

# EthnoGraphic Short Stories als Modus der (Re-)Präsentation: Reflexivität, Gewalt und Kritik in der Auseinandersetzung mit Kriminalisierung als Regierungsstrategie

BEATE BINDER und TODD SEKULER

## ABSTRACT

Das Projektteam CrimScapes: Navigating Citizenship through European Landscapes of Criminalisation hat Vignetten der eigenen Forschung als eine Sammlung von Graphic Short Stories erstellt. Alle sieben Geschichten behandeln Strategien der Navigation von Unsicherheiten, wie wir sie im Rahmen der ethnographischen Forschung in den untersuchten Feldern der Kriminalisierung – darunter Hate Speech, Sexarbeit, Migration, Gefängnis, Freiheitsersatzstrafe und Drogengebrauch – vorgefunden haben. Die Übersetzung unserer ethnographischen Forschung in Comics hat das Potenzial, ein breiteres Publikum zu erreichen und in der dichten Verbindung von Wort und Bild eine einzigartige Perspektive auf komplexe Dynamiken der Feldforschung wie Subjektivität, Affekt und Gewalt zu bieten. Darüber hinaus ermöglicht die zwangsläufige Vermischung von Dokumentation und Fiktion eine kreative und produktive Auseinandersetzung mit Forschungsfeldern, die in besonderer Weise moralisch aufgeladen sind. Zugleich ist es herausfordernd, die politischen und ethischen Implikationen des visuellen Geschichtenerzählens im Auge zu behalten. In unserem Beitrag gehen wir dieser Frage nach den Möglichkeiten und Grenzen von ethnoGraphic Novels genauer nach. Da wir die Visualisierungen nicht als bloße Repräsentationen, sondern als performativ wirksame Konstruktionen sozialer Erfahrungen verstehen, ist die Frage relevant, welche Aspekte wie berücksichtigt und bewertet wurden. Für diesen Text greifen wir die Darstellung von Drogenkonsum von Content-Moderator:innen heraus, die bei ihrer täglichen Arbeit mit enormen Mengen an Hass und Gewalt im Internet konfrontiert sind. Was macht die Übersetzung in Bildergeschichten mit ethnographischem Wissen, welche Möglichkeiten bietet das Genre, welche Grenzen setzt es – und wie können politische und forschungsethische Überlegungen aus der Feldforschung sichtbar gehalten werden?

## SCHLAGWORTE

Graphic Novel, Repräsentation, Performativität, Visualisierung, Content Moderation, Kriminalisierung

## ZITIERVORSCHLAG

Binder, B., Sekuler, T. (2026): EthnoGraphic Short Stories als Modus der (Re-)Präsentation: Reflexivität, Gewalt und Kritik in der Auseinandersetzung mit Kriminalisierung als Regierungsstrategie. In: Berliner Blätter 92, 58–74. DOI: 10.60789/921212.



**Abb. 1** Bejo bei der Arbeit  
© Joris Bas Backer und Todd Sekuler

Das ist Bejo. Bejo ist Content-Moderator und der Protagonist einer ethnoGraphic Short Story (Bas Backer/Sekuler 2025), die aus der Forschung von Todd Sekuler in Zusammenarbeit mit dem Künstler Joris Bas Backer entstanden ist.<sup>1</sup> Bejos Geschichte ist Teil einer Sammlung von ethnoGraphic Short Stories, die das CrimScapes-Forschungsteam<sup>2</sup> als Ergebnis seiner Forschung zu Kriminalisierung als Politik des Regierens publiziert hat.<sup>3</sup> Der Versuch, die Forschungsergebnisse in Form von gezeichneten Geschichten zu publizieren, ist im Kontext der wachsenden Begeisterung für multimodales, insbesondere für graphisches Arbeiten zu sehen, die in den letzten Jahren in den ethnologischen Fächern zu beobachten ist. Insbesondere Graphic Novels werden dabei als Möglichkeit begrüßt, kollaborative Forschungsprozesse zu unterstützen und/oder die

Forschungsergebnisse einer breite(re)n Öffentlichkeit zugänglich zu machen (Binder 2025; Gilbert/Kurtovic 2022; Dix u. a. 2019). So kamen auch wir bereits bei der Antragstellung des Projekts CrimScapes auf den Vorschlag, unsere Ergebnisse nicht nur in Special Issues und wissenschaftlichen Aufsätzen (Faust u. a. 2024; Geeraert u. a. 2024; Sekuler 2024), sondern auch in Form einer Graphic Novel zu publizieren. Ganz in Übereinstimmung mit einem zentralen Anliegen der allgemeinen Debatte argumentierten wir bei der Antragstellung, auf diesem Weg unsere Ergebnisse außerakademischen Öffentlichkeiten und insbesondere unseren Forschungspartner:innen zur Verfügung stellen zu können. Jenseits dessen waren wir daran interessiert, uns in diesem Genre zu erproben und zu erkunden, welche Möglichkeiten das Visualisieren und das Erzählen in Form von Graphic Short Stories für die Entwicklung und Vermittlung von Forschungsergebnissen bieten. Schließlich interessierte uns auch, was mit ethnographischem Wissen ‚passiert‘, wenn es in Bild-Text-Geschichten übersetzt wird.

Die Geschichte von Bejo, die wir in diesem Beitrag vorstellen wollen, basiert auf ethnographischen Forschungen, ist aber auch teilweise erfunden. Fiktionalisierte Darstellungen von Feldforschungen sind insbesondere in solchen Kontexten verbreitet, in denen bestimmte Wahrheiten zu gefährlich oder sensibel sind, um vollständig durch herkömmliche, weitgehend realitätsnahe Repräsentation offengelegt zu werden – etwa in Kriegsgebieten oder in Hinblick auf illegalisierte Praktiken. Unter solchen Bedingungen ermöglicht es die Fiktionalisierung, die Beteiligten noch besser zu anonymisieren, während gleichzeitig die tieferliegenden situiereten Wahrheiten ihrer Erfahrungen und ihres Handelns sichtbar werden (vgl. Nordstrom 2004). Damit gehören Bejo und seine Geschichte in den Bereich dessen, was Clifford Geertz als „faction“ bezeichnet hat. Bejos Geschichte geht jedoch über das „imaginative writing about real people in real places“ (1988, 141), wie Geertz ethnographisches Schreiben zwischen Fiktion und Dokumentation definiert, insofern hinaus, als dass sie gezeichnet ist. Wie wir im Folgenden zeigen werden, ermöglicht diese (Re-)Präsentationsstrategie auch einen kreativen Umgang mit komplexen sozialen

<sup>1</sup> [www.jorisbasbacker.net](http://www.jorisbasbacker.net), aufgerufen am 7.2.2026.

<sup>2</sup> [www.crimscapes.de](http://www.crimscapes.de), aufgerufen am 7.2.2026.

<sup>3</sup> [www.pmpress.org/index.php?l=product\\_detail&p=1810](http://www.pmpress.org/index.php?l=product_detail&p=1810), aufgerufen am 10.1.2026. In polnisch hier: <https://centrala.org.uk/pl/sklep/poza-prawem-kryminalizacja-solidarnosc-i-przetrawanie-w-europie/>, aufgerufen 18.3.2026. Eine deutsche Version wird 2026 bei GADAK erscheinen: <https://www.galerie-der-abseitigen-kuenste.de/>.

Wirklichkeiten, in denen dokumentarische Formate die subtilen, affektiven Dimensionen der gelebten Erfahrung eher verdecken könnten. Durch die Einführung gezeichneter fiktionaler Elemente können emotionale und subjektive Erlebnisse stärker in den Vordergrund rücken, die in der traditionellen Ethnographie häufig an den Rand gedrängt werden. Faction erweist sich in diesem Fall als ein Genre, in dem die Grenzen zwischen Realität und Fiktion nicht als gegeben hingenommen, sondern bewusst hinterfragt und erkundet werden können.

Zugleich untergräbt die Form des Comics mit seinem offenen Zusammenspiel von Text und Bild die Dominanz des Geschriebenen gegenüber dem Visuellen, wie sie sich im Zuge der westeuropäischen Wissensgeschichte etabliert hat (vgl. Taussig 2011, 34). Zwar transportieren Bilder zunächst mit durchaus autoritativer Geste die Botschaft eines „so war es“, die seit der Writing Culture-Debatte in der Sozial- und Kulturanthropologie problematisiert wird (Clifford/Marcus 1986). Doch das Zusammenspiel von Text und Bild lädt Leser:innen auch dazu ein, die Autorität des Textes zu hinterfragen und die Erzählung auf mehreren Ebenen zu erfassen. Grundsätzlich vermögen Bilder andere Inhalte und Inhalte anders zu präsentieren. Gerade in gezeichneten Bildern können Vorsprachliches (etwa Affektives), Atmosphärisches, flüchtige und nicht einfach zu greifende Erfahrungsdimensionen und zunächst unzugänglich Erscheinendes zum Ausdruck kommen. Auch wenn, wie Dimitros Theodossopoulos bemerkt, die meisten ethnoGraphic Novels nicht ganz ohne Worte auskommen und Text in Sprechblasen oder Textkästen die Bilder begleitet, koexistieren „the textual and visual elements [...] in a synergetic (and ideally, more equal) relationship“ (2022). Comics haftet allerdings noch immer nicht nur das Label des Fiktiven, sondern auch des Unglaubwürdigen an, so dass sich die Frage stellt, wie in Text-Bild-Geschichten verpackte Botschaften rezipiert werden. Mit ihrer Visualität stellen ethnoGraphic Novels eine zusätzliche Brücke zwischen Kunst und Wissenschaft her, sie verbinden unterschiedliche Formen der (Re-)Präsentation, gehorchen aber zugleich eigenen Darstellungsregeln und verlangen insofern auch, dass die ethnographischen Beobachtungen in spezifischer Weise transformiert – oder strenger gesprochen: zugerichtet – werden. Kann also ein Comic dazu beitragen, die Welt ‚anders‘ zu wissen und wenn ja, in welcher Weise werden Vorstellungen eines ‚doing otherwise‘ transportiert?

Diesem Spannungsverhältnis zwischen einem spielerischen, auf Kritik und Transformation ausgerichteten Umgang mit Bildsprachen und dem Wunsch, glaubwürdige Aussagen über ansonsten verborgene Lebenswelten zu machen, wollen wir in diesem Beitrag genauer nachgehen. Wir werden einige Entscheidungen reflektieren, die in die Entwicklung der Geschichte von Bejo und deren visuelle Gestaltung eingeflossen sind. Wir betten dies in den größeren Kontext der Auseinandersetzungen um ethnoGraphic Novels<sup>4</sup> resp. Comics ein, wie sie gegenwärtig in der Kultur- und Sozialanthropologie geführt werden. Uns interessieren die kreativen Potenziale wie auch die Möglichkeiten, die diese Form der Visualisierung für engagiertes Forschen und Interventionen im Sinne der Public Anthropology bieten.

<sup>4</sup> Wir bezeichnen die entstehenden Bild-Text-Geschichten als ethnoGraphic, um die Verbindung zwischen ethnographischer Forschung und graphischer Darstellung sichtbar zu machen.

## Ethnographisches Arbeiten im Feld der Kriminalisierung – Kontextualisierung

Bevor wir uns Bejos factionaler Geschichte zuwenden, gehen wir zunächst auf den theoretischen und forschungspraktischen Zusammenhang ein, in dem seine Geschichte entstanden ist. Im Zentrum der Forschung von CrimScapes stand die Frage nach den Effekten einer Regierungsstrategie, die auf Kriminalisierung setzt, um als problematisch angesehenen Zuständen und Entwicklungen zu begegnen. Uns interessierte, welche Auswirkungen diese seit einigen Jahrzehnten immer mehr raumgreifende Politik auf die Alltagswelten derer hat, deren Handlungen als kriminell wahrgenommen werden und/oder die von den Aktivitäten betroffen sind, die im Zuge von Kriminalisierungsstrategien mobilisiert werden. Wir gehen davon aus, dass die Politik der Kriminalisierung nicht nur auf Strafverfolgungsinstrumente wie das Strafrecht und seine Institutionen – etwa Polizei, Gerichte und Gefängnisse – zurückgreift, sondern auch auf der Produktion neuer Bedrohungsszenarien, der Konstruktion von Heldenfiguren und der Restrukturierung moralischer Ordnungen basiert. Wir haben als Team den Begriff *crimsapes* entwickelt, um die Herausbildung dynamischer Kriminalisierungslandschaften zu bezeichnen, in denen Überwachung und Kontrolle alltägliche Lebenswelten tiefgreifend prägen (Dziuban 2024; Faust u. a. 2024). Wir wollten aufzeigen, wie Akteur:innen ihren Alltag navigieren, wenn sie beziehungsweise ihre Praktiken als illegal oder bedrohlich wahrgenommen werden. Wie Bejos Geschichte deutlich machen wird, wollten wir dabei die Aufmerksamkeit auch auf solche Praktiken und Praxisfelder lenken, die durch Kriminalisierung erst hervorgebracht oder verstärkt werden. Unser Ziel war es, auf das komplexe und dynamische Zusammenspiel von sozialen Kräften aufmerksam zu machen, die individuelle Lebenswelten strukturieren, wenn mit Hilfe von Kriminalisierung regiert wird. Indem wir die Aufmerksamkeit auf die sozialen Praktiken des Taktierens und Navigierens lenkten (vgl. Vigh 2006; Vigh 2009), wollten wir auch darauf hinweisen, wie Landschaften der Kriminalisierung trotz ihrer Instabilität und Feindlichkeit zu bewohnbaren Umgebungen werden können.

Aus dieser Forschungsperspektive hat das CrimScapes-Team sehr unterschiedliche Felder in den Blick genommen, etwa Migration und Seenotrettung im Mittelmeerraum, Sexarbeit, Abtreibung und Drogenkonsum in Polen, den Umgang mit lebensbedrohlichen Infektionskrankheiten in Finnland und Frauengefängnisse und die Ersatzfreiheitsstrafe in Deutschland. In diesem Rahmen fand auch Todd Sekulers Forschung zur Kriminalisierung von Online-Hass statt. In seiner Auseinandersetzung mit den Maßnahmen, die zur Eindämmung von Online-Hass getroffen werden, sind wir auf die Tätigkeiten derjenigen aufmerksam geworden, die – weitgehend unbemerkt von der Öffentlichkeit – sich täglich mit gewalt- und hasserfüllten Darstellungen im Internet konfrontieren müssen, um die entsprechenden Posts zu entfernen und die weitere Öffentlichkeit vor ihnen zu schützen. Während der etwa dreijährigen Forschung zur Regulierung von Online-Hass hat Todd Sekuler eine Vielzahl von Zugangsweisen genutzt, etwa Gesetzestexte und -entwürfe, Mediendiskussionen und die Arbeit von Anwälten, Richter:innen und Mitarbeiter:innen von NGOs. Ein wichtiger Teil seiner Forschung galt jedoch der Arbeit von Content-Moderator:innen, die in zwei Unternehmen in Deutschland für die Umsetzung jener Vorschrift verantwortlich sind, wonach unter anderem Inhalte, die als Hassrede klassifiziert werden, schnellstmöglich entfernt werden müssen. Dabei wurde deutlich, dass diese oft

unsichtbaren und prekär beschäftigten Arbeitskräfte zu einem entscheidenden, zugleich wenig anerkannten Bestandteil der kriminalisierten Landschaft im Bereich Online-Hass geworden sind (Faust u. a. 2024).

Content-Moderation ist ein für Ethnograph:innen schwer zugängliches Feld: Unternehmen versuchen, die Arbeitsbedingungen ebenso wie den eigentlichen Arbeitsauftrag weitgehend geheim zu halten. Mitarbeiter:innen sind oft verpflichtet, Verschwiegenheitserklärungen zu unterzeichnen, und aufgefordert, ihre Handys nicht an ihren Arbeitsplatz mitzubringen. So war es nicht möglich, die Räume zu betreten, in denen bestimmte Arbeiten der Content-Moderation stattfinden. Es mussten andere Wege gefunden werden, um das zu untersuchen, was Carolyn Nordstrom als „that which is rendered non-visible for reasons of power and profit“ (2004, 15) bezeichnet. Ein Weg, die Informationssperre zu umgehen, war beispielsweise, Zeit mit Content-Moderator:innen unmittelbar vor oder nach der Arbeit zu verbringen oder auch bei öffentlichen Veranstaltungen mit Vertreter:innen der Berufsgruppe in Kontakt zu kommen. Durch diesen Einblick in den Arbeitsalltag der Moderator:innen konnte Todd Sekuler dokumentieren, wie sich die Arbeit auf das emotionale und soziale Leben der Betroffenen auswirkt. Da sie täglich mit verstörenden Inhalten konfrontiert sind, entwickeln sie unterschiedliche Strategien, um mit diesen Arbeitsbedingungen umzugehen. Todd Sekulers Forschung zeigt, dass diese Akteur:innen nicht nur im Spannungsfeld zwischen staatlicher Regulierung, moralischer Verurteilung und den Interessen der Unternehmen stehen, sondern auch unter immensen emotionalen und psychischen Belastungen arbeiten, die nicht nur wenig anerkannt, sondern bisher auch kaum erforscht werden. Trotz der enormen Verantwortung, die sie für die ‚Säuberung‘ von Online-Plattformen tragen, wird ihre weitgehend verborgene Arbeit selten als Teil des Systems der Kriminalisierung verstanden, das in der Regulierung von Online-Hass eine zentrale Rolle spielt.

## Ethnographisches Wissen in eine ethnoGraphic Short Story übersetzen

Wie sind wir vorgegangen, um aus den gesammelten Forschungsmaterialien eine gezeichnete Short Story zu machen? Wie alle Graphic Short Stories des CrimScapes-Teams ist auch Bejos Geschichte in enger Zusammenarbeit mit einem Künstler entstanden, der mit seinem Erfahrungsschatz und seinen kreativen Ideen in dichtem Austausch mit Todd Sekuler die Befunde und Erfahrungen aus der Forschung in Text-Bild-Geschichten übersetzte. In Reflexion dieses kollaborativen Prozesses werden sowohl Todd Sekuler als auch der Künstler, Joris Bas Backer, als Autoren aufgeführt. Da wir die entsprechenden Gelder beantragt hatten und bewilligt bekamen, konnten die Künstler:innen für ihre Arbeit angemessen entlohnt werden.

Um die Zusammenarbeit mit Joris Bas Backer zu beginnen, wählte Todd Sekuler aus seinen Forschungsmaterialien einen Ausschnitt aus, der ihm besonders aufschlussreich für die Vielfalt wie auch die Ambivalenzen der Navigationsstrategien der Content-Moderator:innen erschien und der sich zudem als Geschichte erzählen ließ. Eine ethnoGraphic Story muss einer narrativen Ordnung folgen, und sie sollte einen Spannungsbogen besitzen, um erzählbar zu sein (vgl. Benjamin 2022 [1936]).

Damit verbunden ist die Herausforderung, komplexe Inhalte auf Kernaussagen zu reduzieren, die in Bildern und kurzen Textsequenzen Platz finden können; zugleich ist es zu vermeiden, Aussagen und Interpretationen zu simplifizieren. Todd Sekuler erstellte zunächst ein grobes Storyboard, das nur aus textlichen Beschreibungen dessen bestand, was er sich für jedes Panel und jede der sechs erlaubten Doppelseiten der Geschichte vorstellte. Im dichten Austausch mit Todd Sekuler entwickelte Joris Bas Backer auf dieser Grundlage eine visuelle Sprache – bemerkenswert detailreich und voller kreativer Elemente, die der Illustration eine menschliche Dimension verliehen. Todd Sekuler stand zudem in regelmäßigem Kontakt mit Informant:innen aus dem Feld sowie mit dem CrimScapes-Team, insbesondere mit Beate Binder, um über die Entwicklung der Graphic Story zu diskutieren. Die endgültige Richtung und Entfaltung der Geschichte nahm im Verlauf dieses Prozesses Gestalt an.

Die ethnoGraphic Short Story folgt Bejo, während er die als hassvoll und gewalttätig markierten Inhalte von Facebook überprüft, um zu entscheiden, ob diese von der Plattform entfernt werden sollten. Bejo ist einer von mehr als tausend Mitarbeiter:innen bei einem in Deutschland ansässigen Content-Moderation-Unternehmen. In Acht-Stunden-Schichten überprüft er täglich zwischen 300 und 1.500 Online-Beiträge. Content-Moderator:innen sind räumlich in Teams nach nationalen oder regionalen Schwerpunkten organisiert, um die Beiträge aus derselben Sprache, demselben Land oder derselben Region bei Bedarf gemeinsam beraten zu können. Auf diese Weise können nicht nur sprachliche, sondern auch kulturelle Feinheiten und implizite Bedeutungen, die über das explizit Gesagte oder Dargestellte hinausgehen, besser eingeordnet und bewertet werden. Über die Klärung inhaltlicher Fragen hinaus bieten diese Diskussionen auch Momente des sozialen Austauschs und unterbrechen die ständige Konfrontation mit Hass und Gewalt für einen kurzen Augenblick. Auf Beispiele dafür gehen wir weiter unten ein.

Die Content-Moderationsstellen, die sich auf deutschsprachige Beiträge beziehen, sind aufgrund der sprachlichen Anforderungen überwiegend mit Personen besetzt, die Deutsch als Muttersprache sprechen. Diese verfügen allerdings in der Regel über einen besseren Zugang zu Arbeitsmöglichkeiten im eigenen Ausbildungsbereich und über breitere soziale Netzwerke, die auch den Umgang mit dieser emotional anspruchsvollen Arbeit begleiten können. Dagegen werden die Positionen, die Expertise in anderen Sprachen erfordern – und die den Großteil der Arbeitsplätze in diesen Unternehmen ausmachen – meist von Migrant:innen eingenommen, die erst kürzlich nach Deutschland gekommen sind. Zwar verfügen viele von ihnen über eine weiterführende berufliche Ausbildung, haben jedoch, bedingt durch Sprachbarrieren, die Nichtanerkennung von Zeugnissen und limitierte berufliche Netzwerke, geringere Chancen, in ihren angestammten Berufen Fuß zu fassen. Zu vermuten ist, dass Migrant:innen, die schon länger in Deutschland leben, eher dazu tendieren, solche Tätigkeiten zu meiden, da sie leichteren Zugang zu alternativen Beschäftigungsmöglichkeiten haben. Unabhängig davon waren alle Mitarbeiter:innen mit einem Mangel an struktureller Unterstützung konfrontiert, zum Beispiel durch gewerkschaftliche Organisation oder andere Schutzmechanismen für Arbeitnehmer:innen. Es ist jedoch anzunehmen, dass neu angekommene Migrant:innen in diesem Beruf besonders von den emotionalen Herausforderungen der Arbeit betroffen sind, da ihnen aufgrund von Sprachbarrieren, die den Zugang zu bestimmten staatlichen Leistungen behindern, sowie unbekanntem institutionellen Normen oder Antragsverfahren oft finanzielle und psychologische Unterstützung fehlt oder diese unzugänglich bleibt.

Die Figur Bejo vereint Erfahrungen und Eigenschaften mehrerer Informant:innen, mit denen Todd Sekuler während der Forschung Kontakt hatte, greift aber in der Haupterzählung die Geschichte eines bestimmten Forschungspartners auf. In der zentralen Sequenz der Geschichte wird den Leser:innen eine Ereigniskette präsentiert, durch die die Geschichte Spannung erhält und die über die Vermittlung der Arbeitssituation hinausgeht. An die Leser:innen wird in dieser Sequenz die Beobachtung weitergegeben, dass Bejo nicht ganz so souverän mit seiner Arbeit umzugehen vermag, wie es zunächst scheint, und er keinesfalls immun gegenüber dem Strom von Hass und Gewalt ist, dem er täglich begegnet. Doch es wird auch gezeigt, dass er Wege gefunden hat, damit umzugehen: Ihm hilft das Zusammensein mit Freund:innen und das Knüpfen von neuen Kontakten, verbunden mit Musikhören, Tanzen und Flirten, wobei all dies auch den Konsum von Alkohol und andere Drogen einschließen kann. Er ist damit kein Einzelfall: Immer wieder erwähnten die Forschungspartner:innen Drogen und sprachen über Drogengebrauch – zum Teil auch während der Arbeit. Manche beschrieben das Nutzen von Drogen ausdrücklich als Möglichkeit, mit den emotionalen Herausforderungen ihrer Arbeit umzugehen. In der ethno-graphic Story werden diese Erzählungen zu einer Ereigniskette verdichtet: Während Bejo bei einer Party mit einigen Freund:innen auf Drogen ist, führt ihn sein Geist zurück zu einem der gewalttätigen Inhalte aus seiner Arbeit. In der Situation hat er das Gefühl, dass ihn die Freund:innen, mit denen er feiert, zu töten versuchen. Was als unterhaltsamer Feierabend beginnt, endet in einem Alptraum. Die Leser:innen können sehen, dass die in der Situation ausbrechende Panik auch in den folgenden Tagen und Wochen nicht vergeht.



Abb. 2 Bejos Alptraum © Joris Bas Backer und Todd Sekuler

Bejo wendet sich daher an die „Counselor“ des Unternehmens, die ihm vorschlägt, der Panik mit „happy thoughts“, also „fröhlichen Gedanken“ zu begegnen. Diese Mitarbeiterin des Unternehmens wird absichtlich nicht als „Psychologin“ bezeichnet, da die emotionale Unterstützung, die Content-Moderator:innen erhalten, von geringfügig ausgebildeten Berater:innen und nicht von ausgebildeten Psychotherapeut:innen geleistet wird. Auch diese Erfahrung mit der Beraterin wurde von einem Gesprächspartner berichtet, konnte aber aufgrund der Forschungsbedingungen nicht durch ein Interview mit der Beraterin ergänzt werden. Daher wird die Szene der Beratung aus der Außenperspektive gezeigt – nämlich aus der Perspektive von jemandem, der durch

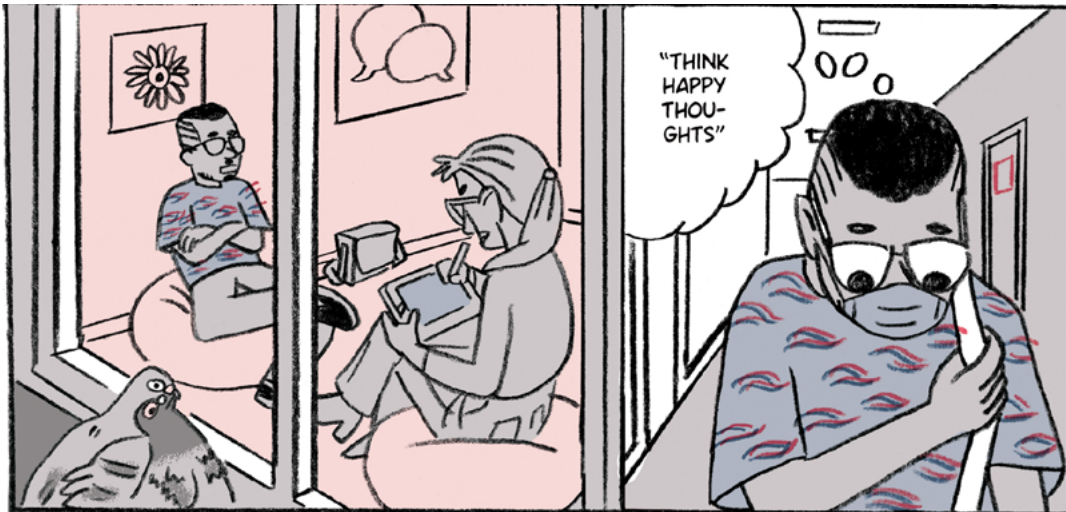


Abb. 3 Bejo beim Counseling © Joris Bas Backer und Todd Sekuler

das Fenster auf die Gesprächssituation schaut –, ohne dass das Gespräch selbst durch Sprechblasen wiedergegeben wird. Und der Rat, den Bejo erhält, wird den Leser:innen nicht von der Beraterin während des Gesprächs, sondern von ihm als Zitat in Anführungszeichen übermittelt, nachdem er das Zimmer verlassen und die Tür zum Beratungsraum hinter sich geschlossen hat.

Das Genre Comic erlaubt es, solche eindrücklichen Erzählungen in ein graphisches Präsenz zu setzen, dabei den Text auf ein Minimum zu reduzieren und die Dramatik der Situation visuell zu akzentuieren. Indem Bilder zeitlich und räumlich getrennt wie auch reale und imaginäre Ereignisse nebeneinanderstellen können, vermitteln sie expressiv dicht Emotionen und Atmosphären. In der Darstellung fließen die Materialität räumlicher Settings, körpersprachliche Signale, gesprochene Worte, Gedanken und Gefühle zusammen.

Nach diesen allgemeinen Überlegungen wollen wir im Folgenden noch zwei Aspekte herausgreifen, um der Spezifik von Bild-Text-Geschichten weiter nachzugehen. Zum einen werden wir auf das Nebeneinander unterschiedlicher Zeitebenen und deren reflexives Moment eingehen, danach diskutieren wir, wie Gewalt visualisiert und Kritik mittels Comics transportiert werden kann.

## Reflexives Nebeneinander

Im Unterschied zur konsekutiven Darstellung eines Texts entstehen durch die visuelle Darstellung Freiheiten für die Gestaltung. Diese Interpretationsfreiräume können zugleich dazu verleiten, sich von den ethnographischen Beobachtungen zu entfernen – gerade dann, wenn der beteiligte Künstler nicht in die Forschung involviert war, sich also im wahrsten Sinn des Wortes aus den Erzählungen des Ethnographen ein Bild machen muss.

Ethnograph und Künstler waren sich während der Zusammenarbeit bewusst, welche Freiheiten sie sich bei der Konstruktion einer einzigen, faktionalisierten Geschichte

aus der Fülle an empirischem Material nehmen. Bilder unterliegen spezifischen Wahrheitsregimen: Das Visuelle beglaubigt Gezeigtes stärker, als es Texte vermögen, wobei vor allem Fotografien zugestanden wird, Zeugnis abzulegen (Sontag 1977). Die Herausforderung bei der Zeichnung besteht darin, Wiedererkennbarkeit zu schaffen, ohne zu stereotypisieren oder in Klischees zu verfallen, zugleich auch ein reflexives Moment sichtbar zu halten, das die Autorität des Gezeigten durchbricht. Todd Sekuler und Joris Bas Backer suchten daher nach einem Weg, wie dieser Konstruktionsprozess in der Darstellung sichtbar gemacht und die Macht der Bilder mit ihren Wahrheitsregimen reflektiert werden kann. Sie entschieden sich dafür, eine zweite Zeitebene einzuziehen, in der – ebenfalls faktionalisiert – das Sprechen über die Darstellung thematisch wird. Von tatsächlichen Gesprächen inspiriert, zeichnete Joris Bas Backer sich und Todd Sekuler, wie sie über Details der bildlichen Darstellung beraten. Das Nebeneinander von Erzählung und Reflexion ist graphisch einfach zu bewerkstelligen. In vielen Graphic Novels dient eine Meta- oder zweite zeitliche Ebene als reflexives Werkzeug, durch das auch die der Visualisierung zugrundeliegenden Entscheidungen und damit das fiktionale Element der Darstellung sichtbar gemacht werden können. Thematisiert werden in diesen Einschüben sowohl ethische Überlegungen – beispielsweise, ob Details im Interesse des Aufbaus einer fesselnden Geschichte hinzugefügt werden sollen – als auch einzelne Gestaltungsfragen, durch die das Gezeichnete näher an die „Wahrheit“ des empirisch Beobachteten rücken soll. Die entsprechenden Panels versuchen, die Bemühungen sichtbar zu machen, eine fesselnde Erzählung mit der Treue zu den Forschungsmaterialien in Einklang zu bringen. Diese Panels lenken die Aufmerksamkeit der Leser:innen auf das Spannungsverhältnis von Wahrheit und Fiktion in dieser Kurzgeschichte und generell in der ethnographischen Erzählkunst (vgl. Abb. 7).

In der oben geschilderten Sequenz (Abb. 2) wird noch ein weiterer Aspekt deutlich. Im Comic erscheint vieles selbstverständlich und natürlich, was – zumindest in westeuropäischen Gesellschaften – als unmöglich gilt (Fehrle 2011). Es wirkt fast selbstverständlich, wenn Geister auftreten oder physikalische Gesetzmäßigkeiten überschritten werden: Der Bildersprache sind hier kaum Grenzen gesetzt. Edward Said spricht daher von Gefühlen der Befreiung und der Subversion, die er beim Lesen seines ersten Comics empfunden hat.

„Everything about the enticing book of coloured pictures, but especially its untidy, sprawling format, the colorful, riotous extravagance of its pictures, the unrestrained passage between what the characters thought and said, the exotic creatures and adventures reported and depicted: all this made up for a hugely wonderful thrill, entirely unlike anything I had hitherto known or experienced.“ (Said 2003, i)

Diese Formen der Grenzüberschreitung sind auch in fiktiven Texten möglich. In Graphic Novels, so denken wir, kann jedoch die Grenze zu Übernatürlichem und scheinbar Unmöglichem durchbrochen werden, ohne dass die Gesamtaussage notwendig fiktionalisiert wird – der Übergang zwischen Möglichem und Unmöglichem, zwischen Realem und Fiktivem ist fließender und selbstverständlicher Bestandteil des Genres.

## Umgang mit Gewalt

Eine besondere Herausforderung bestand gerade in der Frage, wie der außergewöhnlich gewalttätige Gehalt der Posts dargestellt werden kann, mit dem Bejo konfrontiert ist. Im Wissen um die nachhaltigen Auswirkungen dieser Inhalte auf die Gesprächspartner:innen zögerten Joris Bas Backer und Todd Sekuler, die hasserfüllten und gewaltvollen Texte und Darstellungen einfach zu reproduzieren. Diese Entscheidung fiel umso leichter, als die Wirkungen auf Bejo wichtiger als die Inhalte sind. Aus diesem Grund beschlossen sie, nicht das Bild selbst, sondern Bejos Reaktion darauf zu zeigen:



**Abb. 4** Bejo beim Löschen von Inhalten  
© Joris Bas Backer und Todd Sekuler

Doch ihnen wurde schnell klar, dass dies nicht ausreichte, um eine Verbindung zwischen der Gewalttätigkeit der Bilder und Bejos angstausslösender Halluzination unter Drogeneinfluss verständlich zu machen. Sie beschlossen daher, Panels hinzuzufügen, die die Reaktionen seiner Kolleg:innen zeigen. In der ersten Version zeichnete Joris Bas Backer drei Personen und alle mit einem Gesichtsausdruck, der Schock und Bestürzung sichtbar machte. So sah der erste Entwurf des Bildes aus:



**Abb. 5** Erster Entwurf der Gruppenreaktion  
© Joris Bas Backer und Todd Sekuler

Nach einigem Nachdenken und einem erneuten Blick in seine Forschungsnotizen erkannte Todd Sekuler, dass diese gleichförmige Darstellung der Vielfalt an Reaktionen der Gesprächspartner:innen nicht gerecht wird. Denn in den Gesprächen waren Todd Sekuler ganz unterschiedliche Umgangsweisen mit den schwierigen Anteilen der Arbeit berichtet worden. So war beispielsweise die Person, deren Erfahrung die Darstellung von Bejos Drogenrausch zugrunde liegt, überzeugt, dass sie von ihrer Arbeit emotional nicht beeinflusst wird. Tatsächlich erzählten einige Personen, die

seit mehreren Jahren bei der Firma arbeiteten, dass sie sich so sehr daran gewöhnt hätten, Hass und Gewalt zu sehen und zu hören, dass sie emotional distanziert geworden seien: Sie betrachten die Posts ihrer eigenen Einschätzung nach nur noch durch die kategorisierenden Logiken ihrer Arbeit und meinen, einen professionalisierten Expert:innenblick aufsetzen zu können, der ihre eigenen Gefühle abspaltet. Andere berichteten, dass sie sich mit Humor von den negativen affektiven Energien des Materials abzulenken oder zu distanzieren versuchen. Dies eröffnete neue kreative Möglichkeiten für die Darstellung in der ethnoGraphic Short Story.

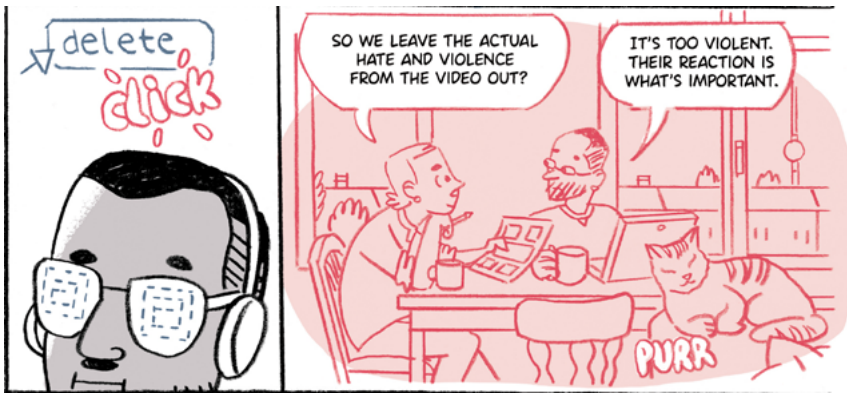
Im Ergebnis werden nun die Leser:innen mit diesen drei Panels konfrontiert, wenn sie Bejo bei seiner Arbeit zuschauen und seine Reaktion auf die besonders schwierigen und problematischen Inhalte kennenlernen. Zuerst hören wir eine Stimme aus dem betrachteten Inhalt schreien „Bitte nicht!!“, während Bejo an seinem Kaffee nippt. Dann geht eine Kollegin vorbei und bemerkt: „Ein neuer Kandidat für den ‚Mord des Monats.‘“. Damit wird ein Spiel eingeführt, von dem einer der Informanten erzählt hat. Die Kolleg:innen vertreiben sich mit diesem Wettbewerb um den grausamsten Inhalt ihre Zeit und versuchen so, etwas Spaß aus der Gewalt zu ziehen, der sie begegnen. So sieht schließlich das endgültige Bild aus:



Abb. 6 Endgültige Darstellung der Gruppenreaktion © Joris Bas Backer und Todd Sekuler

Zu sehen sind nun vielfältige Reaktionen, angefangen von einer schockierten Person im Hintergrund – dargestellt wird ein neuer, noch nicht „abgehärteter“ Mitarbeiter des Unternehmens – über beiläufige Gleichgültigkeit bis hin zu einem Lachen, das eine Art Galgenhumor zum Ausdruck bringt. So konnten wir das Duplizieren von Gewalt wie auch möglicherweise belastende oder angstausslösende Leseerfahrungen vermeiden. Gleichzeitig sollte die Darstellung die Protagonist:innen der Geschichte vermenschlichen: Auch aus (forschungs-)ethischen Gründen wurde in den Feedback-Runden und der laufenden Diskussion beschlossen, sie als Individuen mit den dokumentierten vielfältigen Bewältigungsmechanismen darzustellen.

Umso länger Forscher und Zeichner über die Bedeutung von Gewalt für die Geschichte wie auch für die Arbeit der Content-Moderator:innen sprachen, desto bewusster wurde ihnen, dass die Entscheidung, gewaltvollen Inhalt einzubeziehen beziehungsweise auszuschließen, in erster Linie auf die eigenen politischen Überzeugungen und Moralvorstellungen zurückzuführen war. Daher entschieden sie sich, auch hier ein reflexives Meta-Panel einzufügen, um diesen Entscheidungsprozess zu thematisieren.



**Abb. 7** Reflexion der Autoren  
© Joris Bas Backer und Todd Sekuler

Es ging dabei nicht darum, eine normative Antwort auf die Frage der Gewaltdarstellung zu geben; vielmehr sollten die Leser:innen Einblick in unsere Diskussionen zum Umgang mit Gewalt(-darstellungen) erhalten und damit in die Diskussionen einbezogen werden, die uns bei der Auswahl und Verarbeitung der Geschichte beschäftigt haben.

## Kritik: „Unnaturalness“, Spaß und die Brücke zwischen Kunst und Forschung

Im Anschluss an Bejos alpträumhafte Drogenerfahrung taucht in der Haupterzählung der Geschichte eine zeitliche Kluft auf, die an strategischen Punkten der Geschichte durch das Erscheinen einer geisterhaften Figur markiert ist. Diese bezieht sich auf das Bild von Gewalt, das wir bewusst nicht direkt zeigen wollen, die aber den Ursprung der eindringlichen, gespenstischen Gestalt bildet. In der Geschichte zeigt sie an, wie sich Erfahrungen aus der Vergangenheit immer wieder in die Gegenwart drängen. Sie taucht im Verlauf der Geschichte mehrmals auf, zum ersten Mal während Bejos Drogentrip. Die Schwierigkeit bestand nun darin, die Geschichte zu einem Abschluss zu bringen. Gezeigt werden sollte, dass Bejo – genau wie der Informant, auf dessen Erfahrungen die Figur basiert – weiterhin als Content-Moderator arbeitet und weiterhin Drogen konsumiert, auch, um die Arbeit zu bewältigen. In der ersten Version des Storyboards war zunächst geplant, die Geschichte einfach mit der Einladung zu einer weiteren Party und Bejos Zusage – verteilt über zwei Panels – enden zu lassen:

1/2 Scene of clockwatching at work and colleague/friend from party earlier says going to dealer and asks if should get for main character, who thinks about it and says yes with a smile

2/2 Scene of clockwatching at work and colleague/friend from party earlier says going to dealer and asks if should get for main character, who thinks about it and says yes with a smile

**Abb. 8** Erster Entwurf Storyboard für Schlusspanels – beschriebene Szene auf zwei Panels verteilt © Todd Sekuler

Unzufrieden mit dem Ende der Geschichte, schoben die beiden Autoren das Visualisieren der letzten Seiten zunächst für einige Zeit auf, während sie Feedback zu dem bereits vorliegenden Teil von Informant:innen, Freund:innen und Kolleg:innen einholten. Bei einem Treffen von Joris Bas Backer und Todd Sekuler wurde dann klar, dass die geisterhafte Figur auch am Ende der Geschichte strategisch genutzt werden könnte, um genau das zum Ausdruck zu bringen, was schwer zu greifen und zu visualisieren ist, und um gleichzeitig die Betrachter:innen mit einem Gefühl des Unbehagens in Bezug auf die weiter bestehenden Arbeitsbedingungen zurückzulassen:



Abb. 9 Schlusspanel © Joris Bas Backer und Todd Sekuler

end

2013

Indem diese dramatisierte Visualisierung von Angst und Unruhe das Genre des Horrorfilms aufruft, lenkt sie die Aufmerksamkeit auch darauf, dass die Auswirkungen von Gewalt nicht immer sichtbar sind. Damit stellt sie eine Form dessen dar, was Sally Campbell Galman (2019) als das „Mehr als Wahre“ bezeichnet (Atalay u a. 2019, 769). Mit dieser Formulierung möchte Campbell Galman darauf hinweisen, dass Kunst die wörtliche Genauigkeit und faktische Darstellung überschreiten kann und vielleicht sogar muss, wenn sie Zugang zu tieferen emotionalen und philosophischen Einsichten ermöglichen möchte, die mit der breiteren menschlichen Erfahrung in Resonanz treten. Die Poetik der graphischen Kurzgeschichte bezieht sich so nicht nur auf die Verschmelzung von Wahrheit und Fiktion, sondern auch auf das Verschwimmen der Grenzen zwischen Wahrheit und Mehr-als-Wahrheit. In diesem Sinn dient das Einbeziehen des Geisterhaften dazu, sowohl die Kontinuität des oft unsichtbaren inneren Kampfes zu thematisieren, der die Arbeit der Content-Moderation ausmacht, als auch die langfristigen Auswirkungen der fortwährenden Konfrontation mit Hass und Gewalt sichtbar zu machen.

Durch eine Vielzahl von Gesichtsausdrücken als Reaktionen auf Hass und Gewalt sowie den Einsatz einer traumartigen (beziehungsweise drogeninduzierten) Halluzinationssequenz und einer dazugehörigen Geisterfigur, die ein „Mehr-als-Wahrheit“


evoziert, entstand in der Zusammenschau eine Bildsprache, die nicht auf die Reproduktion oder Visualisierung von Hass zielt, sondern auf dessen zeitliche, emotionale und relationale Wirkungen. Solche subversiven Momente und der Versuch, eine neue Bildsprache zu entwickeln, lassen ethnoGraphic Novels auch zu einer Form der Artikulation von Kritik werden, die, auf den Spaß am Lesen aufbauend, mit der Phantasie der Leser:innen spielt oder diese anregt und neben dem Lachen durch die atmosphärischen Darstellungen auch andere Gefühle hervorrufen kann. Mit ihren spezifischen Eigenschaften bilden EthnoGraphics eine Brücke zwischen Kunst und Forschung. Womöglich stellen sie aus demselben Grund auch eine demokratische(re) Form der Präsentation ethnographischen Wissens dar. Inhalte lassen sich leichter erschließen, die Phantasie wird angeregt und die Leser:innen können ihre eigenen Schlussfolgerungen aus den Text-Bild-Geschichten und den evozierten Gefühlen ziehen. EthnoGraphic Novels oder Short Stories lassen theoretische Rahmungen zugunsten einer zugespitzten, aber vielschichtigen und multisensorischen Präsentation entfallen, die dichter an den Akteur:innen ansetzt. Doch genau hier liegt auch eine der größten Herausforderungen, nämlich die Komplexität sozialer Welten zu erhalten, ohne in Klischees zu verfallen oder in unzulässiger Weise zu simplifizieren.


## Schluss

Die Übersetzung ethnographischer Feldforschung in ethnoGraphische Geschichten ermöglicht eine explorative Verbindung von analytischer Präzision mit kreativem Erzählen. Wie im hier vorgestellten Beispiel von Bejo erfordert dieser Prozess, die umfangreichen Forschungsmaterialien und deren Interpretationen in prägnanten und eindringlichen Vignetten zu verdichten. So werden zentrale Erkenntnisse und ethnographische Momente der spezifischen crimscape fokussiert, zugleich die für die gemeinsame Publikation des Teams festgelegten übergreifenden Ziele adressiert. Das Medium erlaubte eine gezielte und multidimensionale Dramatisierung illustrativer Momente, ohne dabei die Vielschichtigkeit des alltäglichen Lebens zu verlieren, wie Todd Sekuler sie während der Feldforschung erfahren und dokumentiert hat. Kollaborativ entwickelte visuelle Details und die Bildsprache, die den kritischen Impetus der Geschichte transportiert, verleihen Figuren, Räumen und Narrativen eine immersive Komplexität und Tiefe, die das Leseerlebnis von der Rezeption rein textbasierter Formate unterscheidet. Die unvermeidliche Verschmelzung von Text und Bild, Dokumentation und Fiktion erweist sich als produktiver Zugang zu einem Forschungsfeld, das insbesondere durch seine emotionale Aufladung und politische Brisanz geprägt ist.

Die ethnoGraphische Publikation, in der Bejos Geschichte veröffentlicht ist, versammelt Lebenswelten unterschiedlichster Personen, die durch Kriminalisierung – eine intensiv affektive und moralisch aufgeladene Form der Governance – geformt wurden (CrimScape Research Group 2025). Durch die Auseinandersetzung mit Spannungen zwischen Verwundbarkeit und Handlungsmacht sowie zwischen Dokumentation und Dramatisierung veranschaulichen diese Geschichten, wie Kriminalisierung sowohl die Lebensführung prägen als auch deren Brüche sichtbar machen kann. In diesem Sinne lädt die Sammlung dazu ein, sich kritisch mit den umfassenderen Logiken von Politiken der Kriminalisierung auseinanderzusetzen und gleichzeitig die Potenziale und Grenzen ethnoGraphischen Erzählens als wissenschaftliche und kreative Praxis

zu erkunden. Sie leistet damit auch einen Beitrag zu dem generellen Anliegen der Public Anthropology, ethnographische Forschung über den engeren Fachkontext der ethnologischen Fächer in weitere Öffentlichkeiten zu tragen (vgl. Dilger u. a. 2025). Das Experimentieren mit solchen Formen öffnet zugleich Möglichkeitsräume für einen transformativen Umgang mit Ergebnissen ethnographischen Arbeitens.

**BEATE BINDER**  ist Professorin i. R. für Europäische Ethnologie und Geschlechterstudien an der Humboldt-Universität zu Berlin. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in der Anthropologie des Politischen und des Rechts. Sie hat das NORFACE-Forschungsprojekt: *CrimScapes. Navigating Citizenship through European Landscapes of Criminalisation* geleitet, in dessen Rahmen die Sammlung ethnographischer Short-Stories unter dem Titel *Down by Law. Criminalization, Solidarity, and Survival in Europe* entstanden ist.

**TODD SEKULER**  ist Oberassistent für Populäre Kulturen am Institut für Sozialanthropologie und Empirische Kulturwissenschaft der Universität Zürich. Er hat einen Master of Public Health von der Columbia University sowie eine Promotion in Europäischer Ethnologie vom Institut für Europäische Ethnologie der Humboldt-Universität zu Berlin. Als Postdoktorand im CrimScapes-Projekt untersuchte er die Folgen der Kriminalisierung von Online-Hass, insbesondere für Content-Moderator:innen, sowie die Strategien, die entwickelt werden, um diesen weitgehend unbeachteten Auswirkungen zu begegnen.

## DANKSAGUNG

Wir danken Joris Bas Backer für die Zusammenarbeit und visuelle Umsetzung der EthnoGraphic Short Story. Die Produktion der Publikation und die Zusammenarbeit mit den Künstler:innen wurde durch NORFACE – New Opportunities for Research Funding Agency Cooperation in Europe – ermöglicht. Wir danken auch dem gesamten CrimScapes-Team, mit dem alle Geschichten diskutiert und weiterentwickelt wurden.

## ABBILDUNGSVERZEICHNIS

**Abb. 1-4, 6-7, 9** Grafik: Panel aus „Think Happy Thoughts: If cleaning the internet from online hate is your job“, © Joris Bas Backer und Todd Sekuler, 2023.

**Abb. 5** Grafik: Panelentwurf für „Think Happy Thoughts: If cleaning the internet from online hate is your job“, © Joris Bas Backer und Todd Sekuler, 2023.

**Abb. 8** Grafik: Storyboard für „Think Happy Thoughts: If cleaning the internet from online hate is your job“, © Todd Sekuler, 2023.

## LITERATURVERZEICHNIS

- Atalay, Sonya u. a. (2019): Ethno/Graphic Storytelling: Communicating Research and Exploring Pedagogical Approaches through Graphic Narratives, Drawings, and Zines. In: *American Anthropologist* 121/3, 769-772, DOI: <https://doi.org/10.1111/aman.13293>.
- Benjamin, Walter (2022 [1936]): Der Erzähler. In: Walter Benjamin: Erzählen. Schriften zur Theorie der Narration und zur literarischen Prosa. Berlin: Suhrkamp, 103-128.
- Bas Backer, Joris/Todd Sekuler (2025): Think happy thoughts. If cleaning the internet from online hate is your job. In: CrimScapes Research Group (Hg.), *Down by law: criminalization, solidarity, and survival in Europe*. New York: PM Press, 20–33.
- Binder, Beate (2025): Soziale Welten in Bilder bringen: EthnoGraphic Novels als Modus ethnographischer Forschung und Präsentation. In: Hansjörg Dilger u. a. (Hg.): *Public Anthropology. Wissenspraktiken und gesellschaftliche Interventionen der ethnologischen Fächer*. Frankfurt am Main/New York: Campus, 447-462, DOI: [https://doi.org/10.12907/978-3-593-45943-1\\_029](https://doi.org/10.12907/978-3-593-45943-1_029).
- Campbell Galman, Sally (2019): Not a Mirror, But an Icon: Ethnographic Comic Art in Three Acts. [www.americananthropologist.org/ethnographic-storytelling/galman-not-a-mirror](http://www.americananthropologist.org/ethnographic-storytelling/galman-not-a-mirror), aufgerufen am 13.12.2024.
- Clifford, James/George E. Marcus (1986): *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*. Berkeley: University of California Press.
- CrimScapes Research Group (Hg.) (2025): *Down by law. Criminalization, Solidarity, and Survival in Europe*. Oakland: PM Press.
- Dilger, Hansjörg u. a. (Hg.) (2025): *Public Anthropology. Wissenspraktiken und gesellschaftliche Interventionen der ethnologischen Fächer*. Frankfurt am Main/New York: Campus, DOI: <https://doi.org/10.12907/978-3-593-45943-1>.
- Dix, Benjamin/Raminder Kaur, mit Illustrationen von Lindsay Pollock (2019): Drawing-Writing Culture: The Truth-Fiction Spectrum of an Ethno-Graphic Novel on the Sri Lankan Civil War and Migration. In: *Visual Anthropology Review* 35/1, 76-111, DOI: <https://doi.org/10.1111/var.12172>.
- Dziuban, Agata (2024): Imposed Mobility, Legal Ambiguity, Institutionalized Abandonment: Exploring the Sex Work Crimscape in Contemporary Poland. In: *Critical Criminology* 32, 357-374, DOI: <https://doi.org/10.1007/s10612-024-09778-0>.
- Faust, Friederike u. a. (2024): Crimsapes: Kulturanthropologische Perspektiven auf Politiken der Kriminalisierung. In: *Zeitschrift für Empirische Kulturwissenschaft* 120/2, 217-241, DOI: <https://doi.org/10.31244/zekw/2024/02.03>.
- Geertz, Clifford (1988): *Works and Lives: The Anthropologist as Author*. Stanford: Stanford University Press.
- Geeraert, Jérémy u. a. (2024): Figures of Crime: Victims, Criminals, and Crimefighters at the Crossroads of Criminalization and Social Justice (Guest Editors' Introduction). In: *Studies in Social Justice* 18/2, 192-204, DOI: <https://doi.org/10.26522/ssj.v18i2.4618>.

Gilbert, Andrew/Larisa Kurtovic (2022): Labours of Representation: A Bosnian Workers' Movement and the Possibilities of Collaborative Graphic Ethnography. In: *Anthropologica* 64/1, DOI: <https://doi.org/10.18357/anthropologica6412022361>.

Nordstrom, Carolyn (2004): *Shadows of War. Violence, Power, and International Profiteering in the Twenty-First Century*. Berkeley: University of California Press.

Said, Edward W. (2003): *Homage to Joe Sacco*. In: *Joe Sacco: Palestine*. London: Jonathan Cape, i-v.

Sekuler, Todd (2024): Temporalization and the Digital Vigilante: Past Presenting, Un/Doing Futures and "Jewish Revenge" as Affective Justice in Talia Lavin's *Culture Warlords*. In: *Studies in Social Justice* 18/2, 323-343, DOI: <https://doi.org/10.26522/ssj.v18i2.4409>.

Sontag, Susan (1977): *On Photography*. New York: Farrar, Straus and Giroux.

Taussig, Michael T. (2011): *I swear I saw this: drawings in fieldwork notebooks, namely my own*. Chicago/London: University of Chicago Press.

Theodossopoulos, Dimitrios (2022): Introduction: Graphic Ethnography on the Rise. *Theorizing the Contemporary*. In: *Fieldsights*, 28. Juli 2022, <https://culanth.org/fieldsights/introduction-graphic-ethnography-on-the-rise>, aufgerufen am 27.7.2025.

Vigh, Henrik (2006): *Navigating Terrains of War. Youth and Soldiering in Guinea-Bissau*. New York/Oxford: Berghahn Books.

Vigh, Henrik (2009): Motion Squared: A Second Look at the Concept of Social Navigation. In: *Anthropological Theory* 9/4, 419-438, DOI: <https://doi.org/10.1177/1463499609356044>.