ITALUS)

VERWANDSCHAFT: Spanier, Griechen

NAHRUNG: Pizza, Pasta, Vino, Frutti di Mare

SOZIALE STRUKTUR: Die Familie steht immer an erster Stelle. Italiener kümmern sich sehr intensiv und lange um ihren Nachwuchs.

VORKOMMEN: Hauptsächlich Italien, sind aber weltweit verbreitet. Viele Italiener leben beispielsweise in Chicago.

Der Italiener ist ein sehr geselliges Wesen. Er ist sehr temperamentvoll, gestikuliert viel und spricht laut und melodios. Italiener können gut kochen. Sie sind der Korruption nicht abgeneigt. Die Regierung ist unfähig und unfair und deshalb wird die Steuerpflicht als fakultativ erachtet.

№ 13

SKRIPT ITALIENER:

„Es wär doch vill aifacher, wänn IHR eues bild würed revidierä. Aber ich chamich scho eurem Italo-Stereotyp aapasse (räuspert sich in Faust..) Allora, èèè, ich canne scho rede mit eine italienische Acczent, wenn isch besser! O se volete, posso parlare un italiano correto. Mancano i baffi? E vabè.. E una pizza...èccola! anche il vino? Pensate che un vero italiano sia piu peloso? Aah cavolo, dimenticavo le mani... mamma mia! Babedibupi!. Hetteder gärn, gäll?“

Sämtliche Animationen sind im Loop konzipiert. Einerseits ist dies eine gestalterische Entscheidung, welche dazu führt, dass die Animation nicht als Film mit Anfang und Ende wahrgenommen wird, sondern mehr als Situation, in welche der Betrachter Einblick gewährt bekommt. Zusätzlich verstärkt der Loop aber auch das Gefühl der Unentrinnbarkeit. Er visualisiert die Monotonie der Tagesabläufe, welche sich in Gefangenschaft einstellt. Gewisse Bewegungsabläufe erscheinen durch die Wiederholung irgendwann unerträglich und krankhaft. Dies geschieht vor allem beim Banker, der endlos den Kopf an die Scheibe schlägt oder beim Homo-



№ 14



№ 15



№ 16

sexuellen, der heruntigert. Diese Verhaltensmuster beziehen sich auf die bereits erwähnten medizinischen Stereotypien. Bei Zootieren, können sich repetitive Verhaltensmuster entwickeln, welche weder Funktion haben noch Sinn ergeben. Beispielsweise tritt oft bei Eisbären die Stereotypie des Kopfschüttelns und endlosen im Kreis Gehens auf. Werden Menschen inhaftiert, kann es zu Hospitalismus kommen. Hospitalismus ist ein Sammelbegriff für die negativen Folgen, welche aus dem Entzug von Reizen, Zuwendung und Freiheit resultieren. Ein Symptom des Hospitalismus ist wiederum die Entstehung von Stereotypien, sprich krankhafte verbale Wiederholungen oder zwanghaft motorische Bewegungen. Auch fördert Gefangenschaft erwiesenermassen die Verstärkung von stereotypen Denkmustern.

Zudem wird bei Menschen in Gefangenschaft immer wieder das Phänomen der Prisonisierung angesprochen. Das will heissen, dass der Gefangene beginnt, die Normen im Gefängnis als Realität anzunehmen. Ein ähnliches psychologisches Phänomen kann auftreten, wenn ein Mensch konstant stereotypisiert wird; Er beginnt sich der Realität des Stereotyps anzupassen und sich entsprechend zu verhalten. Ein Beispiel dafür wäre ein in der Schweiz lebender Albaner, welcher von der Gesellschaft immer als gewalttätig und aggressiv abgestempelt wird. Irgendwann wird er zwangsläufig aggressiv und begibt sich in die Rolle, die ihm zugeteilt wird. Er beginnt den Stereotyp zu stärken und so entsteht ein Teufelskreislauf. Auch dieses Phänomen habe ich in einer Animation angeschnitten.

Je tiefer ich in die Thematik eintauchte, desto stärker begann ich zu reflektieren, wie ich über meine Arbeit spreche. Ständig kontrolliere und hinterfrage ich nun meine Äusserungen, wenn ich von Stereotypen spreche. Es wäre aber eine Lüge zu behaupten, ich selbst treffe keine Vorannahmen zu Menschen. Nur ist mir eben wichtig, meine Vorannahmen konstant zu hinterfragen und revidieren. Dies ist eigentlich auch das Kernziel meiner Arbeit. Der Betrachter soll durch sie angeregt werden, über eigene Stereotypen nachzudenken und ein Bewusstsein für diese zu entwickeln.



№ 17



№ 20



№ 18



№ 21



№ 19



№ 22

KONTEXT

CREATURE COMFORTS

Der knetanimierte Kurzfilm «Creature Comforts» von Nick Park ist oftmals die erste Referenz, welche im Diskurs auftaucht. Der Film zeigt Zootiere, welche interviewt werden zu ihrer Situation. Die Stimmen stammen zum Teil von im Altersheim lebenden Menschen, welche sich zu ihrer realen Wohnsituation äussern. Ich selbst kannte Creature Comforts nicht, als ich mein Projektkonzept erstellte und störte mich anfangs daran, stetig diese Referenz im Nacken zu haben. Creature Comforts wird immer als der Einfluss hinter meiner Arbeit gesehen. Einerseits ärgert mich das, andererseits dient es aber auch meiner Arbeit zu. Der Link zur Zoosituation wird so einfacher hergestellt.



№ 23



№ 24

WHY LOOK AT ANIMALS?

In der Einleitung zum Buch «About Looking» untersucht John Berger, Künstler und Kunstkritiker, die Beziehung zwischen Mensch und Tier. Er beschreibt, wie die Höhlenbewohner Tiere als Art Botschaftsträger sahen. Die Domestizierung des Tieres geschah primär, da dem Tier etwas magisches nachgesagt wurde, und nicht der Milch wegen. Das Tier wurde dem Mensch zum ständigen Begleiter, den er schätzte und respektierte. In den letzten Jahrhunderten sind Tiere immer mehr aus unserem Alltag verschwunden. Gleichzeitig verspürt der Mensch aber ein Bedürfnis nach Begegnung mit ihnen. Daraus entsprangen die ersten Zoos und die Anschaffung von nutzlosen Haustieren.

Im Zoo findet die Begegnung mit dem Tier statt, welche dem Menschen im realen Leben meistens verwehrt bleibt. Es handelt sich dabei aber um eine künstliche Begegnung. Das Tier wird durch die Gewöhnung an Menschen und durch den Schutz der Gitter und Scheiben immun auf die Besucher. Was man im Zoo an einer Begegnung erfährt, ist höchstens ein flüchtiger, passiver Blickkontakt. Die Scheibe im Zoo steht für die Distanz, die zwischen Mensch und Tier herrscht. Sie entzieht der Situation das Element der Spannung und verhindert die Entstehung einer Beziehung.

Auf mein Projekt übertragen steht die Scheibe im Zoo metaphorisch für die Distanz, die Stereotypisierung zwischen Menschen schaffen kann. Die Erfahrung einer intimen Beziehung wird verunmöglicht. Denn wer sich auf seine stereotypen Bilder verlässt, umgeht, dass er das Gegenüber richtig kennenlernen muss, um sich ein Urteil bilden zu können.



NATHALIE DJURBERG

In der Animation «Parade of Rituals and Stereotypes» befasst sich die schwedische Künstlerin Nathalie Djurberg mit Themen wie physischem und psychischem Missbrauch, Inzest und Rassismus. Sie thematisiert darin unter anderem die stereotypen Bilder, welche man sich von Minderheiten macht. Im Gegensatz zu meiner Arbeit liefert Djurberg einen sehr düsteren Zugang zum Thema Stereotypisierung. Mich inspiriert ihre Art zu animieren. In ihren Filmen spürt man die Machart, alles ruckelt und das Material Plastilin wird referenziert.

No 25

DUANE HANSON

Duane Hanson ist eine wichtige Inspiration für meine Arbeit. Seine hyperrealistischen Figuren zeigen Menschen verschiedener Gesellschaftsschichten und spiegeln die Stereotypen in unserer Gesellschaft. Sein sozialkritisches Werk hat viel Diskussionen angeregt, und verweist beispielsweise auf Segregation von Obdachlosen und Schwarzen.



AUSBLICK

Technisch habe ich sehr viel gelernt in den letzten Monaten. Würde ich das mir Angeeignete auf ein Unterrichtsprojekt übertragen, würde ich es herunterbrechen. Ich würde Schüler nicht menschliche Figuren animieren lassen, damit die Armatur und die Schwierigkeit der Standfestigkeit wegfällt. Zumindest anfangs würden wir nur mit einfachen Plastilinformen und Farben arbeiten und daraus kurze Animationen entwickeln. Das Material und das spielerische Entwickeln einer Bewegung daraus sollte im Vordergrund stehen.

Was mir manchmal den Spass an der Animation nahm, war die extrem mühsame Bedienung der Figuren. Dies verleitete mich dann manchmal zu pragmatischen Lösungen und ich versuchte nicht so viel Bewegung einzubauen. Mit einfachen Knetformen ist man viel flexibler und kommt gut voran. Die Idee des Loopens gefällt mir und lässt sich gut auf ein Unterrichtsprojekt übertragen.

Mein Zoo ist beliebig erweiterbar. Mehr „Artenvielfalt“ zu schaffen, würde mir einerseits helfen, das Zoofeeling besser zu vermitteln. Des Weiteren würde es mich reizen, noch andere Positionen und Stereotypen zeigen zu können. Dazu interessiert mich die Abhängigkeit der Stereotypen von Regionalität. Jeder Schweizer hat eine Vorstellung vom Italiener. Was aber wenn ich einen Peruaner gestalte, von dem wir weniger wissen?

Ich würde zudem noch gerne andere Umgangsformen mit der Situation zeigen. Mir fehlte die Zeit für eine ausführliche Recherche zu den einzelnen Stereotypen. Ich würde diese für zukünftige Animationen ausdehnen, indem ich auch Gespräche führe mit Betroffenen selbst oder mit Fremden, welche nicht aus meinem eher linkspolitisch geprägten Umfeld stammen. Dies würde die stereotypen Bilder diversifizieren.

Das letzte Semester war eine sehr intensive, spannende Zeit mit vielen Höhen und Tiefen. Es ist ein gutes Gefühl, ein kleines Universum geschaffen zu haben, in das man eintauchen, welches man beliebig erweitern und von dem man lernen kann.

ABBILDUNGS- VERZEICHNIS

- № 1:** Skizze Ausstellungssituation
- № 2:** Plakat zur Völkerschau in Basel
<http://www.payer.de/kommkulturen/kultur10142.gif>
Zugriff: 30.12.16
- № 3:** Figur im Entstehungsprozess
- № 4:** Armatur
- № 5:** Lippenrepetoire für Sprachsequenzen
- № 6:** Setbau in der Holzwerkstatt
- № 7:** Set zusammengebaut und grundiert
- № 8:** Ausschnitt aus einem eingerichteten Set
- № 9:** Lebensmittelrequisiten aus Plastilin
- № 10:** Arbeitsplatz
- № 11:** Ich und der Schwule
- № 12:** Italiener
- № 13:** Zooschild & Filmskript Italiener
- № 14:** Moslem
- № 15:** Fette
- № 16:** Veganerin
- № 17:** Filmstill Schwuler
- № 18:** Filmstill Veganerin
- № 19:** Filmstill Moslem
- № 20:** Filmstill Fette
- № 21:** Filmstill Banker
- № 22:** Filmstill Italiener
- № 23:** Ausschnitt Creature Comforts Löwe
http://www.animafest.hr/en/2014/film/read/creature_comforts_2
Zugriff: 30.12.16
- № 24:** Ausschnitt Creature Comforts Gorilla
<http://sionlane.co.uk/wp-content/uploads/2012/08/468j.jpg>
Zugriff: 30.12.16
- № 25:** Ausschnitt «Parade of Rituals and Stereotypes»
<http://hyperallergic.com/291460/an-artist-duos-shocking-stop-motion-animations-and-hypnotic-installations/>
Zugriff: 30.12.16
- № 26:** «Supermarket Lady» von Duane Hanson
<https://caudronenglish.files.wordpress.com/2015/11/>
Zugriff: 30.12.16
- № 27:** Claymation Selbstportrait

LITERATURVERZEICHNIS

BERGER, JOHN (1992):
About Looking. New York, Vintage.

QUENCHER, QUENTIN (2016):
Warum wir Stereotypen brauchen und darüber lachen dürfen. http://www.achgut.com/artikel/warum_wir_stereotypen_brauchen_und_darueber_lachen_duerfen
Zugriff: 18.10.2016

SCHEIDT, PAULA (2016):
Faule Ausländer und berufstätige Rabenmütter. Interview von Paula Scheidt mit Bertolt Meyer. <http://www.nzz.ch/schweiz/faule-auslaender-und-berufstaetige-rabenmuetter-1.18233460> Zugriff: 9.9.2016

MOSER, ANTONIA (2014):
Islam-Stereotype sind unfair, aber sie wirken. <http://www.srf.ch/kultur/gesellschaft-religion/islam-stereotype-sind-fair-aber-siewirken> Zugriff: 21.9.2016

KLEMM, THORSTEN (2013):
Delinquenz, Haftfolgen und Therapie mit Straftätern. Leipzig, Leipziger Literaturverlag.



No 27

Danke Alessandro, für deine Geduld mit mir,
für deine Inputs und deine Synchronstimme.

Danke ebenfalls an Nicola und Linda für eure
Stimme und für die Wine & Work Abende.

Danke Ariane fürs Korrekturlesen und fürs
Auffangen, wenn mir alles zu viel wurde.

Danke Andreas, Karin und Lucia für eure
Begleitung und für wertvolle Gespräche.

