

Mit Comics forschen

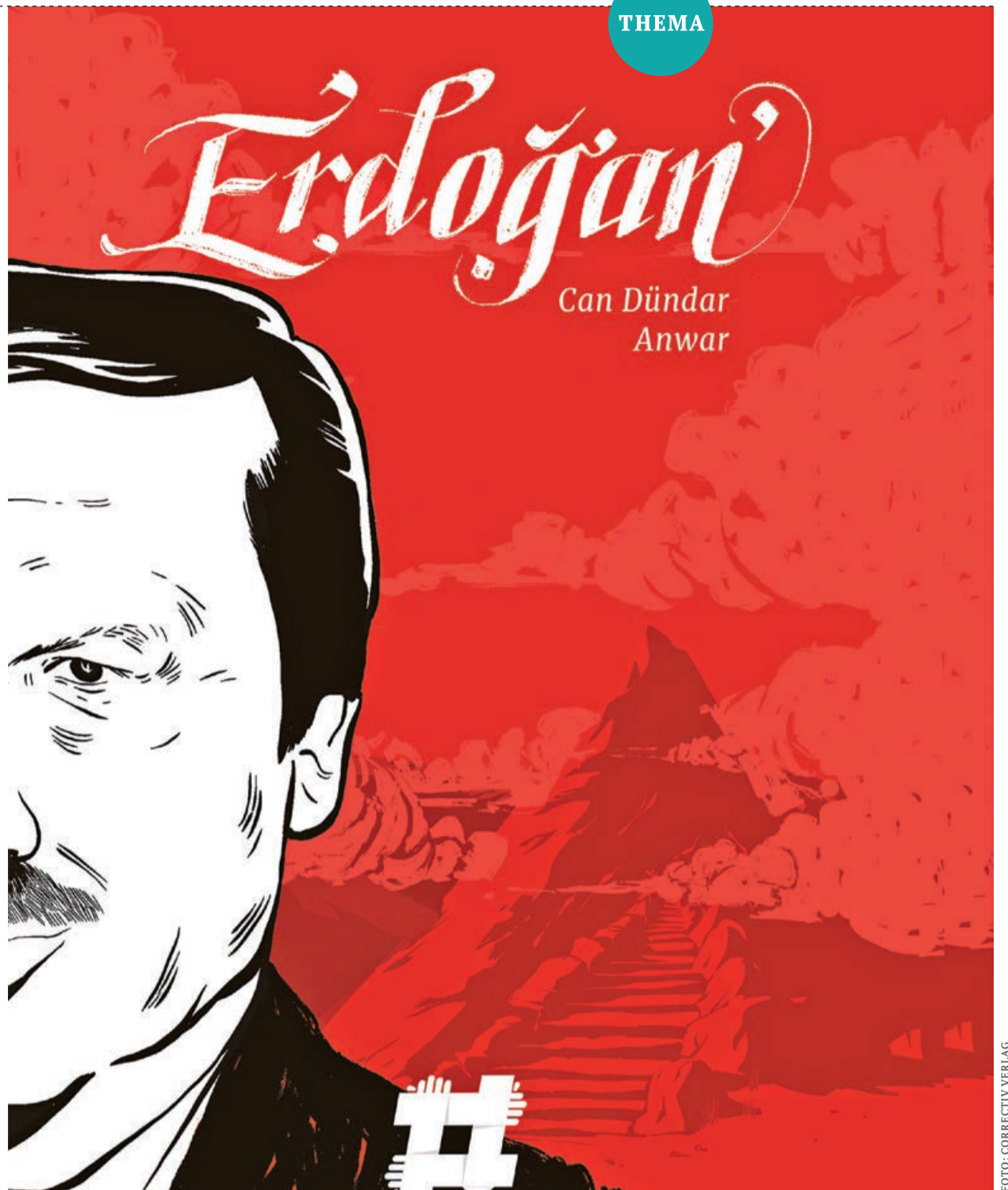
Was kennzeichnet die Disziplin der Comic-Forschung?

LUKAS R.A. WILDE

Was müssen wir eigentlich untersuchen, um ein Comic zu erforschen? Lino Wirag hat dazu in seiner 2016 erschienenen Dissertationsschrift zu einer möglichen Comic-Entwurforschung »Comiczeichnen: Figuration einer ästhetischen Praxis« eine eindrucksvolle Allegorie geschaffen. In einem Gedankenexperiment arbeiten Forscherinnen und Forscher in verschiedenen Labors daran, ein ganz bestimmtes ästhetisches Artefakt, eben ein Comic, besser zu verstehen. Im ersten Zimmer ist man historisch zugange und untersucht zusammengetragene Skizzen, Dokumente und Aufzeichnungen: Wo wurde der Stift zuerst angesetzt, was wurde verändert und korrigiert, welche Entscheidungen haben es durch das Tuschchen bis in die Reproduktion geschafft? Im Zimmer daneben gibt man sich damit nicht zufrieden und versucht stattdessen, den Vorgang des Zeichnens mithilfe einer Künstlerin zu wiederholen und ästhetisch zu rekonstruieren. Unter genauer optischer Beobachtung soll das Experiment enthüllen, wie wirklich gezeichnet wurde und wird. Im dritten Zimmer wiederum interessiert man sich nicht für körperliche, sondern für kognitive Prozesse. Mit einem Kernspintomografen möchte man herausfinden, welche Hirnareale beim Lesen und beim Schaffen eines Comics beteiligt sind: Ist das Sprachzentrum etwa auch beim Decodieren der Bildfolgen aktiv? Der vierten Forscherin führt dies weiterhin an den »eigentlich« relevanten Fragen vorbei, sie interessiert sich für Einflüsse, Vorbilder und Traditionen. Sie versucht also nachzuweisen, in welchem künstlerischen und sozialen Umfeld das Werk überhaupt entstanden ist und entstehen konnte. Vielleicht wird sie historische Studien und Interviews auswerten, um kritisch zu reflektieren: Inwieweit ist den Selbstbeschreibungen der Zeichnerinnen und Zeichner zu trauen, wo trifft man auf ideengeschichtliche Gemeinplätze? Soll man dort von Ideologie sprechen, wo Arbeit und Marktmechanismen solche Erklärungsmuster übergestülpt werden? Wenn sich die vier zusammensetzen und ihre Befunde vergleichen,

werden sie sicherlich Weiteres zutage fördern oder problematisieren, denn klar ist: Das gedankliche »Department« hat noch viele weitere Türen und Zimmer. Die Perspektiven auf das imaginierte Artefakt sind sicherlich nicht abzählbar.

Man muss aber nicht nach abstrakten Reflexionen greifen, um konkreter zu beantworten: Wo findet Comic-Forschung tatsächlich statt? Comics sind in den letzten 15 Jahren zu einem festen Gegenstand insbesondere der geistes- und kulturwissenschaftlichen Forschung avanciert. In den deutschsprachigen Ländern tragen insbesondere die Gesellschaft für Comic-Forschung (ComFor) und die Arbeitsgruppe Comicforschung der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) zum Austausch und Dialog zwischen unterschiedlichen Disziplinen bei. Tatsächlich findet Comic-Forschung nämlich in einem manchmal unbequemen, oft aber auch sehr produktiven Zwischenbereich unterschiedlicher Fächer statt – etwa Literaturwissenschaft, Kunstwissenschaft, Medienwissenschaft, Soziologie, Gender Studies oder zahlreicher Regionalwissenschaften wie Amerikanistik oder Japanologie. Jede dieser Disziplinen bringt eigene Fachbegriffe, -traditionen und -forschungsperspektiven mit. Comics sind schließlich zugleich und ebenso gut: Kunstwerke, Erzählungen, Waren, Medienformen, formalästhetische Gestaltungsprinzipien, kommunikative Äußerungen, Schnittstellen von sozialen Machtgefügen, Ausdrücke von Menschen- und Weltbildern – diese Liste ließe sich lange fortsetzen. Jede Disziplin antwortet also anders darauf, wie, warum und auf welche Weise Comics als Knotenpunkte für historisch gewachsene, ästhetische und soziokulturelle Praktiken untersucht werden können. Steffen Martus und Carlos Spoerhase haben in ihrer aktuellen Publikation »Geistesarbeit: Eine Praxeologie der Geisteswissenschaften« von 2022 aber eindrucksvoll aufgezeigt, dass der wissenschaftliche Alltag geprägt ist von vielerlei anderen und häufig weit weniger glanzvollen Tätigkeiten als dem »Nachdenken« oder »Publizieren«. Was die Onlineredaktion der ComFor auf comicgesellschaft.de seit etwa anderthalb Jahrzehnten kontinuierlich



Gezeichnete Biografie: »Erdoğan« von Can Dündar und Anwar, erschienen im Correctiv Verlag und ÖZGÜRÜZ Press

abbildet, ist daher noch etwas anderes. Vor dem Schreiben steht häufig der Austausch auf Konferenzen und Workshops; das Lehren in verschiedenen Modulzusammenhängen. Konkrete Projekte wie Zeitschriftenausgaben zur Comic-Forschung werden zumeist über »Call for Papers« ausgeschrieben, auf welche mit Abstractvorschlägen zu reagieren ist. Wiederkehrende Veranstaltungen wie das öffentliche »ComFor-Panel« auf dem Erlanger Comic-Salon schaffen wiederum den Dialog mit Künstlerinnen und Künstlern und einer interessierten Öffentlichkeit. Eine

jährliche Liste an Leseempfehlungen zeigt schließlich, dass Forscherinnen und Forscher zunächst auch Leserinnen und Leser sind. Als kultur- und geisteswissenschaftliche Praxisform zeichnet sich Comic-Forschung so durch zahlreiche einander überlagernde Praktiken aus, die oft weit »unter dem Radar« der Publikation verbleiben und Comic-Forschung zuallererst als ein soziales, kollaboratives Projekt ausweisen. Notwendigerweise, so schließlich auch Wirags Pointe im Eingangsbeispiel, werden wir stets nur selektive Aspekte eines Werks und seiner Produktion freilegen,

die unserer jeweiligen Methodik und Fragestellung entsprungen sind. Oftmals entwickeln sich dabei aber auch unsere Praktiken weiter und wirken in die jeweiligen Fachtraditionen zurück, wenn wir nicht nur über, sondern auch mit Comics nachdenken und forschen.

Lukas R.A. Wilde ist Associate Professor am Department of Art and Media Studies der NTNU Norwegian University of Science and Technology in Trondheim und zweiter Vorsitzender der Gesellschaft für Comicforschung (ComFor)

Kampf um Anerkennung

Comic-Förderung in Deutschland

AXEL HALLING

Internationales Comifestival Angoulême in Frankreich, Ende Januar: In der Zelthalle »Nouveau Monde«, stehen die Fans vor einem Stand Schlange. Sie möchten bei Aisha Franz, Jens Harder, Anna Haifisch und vielen anderen deutschsprachigen Comic-Künstlerinnen und -Künstlern eine »dédicace«, eine Signatur in Form einer Originalzeichnung, ergattern. Der »Comicstand«, eine Kooperation des Deutschen Comicvereins, dem Comic-Salon Erlangen und dem Goethe-Institut Paris, ist seit fast zehn Jahren Teil des Festivals. Die seit Jahren wachsende Quantität und Qualität deutschsprachiger Comics auf der internationalen Bühne hat das Bild gewandelt: Nicht nur Deutschlernende oder -lehrende schauen nun am Stand vorbei, sondern auch das internationale Comic-Fachpublikum, Festivalteams oder Comicschaffende aus aller Welt. Der Blick von außen auf die

eigene Szene in Deutschland zeigt, wie dynamisch und vielfältig sich die Comic-Welt entwickelt hat: Auch in Deutschland entstehen Kinder-Comics und Manga, Superhelden-Parodien oder Sach-Comics. Punktuell fördern und fördern Institutionen wie der Comic-Salon Erlangen als größtes deutschsprachiges Festival seit Jahrzehnten die Szene. Für deutschlandweit mehr strukturelle Unterstützung warb vor knapp zehn Jahren das »Comicmanifest«: »Wir fordern, dass der Comic dieselbe Anerkennung erfährt wie die Literatur und bildende Kunst und entsprechend gefördert wird. Der Comic ist – wie alle anderen Künste – auf staatliche und private Unterstützung angewiesen.« Auch wenn diese Augenhöhe noch längst nicht erreicht ist, wurden seitdem einige bemerkenswerte Maßnahmen zur Unterstützung des Comics umgesetzt.

Comic-Stipendien – eine Frage der Gleichbehandlung

Die Comic-Förderung der Berliner Senatsverwaltung vergibt seit 2017 jährlich mehrere Stipendien von bis zu

24.000 Euro. Die Zahl der Bewerbungen steigt, und die in Berlin lebenden Comic-Stars Aisha Franz und Jens Harder waren dieses Jahr auf dem Festival in Angoulême für den Hauptpreis nominiert. Der seit 2014 vergebene Comicbuchpreis der Berthold Leibinger Stiftung ist aktuell mit 25.000 Euro dotiert und hat bereits vielen Comic-Werken die Veröffentlichung ermöglicht. Das möge Schule machen: Noch immer übersehen viele Einrichtungen das zwischen den (Förder-)Stühlen der Kunst und Literatur eingeklemmte Medium Comic, eine Öffnung bestehender Ausschreibungen für den Comic wäre ein Gewinn für alle Beteiligte. Comic-Zeichnen ist ein langwieriges und in der Regel unterbezahltes Geschäft, manche Langformate, auf neudeutsch »Graphic Novels« benötigen mehrere Jahre bis zur Fertigstellung.

Erkannt hat dieses Defizit auch der Bund. Die vom Comicverein gemeinsam mit dem Literarischen Colloquium Berlin organisierte Fachkonferenz »Comicexpansion. Perspektiven der Comickultur in Deutschland« im Mai 2022 wurde von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien Claudia Roth gefördert. An zwei Tagen diskutierten die Teilnehmenden die Gegenwart und Zukunft des

Comics im Land. Einige der auf der Konferenz formulierten Forderungen – wie z. B. bislang fehlende nationale Comic-Stipendien – sind bereits im Prozess der Umsetzung. Eine Fortsetzung der Comicexpansion ist für 2024 in der Stadtbibliothek Bochum geplant, mit dem Schwerpunktthema Manga.

Und der Comic-Markt? Der Trend heißt Manga

Die asiatische Variante der seriellen Kunst hat sich in den letzten Jahren zur erfolgreichsten Sparte im Land gemauert. Mit Wachstumsraten im Umsatz von 75 Prozent allein 2021 trägt vor allem der Manga dazu bei, den Gesamtumsatz des deutschen Comic-Marktes im Jahr 2022 auf 260 Millionen Euro zu erhöhen, so buchreport.de. Veranstaltungen wie die Manga-Comic-Con der Leipziger Buchmesse geben dem von Jugendlichen getragenen Manga-Trend eine große Bühne.

Stichwort junges Publikum: Wenn es um Wissensvermittlung geht, schwindet die Skepsis gegenüber Comics im Bildungsbereich immer mehr. Selbst Gedenkstätten entdecken Comics als Möglichkeit, junge Menschen zum Lesen schwieriger Themen zu bringen. Bei den »Serious Games«, comicbilderten

Lern-Apps, können sich die Lesenden am Handy komplexe Zusammenhänge wie DDR-Geschichte oder Zwangsarbeit in spielerischer Form selbst erarbeiten. Ebenso haben sich bundesweit viele Bibliotheken schon länger auf das breite Interesse am Comic eingestellt. Die meisten sind sehr gut sowohl im Kinder-, Jugend- als auch Erwachsenenbereich aufgestellt und bieten vielseitige Veranstaltungen zu Comics an.

Bei allen positiven Trends ruhen auch die Herausforderungen nicht: Rasant gestiegene Papierpreise verteuern die Produktion, die wachsende Nutzung Künstlicher Intelligenz beschäftigt Comicschaffende nicht nur wegen bedrohter Urheberrechte. Die weitere Anerkennung des Comics als ein innovatives Element unserer Kultur ist daher Pflicht.

Der Deutsche Comicverein will unter anderem die deutsche Comic-Szene stärker vernetzen, deutsche Comics, Graphic Novels und Manga national und international bekannter machen, die Anerkennung des Comics als eigenständige Kunst- und Kulturform vorantreiben und auf lange Sicht ein Comic-Zentrum gründen.

Axel Halling ist Vorstandsvorsitzender des Deutschen Comicvereins