



# Comics Journalism

Florian Hohmann  
Filiz Erkal



# Comics Journalism

**Florian Hohmann**

**Filiz Erkal**

## Impressum

© 2016 DFJV Deutsches Journalistenkolleg GmbH, Berlin  
Alle Rechte vorbehalten.

Der gesamte Inhalt des vorliegenden Studienbriefs (Texte, Bilder, Grafiken, Design usw.) und jede Auswahl davon unterliegt dem Urheberrecht und anderen Gesetzen zum Schutze geistigen Eigentums der DFJV Deutsches Journalistenkolleg GmbH oder anderer Eigentümer. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechts ist ohne Zustimmung des Eigentümers unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Text berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zur Benutzung solcher Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung. Sämtliche verwendete Marken sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

Die DFJV Deutsches Journalistenkolleg GmbH und ihre Dozenten und Autoren haben höchste Sorgfalt bei der Erstellung des vorliegenden Studienbriefs angewandt. Dennoch übernehmen sie keinerlei Verantwortung oder Haftung für Richtigkeit oder Vollständigkeit sowie eventuelle Fehler oder Versäumnisse innerhalb des Studienbriefs. Die Inhalte und Materialien werden unter Ausschluss jeglicher Gewährleistung zur Verfügung gestellt. Insbesondere erfolgt die Anwendung von im Studienbrief dargestellten Erkenntnissen auf Gefahr des Teilnehmers.

Printed in Germany.

[www.journalistenkolleg.de](http://www.journalistenkolleg.de)

# Comics Journalism

## Allgemeine Lernziele

Wenn Sie dieses Paper durchgearbeitet haben, können Sie

- das Genre definieren und erläutern, warum und wie es den „klassischen“ Journalismus als Grundlage gebraucht;
- einschlägige Beispiele benennen und die Grenzen dieses Genres ableiten;
- Comics Journalism kritisch reflektieren.

Der Journalismus steht vor einigen Herausforderungen und Möglichkeiten: In Zeiten fortschreitender Medienkonvergenz entstehen nicht nur neue Vertriebswege und daran angepasste Geschäftsmodelle, auch journalistische Formate können eine ungekannte Vielfalt entwickeln. Einige davon bewegen sich an der Grenze zwischen Journalismus und Kunst und tragen einer modernen, visuellen Kultur Rechnung. Sie versuchen, journalistische Inhalte auf neuen medialen Wegen zu vermitteln. Newsgames etwa haben zum Ziel, mithilfe des Mediums (Computer-) Spiel Reportagen oder Hintergrundberichte für den Rezipienten interaktiv erfahrbar und damit greifbarer zu gestalten.<sup>1</sup> Auf ähnliche Weise arbeitet das Genre Comics Journalism. Auch hier konvergieren journalistische Vorgehensweisen und Zielsetzungen mit einer Mediengattung, die zunächst nicht unbedingt dafür geeignet scheint.

Um das Phänomen Comics Journalism zu beleuchten, werden zunächst mithilfe einiger Beispiele und bekannter Vertreter die Begriffe „Comic“ und „Comics Journalism“ eingegrenzt. Danach werden die Unterschiede zu den gewohnteren Formen von Journalismus herausgestellt. Betrachtet werden anschließend die sich daraus ergebenden Chancen und Vorteile für den Comics Journalism, gefolgt von einer kritischen Reflexion der Risiken und Nachteile dieses Genres. Den Abschluss bildet ein bewertendes Fazit.

## Comics als Basis

Bevor erläutert werden kann, was unter einer so speziellen Mediengattung wie Comics Journalism zu verstehen ist, ist zunächst zu klären, was überhaupt mit dem übergeordneten Medium Comic gemeint ist. Denn entgegen dem alltäglichen Verständnis sind Comics nicht zwangsläufig nur „lustige“ Bildergeschichten für eine jüngere Zielgruppe.

Eine allgemein gültige und anerkannte Definition zu finden ist indes nicht ganz einfach; beim Comic scheint es eine ganz besondere Herausforderung zu sein.<sup>2</sup> Für Will Eisner, einen der bekanntesten Comic-Zeichner und -Theoretiker, sind Comics „sequentielle Kunst“<sup>3</sup>. Eine Kunst- und Literaturform also, die Bilder und Worte in Sequenzen anordnet, um eine Geschichte zu erzählen oder eine Idee zu dramatisieren: Ein Comic besteht nicht aus einem einzelnen, für sich stehenden Bild, wie etwa ein Cartoon oder eine Karikatur, sondern aus einer Aneinanderreihung von Bildern, die in ihrer Abfolge eine Geschichte erzählen, also einer bestimmten Dramaturgie folgen.

Scott McCloud erweitert und präzisiert diese Definition folgendermaßen: Comics sind „[z]u räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen“<sup>4</sup>. Auch hier findet sich wieder der Verweis auf die Aneinanderreihung von ikonografischen Elementen – gleichgültig, ob Bild, Text oder beides.

Groensteen schlägt, ähnlich wie Eisner, als kleinsten gemeinsamen Nenner aller möglichen historischen, gegenwärtigen und zukünftigen Formen des Comics „iconic solidarity“, also ikonische Verbundenheit, vor. Es handelt sich bei Comics demnach um eine Sequenz von grafischen Abbildungen, die in irgendeiner Weise untereinander in Verbindung stehen. Für ihn stellen sie eine Art Sprache dar, die in sehr verschiedenen Stilen und Formen auftreten kann, sowohl mit fiktionalen Inhalten als auch – wie in Propaganda, Pädagogik oder eben im Journalismus – mit dem Ziel, zu informieren oder Zeugnis abzulegen: „The necessary [...] condition required to speak of comics is that the images will be multiple and correlated in some fashion.“<sup>5</sup>

Den beschriebenen Definitionsansätzen ist gemein, dass sie vermeiden wollen, das Medium Comic durch Vorgabe von Anwendungskontexten oder normativen Ansprüchen zu eng zu fassen. Sie versuchen stattdessen, durch Offenheit die mögliche Diversität von Comics zu berücksichtigen. Das noch recht junge Genre Comics Journalism ist eine Ausprägung dieser Vielfalt.

2 Vgl. Groensteen, T. (2009).

3 Eisner, W. (2004), S. 5.

4 McCloud, S. (2001), S. 17.

5 Groensteen, T. (2009), S. 130.

## Comics Journalism: ein Definitionsversuch

In einem Essay von 2005 beschreibt Williams die Produkte des Comics Journalism als „serious nonfiction comics about current events“<sup>6</sup>. Diese ursprünglich sehr knappe und gleichzeitig sehr breite Definition greift Nyberg auf und erörtert sie ausführlicher.<sup>7</sup> Sie weist dabei auf drei zentrale Kriterien hin:

1. Ernsthaftigkeit,
2. Nonfiktionalität und
3. die Verarbeitung aktueller Ereignisse.

Über Williams Ansatz hinausgehend thematisiert Nyberg außerdem das Vertrauen des Comics Journalism auf eine narrative Erzählweise.

Was genau mit „current events“ gemeint ist, wie aktuell diese Ereignisse sein sollen, vertiefen beide nicht. Dieser Teil der Definition dient hauptsächlich der Abgrenzung von ähnlichen nonfiktionalen Genres wie biografischen oder historischen Comics. Wie an den weiter unten genannten Beispielen journalistischer Comics ersichtlich wird, müssen diese sich nicht mit tagesaktuellen Themen befassen. Sie könnten dies auch kaum leisten, denn einen Comic zu zeichnen, dessen Inhalte zu recherchieren, kostet Zeit.

Vielleicht ist deshalb besser von Relevanz als von Aktualität zu sprechen. Die Betonung der Ernsthaftigkeit oder der Seriosität dient primär dazu, die in journalistischem Kontext entstandenen Comics von anderen – und letztendlich auch namensprägenden – eher humoristisch angelegten Formen wie etwa Comic Strips zu unterscheiden. Zwar sind auch diese häufig Bestandteil vieler Zeitungen und Zeitschriften und spielten vor allem für die Entwicklung des Mediums Comic eine entscheidende Rolle, doch ist ihre Funktion in der Regel eben die Unterhaltung und Zerstreuung der Leser.

Hier muss also nach Meinung Nybergs eine Unterscheidung zu den informativer angelegten Werken des Comics Journalism getroffen werden. Zumal in der öffentlichen Wahrnehmung, insbesondere in konservativeren Kreisen, der Comic eben häufig als rein unterhaltsame Mediengattung verstanden wird und sein darüber hinausgehendes erzählerisches Potenzial mitunter wenig Beachtung findet. Ein Blick auf die Entstehungsgeschichte der Comics zeigt, dass diese Wahrnehmung zwar nicht ganz unbegründet ist,<sup>8</sup> „doch spätestens mit dem Aufkommen der Tagesstrips ab 1907 wandten sich die Comics mit ihren Themen und Sujets ebenso an eine erwachsene Leserschaft und bedienen seitdem alle Altersgruppen“<sup>9</sup>.

6 Williams, K. (2005), S. 52.

7 Vgl. Nyberg, A.K. (2006).

8 Vgl. Knigge, A. (1996).

9 Knigge, A. (1996), S. 7.

Das sowohl für Williams als auch Nyberg zentrale Kriterium journalistischer Comics ist jedoch ihre Nonfiktionalität: „[C]omics Journalism, like its mainstream counterpart, cannot be fabricated.“<sup>10</sup> Das heißt: Wie jede andere Form von Journalismus basiert auch Comics Journalism auf Fakten und Recherchen. Die sich daraus ergebenden Implikationen bezüglich des journalistischen Ideals der Objektivität in einem tendenziell als subjektiv wahrgenommenem Autorenmedium wie dem Comic werden weiter unten diskutiert.

## Beispiele

Ein Beispiel für Comics Journalism als „reported nonfiction told through sequential art“<sup>11</sup> ist die Reportage „How to survive a Shooting“ (2013) von dem Journalisten Darryl Holliday und dem Illustrator Erik Rodriguez. Sie erzählt die Geschichte von Nortasha Stingley und ihren Umgang mit dem Verlust ihrer Tochter Larissa, die im Juni 2013 in Chicago niedergeschossen wurde. Die beiden Autoren gründeten im Jahr 2011 gemeinsam mit einem weiteren Illustrator das multimediale Produktionskollektiv Illustrated Press<sup>12</sup>. Dort entstehen regelmäßig Comicroportagen für verschiedene Auftraggeber. Mit dem 2012 in den USA von der Journalistin Erin Polgreen gegründeten Tablet-Magazin Symbolia gibt es seit kurzer Zeit ein Periodikum, das im Zwei-Monats-Rhythmus ausschließlich comic-journalistisch aufbereitete Geschichten publiziert.

Einer der international bekanntesten Vertreter des Comics Journalism ist aber vermutlich der auf Malta geborene Amerikaner Joe Sacco. Er ebnete mit den beiden Arbeiten „Palestine“ (1996) und „Safe Area Gorazde“ (2000) dem Genre den Weg und liefert seit Jahren kontinuierlich Reportagecomics aus verschiedenen Regionen der Welt: „Sacco war das Schreiben von herkömmlichem Journalismus zu langweilig und er verband es daher mit seinem persönlichen Hobby, dem Zeichnen von Comics.“<sup>13</sup> Für seine Reportagecomics typisch ist dabei eine einerseits sehr detaillierte und realistische Abbildung der gezeigten Konflikte und, im Kontrast dazu, eine abstrahierte und fast schon karikaturhafte Darstellung handelnder Figuren, insbesondere des Autoren selbst.

<sup>10</sup> Vgl. Nyberg, A.K. (2006), S. 98.

<sup>11</sup> Kaneya, R. (2014), o.S.

<sup>12</sup> <http://illuspress.com/> [19.03.2015]. Auch in dessen Selbstbeschreibung findet sich die hier beschriebene Definition des Comics Journalism wieder: „The Chicago-based group of professional journalists and illustrators fuses narrative non-fiction with shoe-leather reportage, all set to finely tuned sequential art.“

<sup>13</sup> Allgeier, J. (2008), o.S.

Im deutschsprachigen Raum steht die Verwendung von Comics zur Vermittlung journalistischer Inhalte zwar erst am Anfang,<sup>14</sup> doch auch hier gibt es bereits einige Vertreter. Das jüngste Beispiel ist der 2015 erschienene Band „Weisse Wölfe – Eine grafische Reportage über rechten Terror“ von David Schraven und Jan Feindt. Die Zusammenarbeit zwischen Journalist Schraven und Comiczeichner Feindt zeigt die Ergebnisse einer Recherche im rechtsradikalen Milieu der Stadt Dortmund und versucht gleichzeitig, einige Hintergründe zu den Morden des Nationalsozialistischen Untergrunds (NSU) aufzudecken. Auch zuvor hatte Schraven bereits Erfahrungen mit journalistischen Comic-Alben gesammelt. So veröffentlichte er 2012 gemeinsam mit dem Zeichner Vincent Burmeister „Kriegszeiten – eine grafische Reportage über Soldaten, Politiker und Opfer in Afghanistan“. Das Werk widmet sich der Frage nach der Bedeutung des Afghanistan-Krieges für Deutschland. Die Begründung der Autoren, dieses Thema mithilfe der Mediengattung des Comics zu bearbeiten, ist ein Beleg für die Möglichkeiten des Comics Journalism: „Wo Bilderarmut oder eine falsche Verengung durch inhaltlich monotone Bilderflut herrscht, kann die Zeichenkunst, das Comic-Handwerk, die Lücke füllen.“<sup>15</sup>

Mit gezeichneten Reportagen können „emotional aufwühlende Geschichten erzählt werden, die Leser direkt ins Geschehen ziehen. Es werden Bilder gezeigt, die es nicht geben kann – Szenen, bei denen es keine Zeugen gab, werden lebendig“<sup>16</sup>, schreibt Schraven auf dem Blog zur Netzwerk Recherche Jahreskonferenz 2014, wo der Verbund von Enthüllungsjournalisten ein Panel zum Thema „Comic Journalismus“ veranstaltete. Geladene Gäste waren die Zeichner Jan Feindt und Josh Neufeld: „Comics are about showing, not telling“<sup>17</sup>, beantwortete er die Frage, was für ihn Comics Journalism bedeutet. Das comic-journalistische Medieninhalte mehr können, als einen Augenzeugenbericht abzulegen, nämlich auch Wissenstransfer ermöglichen, bewies Neufeld gemeinsam mit Michael Keller, dem Multimedia-Journalisten von Al Jazeera America, zuletzt mit dem Webcomic „Terms of Service: Understanding Our Role in the World of Big Data“. In ihrem gezeichneten Erklärstück beleuchten sie hintergründig das Thema Nutzerdaten im Hinblick auf Privatsphäre und Datenschutzrichtlinien.

Wie so oft in comic-journalistischen Formaten zeichnen die Autoren sich selbst in die Story hinein. Sie verhehlen ihre Subjektivität nicht. Vielmehr betonen sie auf diese Weise ihre subjektive Perspektive. So auch Neufeld und Keller: In Fußnoten sowie im Nachwort des Comics machen sie transparent, wie sie vorgegangen sind.

14 Vgl. Erkal, F. (2014).

15 Erkal, F. (2014), S. 21.

16 Schraven, D. (2014), o.S.

17 Schraven, D. (2014), o.S..



## ■ Journalismus als Grundlage

All diesen Beispielen liegen, gemäß den zuvor ausgeführten Definitionen, ausführliche journalistische Recherchen zugrunde. In vielen Fällen praktizieren die Autoren sogar eine entsprechende Arbeitsteilung: Häufig ist ein Teil für die journalistische Arbeit der Recherche, die Akkumulation von Informationen und Fakten zuständig, ein anderer übernimmt die Illustration und grafische Repräsentation dieser Rechercheergebnisse. Eine Ausnahme stellt Joe Sacco dar, der stets beide Rollen übernimmt.

Außerdem behandeln alle genannten Beispiele ernste Themen, keine der Arbeiten ist ein reines Unterhaltungsprodukt. Ein Grund dafür ist die Anlehnung an journalistische Textarten wie die Reportage oder das Feature – wie es auch in den Definitionen von Nyberg und Williams suggeriert wird.

Wenn man aber den Journalismusbegriff etwas dehnt und kommentierende, meinungslastige Formen mit einschließt, lassen sich auch Beispiele finden, die nicht ausschließlich der Information, sondern auch durchaus der Unterhaltung der Leser dienen sollen. Dazu zählen etwa Faith Erin Hicks Filmrezensionen zu „The Hunger Games“<sup>18</sup> oder „Prometheus“<sup>19</sup> in Comicform. Beide Beispiele sind jedoch bezüglich ihres Umfangs und des zugrunde liegenden Rechercheaufwands nur schwer mit den zuvor genannten Beispielen vergleichbar und entsprechen ihrem Charakter nach eher kommentierenden Cartoons. Damit zählen sie eher zu den historischen Vorläufern des heutigen, seriös angelegten Comics Journalism, den politischen Cartoons und Karikaturen, „die seit jeher das politische Geschehen für viele verständlich abbildeten und ironisch oder sarkastisch kommentierten.“<sup>20</sup> Dennoch zeigen sie, dass es selbst innerhalb eines sehr speziellen Genres wie dem Comics Journalism unterschiedliche Ausprägungen geben kann.

## ■ Potenziale und Grenzen des Genres

Warum und unter welchen Voraussetzungen sollte man überhaupt Journalismus auf diese Art betreiben? Welche Vor- und Nachteile ergeben sich aus der Wahl, journalistische Recherchen und andere Inhalte auf diese grafisch-orientierte Weise zu vermitteln?

18 Hicks, F.E. (2012a).

19 Hicks, F.E. (2012b).

20 Allgaier, J. (2008), o.S.

Im Zentrum dieser Fragen steht die Problematik, ein journalistisches Ideal wie objektive, faktenorientierte Berichterstattung in einem künstlerisch-subjektiven Medium wie dem Comic umsetzen. Reflexionen über diese Frage finden sich bei fast allen Autoren, die sich mit Comics als Möglichkeit der Vermittlung journalistischer Inhalte beschäftigt haben.<sup>21</sup>

Williams beschreibt eine Dichotomie aus vermeintlicher Objektivität auf der einen Seite – der des sprachlich arbeitenden Journalismus – und künstlerischer Subjektivität auf der anderen – der des mit Symbolen arbeitenden Comics. In diesem Spannungsfeld sei deshalb für journalistische Comics aus Sicht vieler Verantwortlicher nur Platz in weichen Themen wie Kulturberichterstattung oder „Human-Interest“-Geschichten. Williams meint, der Journalismus ziehe seinen Objektivitätsanspruch primär aus einer neutralen Sprache, basierend auf recherchierten Fakten. Dies sei jedoch nicht mehr als eine Fassade, denn „plain-speaking is itself a kind of rhetoric, which wins trust precisely by seeming to leave rhetoric aside“<sup>22</sup>. Comics hingegen hätten aufgrund mehrerer Erzählebenen, nämlich der auch hier vorhandenen sprachlichen und ergänzend dazu der bildlichen, die Möglichkeit, mit deren Hilfe auch mehrere Bedeutungsebenen gegenüberzustellen. Williams nennt dies „Code Switching“.<sup>23</sup> In Comics hätten Journalisten die Möglichkeit, eine faktisch korrekte schriftliche Wiedergabe des Geschehens mit einer symbolischen Bildsprache zu kombinieren – und umgekehrt –, um erzählerische Tiefe zu erlangen. Fotojournalismus, der ja ebenfalls mit Bildern arbeitet, sei damit nur schwer vergleichbar. Selten würde er in für Comics typischer sequenzieller Narration angewendet; und auch hier bestünde die Gefahr, einen Eindruck von „phony objectivity“<sup>24</sup> zu vermitteln. Beim Medium Comic kann es diese Inszenierung einer Schein-Objektivität nicht geben: „Eine Objektivitätsfiktion, wie sie die Fotografie schafft, gibt es bei Zeichnungen nicht. Das ist zumindest schon einmal formal ehrlicher Journalismus.“<sup>25</sup>

Nyberg sieht ähnliches Potenzial im Genre, merkt jedoch an, dass auch Mainstream-Journalismus stärker auf visuelle Elemente vertraut, als Williams es ihm zugesteht. Sie verweist auf die Verwendung von extra angefertigten Zeichnungen zur Nachrichtenillustration, weit vor der Verwendung von Fotografien im Zeitungswesen.<sup>26</sup> Allerdings ist diese Art der Integration von visuellen Elementen nichts anderes als eine Ergänzung zum Text: „You can have a news story without a photograph, but you can not have a comic without an image.“<sup>27</sup> Comics

21 Vgl. Allgaier, J. (2008); Nyberg, A.K. (2006); Stafford, R.T. (2011); Williams, K. (2005); Woo, B. (2010).

22 Williams, K. (2005), S. 53.

23 Williams, K. (2005), S. 53.

24 Spiegelman, nach Williams, K. (2005), S. 53.

25 Platthaus, A. (2014), S. 26.

26 Vgl. Nyberg, A.K. (2006).

27 Nyberg, A.K. (2006), S. 103.

Journalism sei daher als Narrative Journalism<sup>28</sup>, als Teil dessen sie ihn verortet, auch nicht mit Maßstäben des Informationsjournalismus zu messen. „[G]rafische Reportagen oder dokumentarische Comics müssen ebenso wenig wie klassische Reisereportagen oder Kommentare einem Objektivitätsdogma folgen.“<sup>29</sup> Eine solche Befreiung eröffne dem Genre einige Vorzüge: Beiträge erhielten eine gewisse Zeitlosigkeit – ein Werk wie „Weisse Wölfe“ ist heute sicherlich noch genauso relevant wie in in einem Jahr. Außerdem lassen sich auch unkonventionellere Themen behandeln – und das auf eine künstlerisch vielleicht anspruchsvollere Weise, als es im Mainstream-Printjournalismus der Fall wäre.<sup>30</sup> Das heißt natürlich nicht, dass journalistisches Handwerkszeug wie etwa eine gründliche Recherche oder Quellenkritik an Bedeutung verliert: „[C]omic book journalists face many of the same difficulties as those working in more conventional media – questions of bias, unreliable sources, language barriers, and ethical dilemmas.“<sup>31</sup>

Woo (2010) sieht darüber hinaus Parallelen zwischen Comics Journalism und dem Genre des Dokumentarfilms. Es sei gar nicht zwingend dessen Aufgabe, journalistischen Idealen entsprechend mit beinahe schon wissenschaftlichen Methoden reine Informationen zu vermitteln, sondern viel mehr, den Leser an den Erfahrungen des Autors teilhaben zu lassen. „Most of Palestine’s readers will never see Israel oder the Occupied Territories themselves. We must make do with what the media give us. But thanks to Sacco and other cultural producers who prioritize experience over information, we may have a better chance of making sense of the stream of events that fills our newspapers and television sets.“<sup>32</sup>

## Fazit

Was ist Comics Journalism? Eine vermeintlich simple Frage, die nicht so einfach zu beantworten ist. Denn die Antwortmöglichkeiten fallen vielfältig aus und sind abhängig von dem jeweiligen journalistischen Rollenverständnis. Diese berufsethischen Standards werden wiederum von journalistischen Qualitätskriterien bestimmt. Wie sich diese Kriterien auf den Comic Journalismus übertragen lassen, muss insbesondere im deutschsprachigen Raum noch verhandelt werden. Anstatt „Was ist Comic Journalismus?“ sollte daher die Frage lauten: „Welche journalistischen Qualitätskriterien müssen erfüllt werden, um journalistisch-relevante Aussagen (re-) produzieren zu können?“

28 Vgl. Hartsock, J.C. (2000) oder Hollowell, J. (1977). Siehe auch Beitrag „Narrative Journalism“ in diesem Band.

29 Erkal, F. (2014), S. 23.

30 Vgl. Nyberg, A.K. (2006).

31 Williams, K. (2005), S. 54.

32 Woo, B. (2010), S. 176).

Fest steht: Für comic-journalistische Medieninhalte oder Medienaussagen sind Kriterien wie Authentizität und Transparenz ausschlaggebend. Sie dienen als Gradmesser für ihre journalistische Glaubwürdigkeit. Denn ihre Subjektivität kann nur dann zur Achillesferse werden, wenn diese nicht transparent gehalten und plausibel begründet wird.<sup>33</sup>

Comic Journalism hat seine Wurzeln zwar in den – nicht zwangsläufig rein unterhaltenden – Comics, unterscheidet sich jedoch von diesem fundamental durch seine journalistischen Grundlagen. Dabei sind drei zentrale Kriterien konstituierend für das Genre des journalistischen Comics: Ernsthaftigkeit, Nonfiktionalität und Relevanz des Themas. Diese Basis kann an vielen Beispielen verdeutlicht werden.

Im englischsprachigen Ausland, speziell in den USA, scheint Comics Journalism als Herangehensweise an journalistisches Arbeiten akzeptierter zu sein als in Deutschland. Als größter Kritikpunkt gilt seine inhärent subjektive Sichtweise in einem sehr auf Objektivität bedachten Feld. Dies kann jedoch gleichzeitig als eine Stärke des Genres betrachtet werden: In der Tradition des Narrative Journalism tritt der Journalist als Autor in den Vordergrund der Erzählung. So können den Rezipienten Eindrücke und Erfahrungen vermittelt werden, die durch rein faktenbasierte Herangehensweisen möglicherweise verloren gingen. Zusätzlich ergeben sich durch das Zusammenspiel von Text- und grafischer Ebene spannende Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten, insbesondere bei Themenfeldern, die anderweitig kaum grafisch aufbereitet werden können oder bereits mit bildsprachlichen Stereotypen überladen sind – so bietet etwa Joe Sacco mit seinen Reportagen aus Konfliktgebieten Einblicke, die so in anderen Medienformen keinen Platz fänden, ohne jedoch die journalistische Qualität aus den Augen zu verlieren: „[T]he factual and emotional components of practical political and ethical reasoning can be adequately portrayed through [the] medium of comics journalism.“<sup>34</sup>

Dennoch sollte betont werden, dass Comics Journalism nicht als Ersatz für andere journalistische Genres betrachtet werden sollte, sondern als Ergänzung.

## Quellen

Allgaier, J. (2008): Gezeichnete Wirklichkeiten – Realität und Comic-Kultur, <http://www.heise.de/tp/artikel/28/28111> [23.03.2015].

Bogost, I.; Ferrari, S.; Schweizer, B. (2010): *Newsgames – Journalism at Play*, Cambridge.

Eisner, W. (2004): *Comics and Sequential Art*, Tamarac, FL/USA.

Erkal, F. (2014): Welt(v)erklärer, in: *Message – Internationale Zeitschrift für Journalismus* 3, S. 20-23.

Groensteen, T. (2009): The Impossible Definition, in: Heer, J.; Worcester, K. (Hrsg.): *A Comics Studies Reader*, Jackson, MS/USA, S. 124-131.

Hartsock, J.C. (2000): *A History of American Literary Journalism: The Emergence of a Modern Narrative Form*, Amherst, MA/USA.

Hicks, F.E. (2012a): The Hunger Games reviewed in comic form, <http://www.tor.com/stories/2012/03/the-hunger-games-movie-reviewed-in-comic-form> [23.03.2015].

Hicks, F.E. (2012b): Prometheus reviewed in comic form, <http://www.tor.com/stories/2012/06/prometheus-reviewed-in-comic-form> [23.03.2015].

Holliday, D.; Rodriguez, E. (2013): How to survive a shooting, <http://www.chicagoreader.com/chicago/grand-crossing-how-to-survive-shooting/Content?oid=11598405> [19.03.2015].

Hollowell, J. (1977): *Fact and Fiction: The New Journalism and the Nonfiction Novel*, Chapel Hill, NC/USA.

Kaneya, R. (2014): How Comics Journalism brings stories to life, [http://www.cjr.org/united\\_states\\_project/illustrated\\_press\\_chicago\\_comics\\_journalism.php?page=a](http://www.cjr.org/united_states_project/illustrated_press_chicago_comics_journalism.php?page=a) [19.03.2015].

Knigge, A. (1996): *Comics – Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer*, Hamburg.

- Lu, A. (2014): Gaming Journalism, <https://readymag.com/u18130776/45270/> [10.02.2015].
- McCloud, S. (2001): Comics richtig lesen – Die unsichtbare Kunst Hamburg.
- Nyberg, A.K. (2006): Theorizing Comics Journalism, in: International Journal of Comic Art, Vol. 8(2), S. 98-112.
- Plank, L. (2013): Gezeichnete Wirklichkeit – Comic-Journalismus und journalistische Qualität, <http://lukasplank.com/2013/11/14/gezeichnete-wirklichkeit-comic-journalismus-und-journalistische-qualitat/> [10.07.2015].
- Platthaus, A. (2014): Subjektivität als Prinzip, in: Message – Internationale Zeitschrift für Journalismus 3, S. 24-26.
- Sacco, J. (1996): Palestine, Seattle, WA/USA.
- Sacco, J. (2000): Safe Area Gorazde – The War in Eastern Bosnia, Seattle WA/USA.
- Schraven, D.; Feindt, J. (2015): Weisse Wölfe – Eine grafische Reportage über rechten Terror, Essen.
- Schraven, D. (2014): Echter als echt. Grafische Reportagen und Comic-Journalisten, <http://netzwerkecherche.org/wordpress/blog14/capture-the-essential-truths-at-the-heart-of-the-stories/> [07.07.2014].
- Schraven, D.; Burmeister, V. (2012): Kriegszeiten – eine grafische Reportage über Soldaten, Politiker und Opfer in Afghanistan, Hamburg.
- Stafford, R.T. (2011): Towards an Epistemological Theory of Comics Journalism – Case Studies in Joe Sacco’s War Reportage, in: Public Knowledge Journal 3.1, [http://pkjournal.org/?page\\_id=1490](http://pkjournal.org/?page_id=1490) [29.09.2014].
- Williams, K. (2005): The Case for Comics Journalism: Artist-reporters leap tall conventions in a single bound, in: Columbia Journalism Review, März/April. S. 51-55.
- Woo, B. (2010): Reconsidering Comics Journalism – Information and Experience in Joe Sacco’s Palestine, in: Goggin, G.; Hassler-Forest, J. (Hrsg.): The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature – Critical Essays on the Form, Jefferson, NC/USA, S. 166-177.

## Über die Autoren



**Filiz Erkal**, Studium der Journalistik und Kommunikationswissenschaft an der Universität Hamburg, daneben journalistische Tätigkeiten bei ARD-aktuell. Von 2002 bis 2004 freie Journalistin und Redakteurin für das Fachmagazin zenith – Zeitschrift für den Orient sowie für den MidEast Press Digest – Medienauswertung zu Politik und Kultur im Nahen Osten tätig. 2007 bis 2010 freie Journalistin in verschiedenen Online-Redaktionen des NDR. Schwerpunkte: Medien und Medienfreiheit im Nahen Osten, in den GUS-Ländern sowie in der Türkei. Weitere Interessensgebiete: Netzwelten, Subkulturen, Globalisierung und soziale Bewegungen, Mediennutzungs- und Medienwirkungsforschung, Nutzwertjournalismus sowie Auslandsberichterstattung.



**Florian Hohmann**, seit Ende 2012 wissenschaftlicher Mitarbeiter im Bereich Kommunikationswissenschaft der Universität Hamburg, zunächst am Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft, seit Oktober 2013 im Arbeitsbereich der Rudolf-Augstein-Stiftungsprofessur am Institut für Journalistik und Kommunikationswissenschaft. Vorher Studium der Kommunikationswissenschaft an der Universität Erfurt. Forschungsinteressen: Digitale Spiele / Game Studies, Medienpädagogik und (qualitative) Methoden.

# Comics Journalism

Florian Hohmann  
Filiz Erkal

