

COMIC EXPANSION

19.+20. MAI 2022



PERSPEKTIVEN FÜR DIE COMICKULTUR

Eine Veranstaltung des Deutschen Comicvereins e.V. und
des Literarischen Colloquiums Berlin am Wannsee in Förderung
der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien.

“ Words and pictures are yin and yang. Married, they produce a progeny more interesting than either parent.”

– Dr. Seuss





Bildimpressionen aus den beiden Tagen der Fachkonferenz und dem Abendprogramm. Alle weiteren Informationen zu den Veranstaltungstagen 19. und 20. Mai 2022 mit allen Programmpunkten finden Sie auf: >>> www.comicexpansion.de

Inhalt

I

Vorwort

II

Protokolle der Workshops

8 Workshop Ausbildung

11 Workshop Comicorte

16 Workshop Förderung in der Comicszene

20 Workshop Präsentation und Repräsentation

25 Workshop Wissensvermittlung/Bildung

III

Fachartikel

32 Zur wirtschaftlichen Situation von Comickünstler*innen

39 Kulturgut Comic. Visuelles Erzählen als Bildungs-
und Wissensform

43 Übersetzung von Comics und Graphic Novels

45 Zine- und D.I.Y.-Kultur im deutschen Comic

48 Die Präsenz von Comic jenseits der Buchseite

IV

Infos – Adressen – Personen

52 Comic in Publikationen

54 Brauchen wir eine Comicuniversität?

59 Bibliotheken

63 Literaturhäuser und das Medium Comic in Deutschland

66 Öffentliche & private Förderungen

70 Die Produktion von Comics – deutschsprachige Verlage

74 Personen

Vorwort

Eine Comic-Konferenz zur Bestandsaufnahme und Horizonterweiterung – gezeichnete Magazine zu aktuellen gesellschaftlichen Fragen aus Schleswig-Holstein, Kindercomics aus Frankfurt am Main, die Publikation einer Überlebensgeschichte sibirischer Deportierter durch einen Comicverlag in Kassel, Ausstellungen in der Comic-Abteilung der Stadtbibliothek in Magdeburg, ein großes Comicfestival in Erlangen, Workshops mit Geflüchteten in München – die Szene der Comicschaffenden in Deutschland ist vielfältig, dynamisch und in unterschiedlichster Weise kreativ, doch bei aller positiven Entwicklung stellen sich eine Reihe von Fragen in Bezug auf den Comic in diesem Land.

Wie geht es dem Comic in Deutschland? Welche Richtungen und Szenen gibt es? Wie wird jemand heute ComickünstlerIn, welche Hochschulen und Ausbildungsgänge gibt es? Wie können Comickünstlerinnen und -künstler ihrer Arbeit nachgehen? Welche Themen beschäftigen sie? Wie kann Comic in den Schulen und in der kulturellen oder politischen Bildung wirken? Welchen Beitrag kann das Medium zur Gedächtniskultur der Gesellschaft leisten? Welche Möglichkeiten gibt es, die Comickultur künftig zu stärken?

Um diese und viele andere Fragestellungen aufzuwerfen und zu diskutieren, veranstaltete das Literarische Colloquium Berlin am Wannsee und der Deutsche Comicverein e.V. am 19. und 20. Mai 2022 eine Konferenz der ComicakteurInnen, die COMICEXPANSION. Sie fand in Berlin statt und versammelte in möglichst großer Breite die verschiedensten Vertreterinnen und Vertreter der Szene – von direkt an Comicproduktion, Verteilung und Verkauf Beteiligten über KritikerInnen, VeranstalterInnen sowie VertreterInnen von Ausbildungsstätten, Förderinstitutionen und Interessenverbänden.

Ziel der in den Räumen des LCB am Wannsee geplanten zweitägigen Veranstaltung war es, sich in fünf Workshops im Kreise der Teilnehmenden den verschiedenen Themenbereichen des Mediums Comic in Deutschland zu widmen, deren spezifischen Herausforderungen zu diskutieren und konkrete Perspektiven zur Weiterentwicklung des Comics in Deutschland zu entwerfen. Begleitet wurde die Fachkonferenz an den beiden Abenden von einem öffentlichen Programm, mit Podiumsdiskussionen, Buchvorstellungen, Lesungen und zwei Comic-Konzerten.

Auf der Konferenz als Begegnungsort der AkteurInnen, als Plattform des Empowerments der Szene und des Mediums, nutzen die vielen unterschiedlichen Beteiligten die Gelegenheit, die Zukunft des Comics in Deutschland gemeinsam zu planen und zu gestalten. Dieser Reader dokumentiert nicht nur die Ergebnisse der Diskussionen der fünf Workshops der Comicexpansion, sondern beinhaltet auch zahlreiche weitere Beiträge und Recherchen zum Thema Comic in Deutschland. Insgesamt ist dadurch eine Textsammlung entstanden, die nicht nur ein aktuelles Schlaglicht auf die dynamische Vielfalt der Szene präsentiert, sondern auch die zahlreichen konkreten Bedarfe für die Entwicklungsmöglichkeiten des Mediums Comic in Deutschland aufzeigt. Diese Sammlung kann fachlich nur ein Anfang und nicht vollständig sein, aber dennoch Kundigen wie Nichteingeübten viele Türen in eine lange nicht wahrgenommene Szene öffnen. Die Comicexpansion sendet ein deutliches Signal an die deutsche Kulturlandschaft: Der Comic muss endlich aus dem Schatten der Literatur, der bildenden Kunst, des Theaters, Kinos treten und als eigenständiges wie gleichberechtigtes Medium anerkannt werden.

Herzlichen Dank an das Team des Literarischen Colloquiums für die kollegiale Zusammenarbeit, der Bundesbeauftragten für Kultur und Medien für Ihre großzügige Unterstützung der Veranstaltung und den vielen an der Konferenz beteiligten Gästen und Akteurinnen und Akteure für Ihre so produktive Mitwirkung. Auf bald bis zur nächsten Comicexpansion!

Axel Halling stellv. für die Veranstalter*innen

Im Rahmen der Comicexpansion 2022 im LCB am Wannsee fanden am 19. und 21. Mai 2022 fünf verschiedene Workshops zu comicrelevanten Themen statt. Die folgenden Texte fassen die Ergebnisse der Workshops in nachbearbeiteten Protokollen zusammen.

II Protokolle der Workshops



Workshop Ausbildung

Moderation/Text: Aisha Franz (Zeichnerin/Autorin, ehem. Dozentin Kunsthochschule Kassel)

Teilnehmer*innen:

Kai Pfeiffer (Zeichner/Autor, Hochschule Hannover), Alexander Press (Universität Bremen), Julia Brück (BKM), Ulli Lust (Zeichnerin/Autorin, Hochschule Hannover), Axel Meintker (Illustrator), Johanna Maierski (Verleger*in Colorama), Jule Hoffmann (Journalistin, Deutschlandfunk)

Als 2013 mit dem Comic Manifest ein Aufruf zu mehr staatlicher Förderung für die Kunstform veröffentlicht wurde, gab es neben Euphorie auch verhaltene, zwiegespaltene Stimmen. Das Medium Comic lebe vom Spirit der Subversivität, es sei Teil einer Counterculture und Kunstströmung des Underground. Staatliche Förderung stünde dazu im Widerspruch.

Genauso könne hinterfragt werden, ob „Comic“ denn dann auch im akademischen Kontext unterrichtet werden könne.

Independent Comics galten lange als Teil der Subkultur, doch die Zeiten ändern sich, und so war schon im Jahr 2013 Erzählen abseits von DC/Marvel und Manga längst auf dem Weg in den Mainstream und hin zu mehr öffentlicher Anerkennung – dank der engagierten Arbeit einer Gruppe von Verleger*innen, Künstler*innen und Festival Organist*innen, die genau diesem Underground entstammten. Es folgte aus dieser Entwicklung, die das Medium im deutschsprachigen Raum durchgemacht hat, dass mehr Comics gelesen, verkauft und produziert werden – und auch das Interesse junger Menschen, die Fachrichtung Comic zu studieren, nimmt kontinuierlich zu.

Aber wie steht es eigentlich um die Studiemöglichkeiten in Deutschland?

Immer mehr Absolvent*innen verschiedener Kunst- und Fachhochschulen lassen mit publikationsreifen Arbeiten von sich hören und lesen. Allerdings gibt es aktuell keinen Studien-Ort, an dem offiziell Comic studiert werden kann.

Die Spezialisierung auf Comics in bestimmten Fachgebieten – meistens eingebettet im Studiengang Kommunikationsdesign – geschah eher zufällig: Comic-Zeichner*innen traten Lehrstellen für Illustration/Grafik etc. an und machten es sich zur Aufgabe, das Comicmedium zu vermitteln. Gleichzeitig stieg auch die Nachfrage, und angehende Studierende suchten eben diese Lehrenden auf.

So haben sich einige Hochschulen einen Namen als „Comic-Schmieden“ gemacht, was den Anschein erweckt, es gäbe reichlich Angebot.

Während sich mit der Zeit immer mehr Studiengänge für das Medium öffnen, sind die Hürden, die dies mit sich bringt, oft nicht sofort sichtbar. Die Stellen dieser Studien-Schwerpunkte innerhalb einer Fachrichtung sind oft unterbesetzt, unterfinanziert und müssen stets um institutionelle Anerkennung kämpfen.

Ein aktuelles Beispiel ist die HBK Saar, wo der Studien-Bereich Comic, der zuvor viel Aufmerksamkeit bekam, Preise gewann und sogar als Master angeboten wurde, erst gekürzt und schließlich abgeschafft worden ist.

Comic als Studienschwerpunkt muss institutionalisiert und strukturell eingegliedert werden, damit er nachhaltig besetzt und gefördert werden kann.

In dem Workshop wurde primär die Frage diskutiert, wie eine solche Institutionalisierung aussehen könnte, und wie ein umfassendes Comic-Studium ausgestattet sein sollte.



Ziel des Workshops:

„DAS FIKTIVE COMICINSTITUT“

Um die Bedürfnisse und erwünschte Neustrukturierungen eines Comicstudiums klar widerspiegeln und kommunizieren zu können, wurde gleich zu Beginn des Workshops die Skizzierung eines idealen, fiktiven Comic-Instituts angestrebt, welches alle Bereiche einer umfangreichen Comic-Ausbildung abbilden soll.

Mit diesem fiktiven Comicinstitut soll eine kompakte Vision entworfen werden, aus der wiederum Aspekte für ein tatsächliches Comic-Studium extrahiert werden können.

Als Vorbild diente unter anderem das Leipziger Literaturinstitut.

Struktur:

- Das Comicinstitut versteht sich als offene Bildungsstätte, welche neben einem institutionalisierten Hochschulstudium (Bachelor/Master/Postgraduierten-Programm) auch Möglichkeiten des Quereinstiegs und der Weiterbildung (jenseits von Altersgrenzen und unabhängig des Bildungsstatus), Masterclasses und eine Comicbibliothek bietet sowie ein Archiv beherbergt.
- Fluides, transparentes und nicht-hierarchisches Lehrangebot: neben festen Lehrstellen/Lehraufträgen/Professuren sollen stetig wechselnde, externe Lehrstellen geschaffen werden. Es sollte auch berufsfeldübergreifende Lehre stattfinden.

- Eingliederung von Theorie und Comicforschung zusammen mit praktisch orientiertem Studium unter einem Dach.
- Interdisziplinarität wird gefördert (auch mit externen Institutionen/Bildungsstätten).
- Der „Geniebegriff“ muss entmystifiziert werden, das Credo lautet: Jede*r kann Comic lernen. Des Weiteren sollen das Berufsfeld und dessen wirtschaftliche Aspekte transparent vermittelt werden können.

Inhalt:

Comic ist ein komplexes Medium, das viele Disziplinen in sich vereint. Die Teilnehmenden des Workshops haben versucht, diese Bandbreite anhand des Kursangebots im Grund-, sowie weiterführendem Studium abzubilden.

KURSE PRAXISSTUDIUM

- Figuratives Zeichnen
- Experimentelles Zeichnen
- Typografie/Farbenlehre
- Storytelling/Dramaturgie
- Recherche/Stoffentwicklung
- Sprachästhetik/Kreatives Schreiben
- Technische Grundkurse (Photoshop, Indesign, etc.)
- Neue Medien (digitale Publikationsformen)
- Druck Werkstatt : Vervielfältigung, Büchermachen
- Präsentationstechnik: Lesung, performative Formen
- Ausstellungsdesign „Comics im Raum“
- Publizistische Strategien: Formen entwickeln, Professionalisierung, Selbstständigkeit

Studierende aus der Praxis müssen Kurse (Wahlpflicht) in der Theorie/Comic-Wissenschaft belegen

KURSE THEORIE/COMIC-WISSENSCHAFT

- Wissenschaftliches Arbeiten
- Analyseaspekte: Comic als Medium/Form, Literatur, Kunst
- Funktionsweisen des Comic: High Art/Low Art, Visuelle Kulturen, Genretheorie
- Geschichte: Geschichte der Bildgeschichte, Europa, Amerika, Japan, globale Entwicklungen
- Kunstvermittlung „Comics“, Ausbildung von Lehrer*innen, bzw. Kunstpädagogik-Studierenden

Studierende der Theorie/Comic-Wissenschaft müssen Kurse (Wahlpflicht) in der Praxis belegen. Im erweiterten Sinne könnte man diese Schnittstelle auch als angewandte Comic-Wissenschaft verstehen.

AUFNAHMEVERFAHREN

Die Aufnahmeprüfung erfolgt ähnlich gängiger Prozedere: Im Vorfeld wird ein Portfolio eingereicht, dazu wird eine Aufgabe gestellt.

Das Verfahren muss offen für alle Altersgruppen sein, sowie intersektional, inklusiv und bildungsschichtübergreifend.

Hierbei ist es wichtig, schon früh, auch an Schulen, anzusetzen (Kunstvermittlung, siehe Workshop Wissensvermittlung), um einen möglichst unbürokratischen Zugang zu einem solchen Studium herzustellen.

Im Gespräch sehr wichtig war der Fokus, einer elitären Hochschulstruktur entgegenzuwirken und viele Mittel einzusetzen, das Medium Comic als Ausbildungsmöglichkeit möglichst breitflächig zu vermitteln.

KOOPERATIONEN

Eine Zusammenarbeit mit anderen comicverwandten Institutionen liegt nahe und soll in das Studium eingebettet werden.

Des Weiteren wäre eine internationale Ausrichtung sehr erwünscht – dabei wäre an Kooperationen mit anderen Comichschulen/Kunsthochschulen im Ausland, sowie die unbürokratische Integration internationaler Studierender und auch des lehrenden Personals von großer Wichtigkeit.

Exkursionen und Projekte von und mit Studierenden im Ausland müssen ebenso angestrebt und gefördert werden.

PROJEKTFÖRDERUNG UND STUDIENFÖRDERUNG

Studentische Projekte, vor allem Abschlussprojekte, sollen über Drittmittel/staatliche Mittel finanziert werden können. Beispiel: An Filmhochschulen werden studentische Filmprojekte über staatliche Filmförderung mitfinanziert. Diese Möglichkeit sollte es auch für die Produktion von studentischen Comicbüchern geben.

Eine gezielte Studienförderung soll außerdem Studierende mit einkommensschwachem Background im Studium unterstützen.

STUDENTISCHES GREMIUM

Studierende sollen die Möglichkeit haben, das Lehrangebot aktiv mitgestalten zu können. Bei Einstellungs- sowie Auswahlverfahren werden Studierende eng eingebunden. Beschwerdemanagement und Organisation von studentisch organisierten Initiativen sind erwünscht.

Tutoring/Mentoring durch ältere Studierende wird angeboten. Masterstudierende können Konzepte für eigene Seminare anbieten und Bachelor-Studierende unterrichten.

Fazit und offene Fragen

Genre: Wie wird definiert, welche Genres unterrichtet werden und wie geht man mit Eingliederung von populärer Kunst und markt-orientierten Inhalten um (z.B. Manga)?

Architektur/Örtlichkeit: der Gedanke eines „offenen Hauses“ jenseits von traditionellen Hochschulstrukturen sollte sich auch im Gebäude widerspiegeln.

Workshop Comicorte

Moderation/Text: Axel Halling (Deutscher Comicverein e.V.)

Teilnehmer*innen:

Dr. Iris Haist (Vorständin e.o.plauen Stiftung, Plauen), Peter Auge Lorenz (Renate Comics e.V., selbstverwaltete Comicbibliothek, Stammtisch, Kurse, Berlin), Sebastian Strombach (Comickünstler, Berlin), Martin Jurgeit (die neunte – Redaktion, Lehrte b. Hannover), Hendrik Dorgathen (Kunsthochschule Kassel Prof. für Illustration und Comic), Lisa Neun (Vorsitzende des Vereins Comicmuseum, Erlangen), Darjush Davar (Kurator „Die besten deutschen Comics“, Schaumburg), Carsten Meißner (Der Comictalk, Gummersbach), Axel Halling (Moderation, Dt. Comicverein, Berlin), Sarah Wildeisen (ZLB Berlin), Felipe Tavaréz (Bochum), Noémie Chantôme (Comicautorin, Dozentin, Berlin)

Was ist eigentlich ein Comicort?

Welche Definition braucht es für unsere Workshop-Arbeit?

Die Diskussionsgruppe startete mit einer Vorstellungsrunde und der Einstiegsfrage, wie ihr persönlicher Comicort aussieht.

Aus dem daraus folgenden Gespräch heraus begannen die Teilnehmenden, Moderationskarten mit ihren Ideen und Inhalten zu beschriften und auf einer Pinnwand festzuhalten. Der Gruppe sind folgende Stichworte im Zusammenhang mit „Comicorten“ wichtig:

1. Thema Information und Vernetzung:

Die in Deutschland bestehenden Comicorte müssen sich bezüglich der Informationen über das Medium stärker vernetzen. Diese Maßnahmen müssen dauerhaft gefördert werden, zum Beispiel über:

Einen Comic-Veranstaltungskalender;

- Ein „Marbach“-Archiv für Comics

2. Thema Finanzierung:

Um Comicorte dauerhaft zu etablieren, müssen folgende Bedingungen erfüllt werden:

- Garantie auf feste Personalstellen;
- Möglichkeiten der Regelfinanzierung und des Fundraisings für Comicorte, Aussicht auf institutionelle Förderung mit entsprechenden Stellen.

Der Buchhandel (wie z. Bsp. die Buchladenkette Thalia) kann ebenfalls in die Nutzung von bzw. in die Kooperation mit Comicorten eingeladen werden. Bei der Ausgestaltung von Comicorten garantiert sein muss:

- Die Sicherheit der Orte;
- Die Barrierefreiheit für das Publikum;
- Eine klare Publikumsorientierung, da Comicorte verschiedene, wichtige Bevölkerungsgruppen anziehen;
- Der Comicort kann auch als niedrighschwelliger „Tresen“ funktionieren und Comic-kultur als Begegnungsstätten pflegen (Bsp. Bibliothek Renate in Berlin);
- Der Comicort sollte Synergien für alle Beteiligten erbringen.

Die Gruppe stellte – ähnlich wie in vielen anderen Bereichen der Kulturförderung – eine grundsätzliche Herausforderung für die künftige Comicförderung fest: Sollen in Zukunft Comicorte eher als Leuchtturmprojekte oder als lokale Comicorte in der Breite (Bsp. Spitzensport vs. Breitensport) gefördert werden? Zu dieser Frage zählt natürlich auch die Frage nach einem ersten, größeren Comicmuseum in Deutschland, wie es z.B. für Erlangen schon seit einigen Jahren diskutiert wird.

Aus der Diskussion ergaben sich einige wichtige inhaltliche Aspekte. Die wichtigsten beziehen sich auf die Frage der Aufgaben der Comicorte:

- Sie archivieren Materialien, Nachlässe;
- Sie präsentieren, stellen aus: der Comicort Museum vs. das Comic-Archiv (vgl. Marbach als Literaturarchiv);



- Archive sind als Anlaufstelle für private Comicsammlungen unbedingt notwendig;
- Comicorte sind Lesestationen, die zum Lesen einladen und können auch mobil oder temporär existieren;
- Sie dienen der Comicvermittlung, um den Comic zu erklären;
- Comicorte pflegen die Begegnungskultur der interessierten BesucherInnen;

3. Zu den konzeptionellen Ansätzen von Comicorten wurden folgende Aspekte genannt:

- Frage nach Zielgruppen der Comicorte? Für wen ist was geeignet?
- Die Pluralisierung der Comicorte insgesamt/bundesweit ist zu achten und zu stärken;
- Möglichkeit der grafischen Darstellung der Begriffswolke „Comicort“ als Baum, als Einheit;
- eine Polarisierung der Comicorte nach dem Modell des Spitzen- vs. Breitensport muss vermieden werden, beides muss vereint werden können;
- Im Rahmen der Kommunikation und Außen-darstellung von Comicorten muss Comic als eigenständiges Medium propagiert werden;
- Es ist ein fachlich gut qualifizierter Ort notwendig, um Comics zu archivieren;
- Anspruch an höchste Qualität der Arbeit mit Comic muss an Orten kommuniziert werden;
- Inhaltlich sollte der Comicort eher Comiczentrum als -museum sein?
- Heikles Thema der Standortes für ein Comicmuseum: Erlangen vs. Berlin?
- Ist kleinere Stadt besser geeignet (vs.

Programmvielfalt in Berlin)?

- Eine beteiligte Kommune muss Geld haben, um Comicorte dauerhaft und in Qualität zu finanzieren;
- Als Comicort eine selbst gewählte Existenz etablieren: Nach eigenen Regeln das Selbstgemachte pflegen, eine Profilierung und Abgrenzung der Orte untereinander erreichen dem Wunsch nachgehen, das, was getan wird, richtig zu tun.

4. Als positive wie negative Beispiele für die Ausgestaltung von Comicorten wurden u.a. genannt:

- Das Comicmuseum Brüssel als Negativbeispiel, wo andere Comicrichtungen jenseits des Establishments erdrückt wurden, und was als Ort offenbar nicht sachgerecht funktioniert;
- Bsp. des Hauses der Geschichte in Leipzig mit seiner Mosaik-Sammlung, die eigentlich ein Nicht-Comicort ist, aber dennoch funktioniert und die Materialien sachgerecht verwalten und ausstellen kann;
- Bestehende Vielfalt: auch wenn größere, zentrale Institutionen in Deutschland noch fehlen, existieren bereits einige tolle Ausstellungsorte für Comic, was ein großes Glück und eine große Bandbreite für den Comic darstellt (Bsp. Galerie Oberhausen).
- Existenz „historischer“ (z.B. durch Persönlichkeiten geprägte) Comicorte wie das Erika-Fuchs-Haus oder das Erich Ohser-Haus sehr wichtig.

5. Zu der Frage einer strategischen, kulturpolitischen Vorgehensweise, wie Comicorte in der Politik mehr Aufmerksamkeit erlangen könnten, wurden genannt:

- Gemeinsame Synergien für den Moment nutzen, politische Kontakte z.B. auch in Bayern nutzen;
- Beweis des Ankommens, Beteiligung von Comic an Documenta und an anderen Stellen, Plädoyer für Comic als Hochkultur/Medium/Comicmuseum etc.;
- Politische Animositäten nutzen (z.B. Länder vs. Bund);
- Ähnlich wie bei der Musik vorgehen, um höheres Level zu erreichen;
- Chance des Koalitionsvertrags nutzen! Anerkennung und Gleichbehandlung fordern!
- Erfolg einer solchen Strategie ist stark von Comicorten und Personen abhängig;
- Die Vision eines Comicmuseums ist zu kommunizieren: „Sammeln, bewahren, vermitteln“;
- Ein „Hauen und Stechen“ ist vermutlich absehbar, da wahrscheinlich Gelder von anderen Medien abgezogen werden;
- In Erlangen ist bereits ein Same gesät: Die Stadt hat Geld, und es steht auch eine Metropolregion dahinter, das Kulturstadamt ist comicaffin bzw. hat den Auftrag, das Festival zu organisieren;
- Die Workshop-Gruppe „Comicorte“ auf der Comicexpansion möchte bei der Aussage zur Förderung von Comicorten neutral bleiben und ortsunabhängig ein Comicmuseum/-zentrum verlangen;
- Im Vergleich zu Film und Theater sind für den Comic minimale Kosten zu erwarten;
- Darstellungsformen medial prüfen, internationale Anbindung der Erzählungen für Comic;
- Zahlen, Daten, Fakten: Comicdaten einbringen (insgesamt und insbesondere für Comicorte); „statista“ checken;
- Ökonomische Relevanz des Mediums für Förderung wichtig;
- Skills für Comic (Visualität, Design, Narration) wirken auch auf andere Medien (Film, Kunst, Games) ein;
- Das Entwickeln eines multimedialen Text-Bild-Verständnisses für Comicslesende dient als Grundgrammatik für moderne Kommunikation;
- Comicbibliothek Renate in Berlin als „Modellprojekt“ eines Comicortes sollte skaliert werden, verschiedene positive Orts-Modelle sollen vorgestellt werden;
- Die Stärken von Comicorten müssen kommuniziert werden;
- „Comicorte boomen“ bzw. kleinere, lokale Comicorte funktionieren als Hinweis auf berechnete wie nachhaltige Unterstützung;
- Begrifflichkeiten im Kopf haben und kommunizieren: „Sequentielle Kunst“ statt Comic verwenden? Die Begriffe Cartoon vs. Comic ausdiskutieren? Die „Bildgeschichte“ als Grundlagenbegriff verwenden?
- Perspektiven für Medium entwickeln! Z.B. Online, Web, digital und die Zugänglichkeit des Comics erhöhen;
- Die Wichtigkeit „historischer“ (z.B. durch Persönlichkeiten geprägte) Comicorte betonen!
- Frage der Wahrung des Comics als „nationales Erbe“ diskutieren: Wie müssen alle – besonders kleine – Comicorte geschützt werden? Kann ein Gütesiegel für Comicorte etabliert werden? Wie kann das nationale oder Weltkulturerbe Comic geschützt werden?

Comics im Koalitionsvertrag

In einer weiteren Session wurde die erstmalige Erwähnung des Comics im Koalitionsvertrag anhand des Originaltextes¹ diskutiert:

Ausgangsfrage war dabei: Der Comic im Koalitionsvertrag der neuen Bundesregierung, die Aufforderung von Claudia Roth in ihrer Video-Grußbotschaft: Was hat sich dadurch für den Comic als eigenständiges Medium geändert, welche Forderungen müssen formuliert werden?

1. Die Gruppe nannte hierzu folgende Punkte:

- eine feste (also in Gesetzen und Förderrichtlinien festgeschriebene!) Verankerung des Comics in Kulturpolitik und Kulturförderpolitik des Bundes, der Länder und der Kommunen ist unbedingt nötig;
- die Erwähnung im Koalitionsvertrag ist einerseits super, bleibt aber sehr allgemein und geschieht nur in einem Halbsatz gemeinsam mit anderen Kulturbereichen:

1 Koalitionsvertrag (bundesregierung.de)

„Wir wollen Kultur mit allen ermöglichen, indem wir ihre Vielfalt und Freiheit sichern, unabhängig von Organisations- oder Ausdrucksform, von Klassik bis Comic, von Plattdeutsch bis Plattenladen. Wir sind überzeugt: Kulturelle und künstlerische Impulse können den Aufbruch unserer Gesellschaft befördern, sie inspirieren und schaffen öffentliche Debattenräume. Wir setzen uns für eine starke Kulturszene und Kreativwirtschaft ein. Wir stehen für eine diskriminierungsfreie Kultur- und Medienpolitik. Wir wollen Kultur in ihrer Vielfalt als Staatsziel verankern und treten für Barrierefreiheit, Diversität, Geschlechtergerechtigkeit und Nachhaltigkeit ein.“

Das ist eindeutig zu wenig, um als klare Anerkennung des Mediums durch die Kulturpolitik zu gelten. Allerdings bleibt festzuhalten, dass – im Text erwähnt und dadurch von der Bundeskulturpolitik einforderbar – folgende Passagen mindestens ebenso wichtig sind:

- Das Eingehen auf die soziale Lage von Künstlerinnen und Künstlern und die Festlegung von Mindesthonorierungen;
- Die Schaffung des „Datenraums Kultur“ mit sparten- und länderübergreifendem Zugang zu Kultur;
- Die Förderung einer „green culture“, des ökologischen Umbaus im Kulturbereich;
- Die Förderung des ländlichen Raums und strukturschwacher Regionen, Reduzierung des Eigenanteils auf zehn Prozent;
- Die Förderung unabhängiger Verlage wird mit den Ländern geprüft;
- Die Entbürokratisierung des Zuwendungsrechts, Kooperation mit Ländern und Nutzung digitaler Standardisierung;
- Die Förderung von Bibliotheken als „Dritten Orte“ über die Ermöglichung von Sonntagsöffnungen;

Was bedeutet dies konkret für Comicorte? Diese können sich nun auf den Koalitionsvertrag berufen, die Umsetzung der genannten Punkte einfordern, und die erwähnten Angebote nutzen! Viele Passagen des Koalitionsvertrags, die sich auf andere Medien wie z.B. Games oder den Film beziehen, müssten jedoch genauso auf den Comic angewendet werden.

Wie z.B. mit folgenden Textzeilen, die hier als Vorschläge an das Medium Comic angepasst wurden, aus dem Koalitionsvertrags-Text ab Seite 123, Zeile 4103: „Wir schaffen [und nun

geändert: „eine Informationsstelle für Comic etc.], S. 123, Zeile 4127 „Wir wollen den [und jetzt angepasst „Comicstandort“] stärken S. 123, Z. 4132 „Filmförderungsnovelle“ – wo es noch gar keine Comicförderung des Bundes gibt, S. 123, Z. 4147: Kulturerbe – auch Comic gehört selbstverständlich dazu!

Der Koalitionsvertrag dient also auch als Vorlage für andere: Die Empfehlung/Übernahme der für Comicorte wichtigen Elemente in die Gesetze und Förderrichtlinien der Kulturpolitik der Bundesländer und Kommunen kann auf seiner Grundlage erfolgen.

2. Das Thema „Text des Koalitionsvertrags“ wurde in der Gruppe mit folgenden, weiteren Aspekten diskutiert:

- Comics werden im Vertrag nur unter „ferner liefern“ geführt, als ein Extrem, als etwas Triviales vs. der Klassik („von Klassik bis Comic“)?
- Frage: Warum werden die Games ausdrücklich gefördert, ein Feld, in dem bereits eine Menge Geld steckt, und nicht der Comic, der diese Subventionen benötigt?
- Das Kulturelle Erbe des Landes besteht nicht nur aus Architektur? Auch der Comic zählt dazu;
- Comicproduktion muss gefördert werden, da sie ähnlichen Herausforderungen wie andere Bereiche gegenübersteht;
- Die angedachten Sonderöffnungszeiten für Bibliotheken als „dritte Orte“ wäre eine gute Maßnahme für diese als Comicorte, wenn die notwendigen Personalfragen geklärt werden können. Allerdings muss bei einer evtl. Förderung zwischen nicht-kommerziellen und kommerziellen Orten (Buchhandlungen) unterschieden werden;
- 1. Förderung von Comicorten wie ... (Aufzählung der ausschließlichen Comicorte);
- 2. Förderung von Comicorten wie ... (die mobilen, temporären Comicorte);
- Der Koalitionsvertrag sollte trotz aller Mängel zur Kommunikation „pro Comic“ genutzt werden;
- Die Comicexpansion als Veranstaltung sollte im nächsten Jahr wiederholt und insgesamt verstetigt werden! Zum Beispiel in Bochum (konkrete Bewerbung durch Felipe Tavaréz), in Hamburg oder in...?

Fazit der Arbeitsgruppe „Comicorte“

Was sind Comicorte? (Ergebnisse des Diskussionsabgleichs und der gemeinsamen Ergänzung in der Gruppe als Grundlage der darauffolgenden Forderungen an die Bundeskulturpolitik)

- Orte, die den Comic und die Comicschaffenden/Akteure als eigenständiges Medium gegenüber der Literatur und der Kunst würdigen;
- Orte, die die spezifischen Herausforderungen an Aufbewahrung und Präsentation des Mediums garantieren können:
 - Archivierung/sachgerechte Lagerung,
 - technisch (z.B. sonnen-)lichtarme wie didaktisch geeignete Ausstellungspräsentation,
 - narrative wie museumspädagogische Konzepte, die Comics sowohl ansprechend als auch verständlich vorstellen bzw. erklären können
 - zentrale Lage (bundesweite, regionale und lokale Erreichbarkeit mit öffentlichen Verkehrsmitteln),
 - kostengünstiger Eintritt für ein sozial möglichst breites Publikum (Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Familien).
- Orte, an denen Comics erworben oder ausgeliehen werden können;
- Orte, an denen sich Menschen versammeln, um gemeinsam dem Medium in aller Breite begegnen zu können (Festivals, Messen, Comicons etc.);
- Orte, an denen über Comics gesprochen wird - öffentliche Veranstaltungen, aber auch Comic-Repräsentation über Medien (Presse, Film & Fernsehen, Internet etc.);
- Orte, an denen Comics gelesen werden;
- Orte, an denen Comic im öffentlichen Raum sichtbar wird.

**Verkürzte Definition der „Comicorte“:
Orte, an denen Comic als eigenständiges Medium stattfinden kann**

Forderungskatalog an die BKM zur Schaffung und des Erhalts von Comicorten (AT)

1. Wir fordern die Anerkennung, Gleichbehandlung und Aufnahme des Comics als eigenständiges Medium in die Grundsätze und das Tagesgeschäft der Bundeskulturpolitik bzw. ihrer Institutionen, und ebenso die Förderung spezifischer Comicorte.
2. Comic ist ein unverzichtbarer Teil unseres nationalen Kulturerbes. Wir fordern die Unterstützung und Finanzierung mindestens eines staatlichen, nationalen Comicmuseums oder -zentrums in Deutschland, das der Präsentation, der Sammlung, des Erhalts, der Pflege und der Vermittlung des Comics als Teil dieses Kulturerbes dient.
3. Wir fordern die Einrichtung einer zentralen, dauerhaft kuratierten Informationsplattform für das Medium Comic, welche die Aktivitäten der Comicakteur*innen und ihrer Comicorte bundesweit erfasst, zur Verfügung stellt und alle Interessierten zu Comicfragen in aller Breite informiert und vernetzt (z.B. über den Deutschen Comicverein?).
4. Wir fordern eigene Ausschreibungen zu Projektförderungen für Comicorte und die Einbeziehung des Comicfachwissens in die Kulturförderpolitik des Bundes über die Einberufung von Comicexpert*innen für comicspezifische wie spartenoffene Jurys.
5. Wir fordern, das Bewusstsein der inklusiven Kraft des Mediums Comic und seiner Comicorte für eine große Vielfalt an Zielgruppen in der Bundesbehörde für Kultur und Medien und ihrer Kommunikation zu verankern.
6. Wir fordern feste Ansprechpartner*innen im BKM für Comic, um diese Forderungen gemeinsam umzusetzen.

Workshop Förderung in der Comicszene

Moderation/Text: Bianca Henze (Berthold Leibinger Stiftung)

Teilnehmer*innen:

Elke Renate Steiner (Künstlerin), Christine Boehl (BKM), Thomas Henseler (Zeichner/Autor), Andreas Prill (Journalist, Der Telestammtisch), Dirk Schwieger (Künstler), Sten Fink (Carlsen Verlag) Katharina-Sofie Naujoks (Deutscher Comicverein e.V.)

An das Bundesministerium für Kultur und Bildung

Im Rahmen der Comicexpansion vom 18.-19. Mai 2022 am Literarischen Colloquium Berlin beschäftigten wir uns in dem von mir geleiteten Workshop mit der Förderung der Comicgestaltung durch die Künstler*innen in Bild (Zeichnen und Kolorieren) und Text (Szenarien, inklusive Comicübersetzung) in der deutschen Comiclandschaft.

Dabei gingen wir der folgenden Frage nach:

Comics werden in Deutschland aktuell nur sehr selten als eigenständige Kunstgattung gefördert. Sollte sich Comic als „exklusives“ Medium behaupten oder müssen sich die Förderbereiche Kunst und Literatur stärker für den Comic öffnen?

Das Gefühl, bei der Förderung zwischen den Stühlen zu sitzen, kennen Comickünstler*innen in Deutschland nur zu gut. Traditionell wurden die Comicschaffenden bei der Suche nach Förderung zwischen Angeboten zur Bildenden Kunst und der Literatur hin- und hergeschickt.

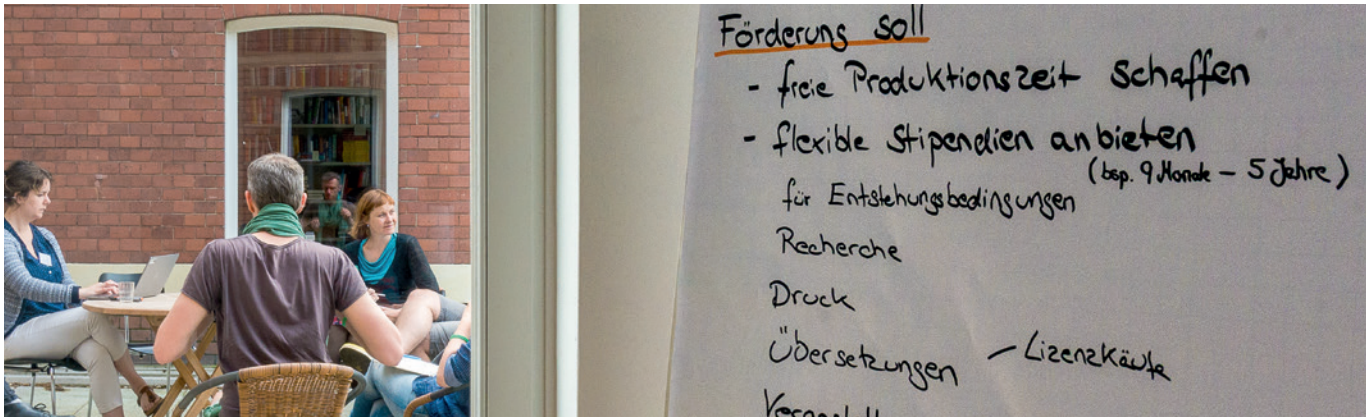
Wurde es von comicfernen Förderverantwortlichen oft sogar als Vorteil dargestellt, sich bei zwei verschiedenen Kulturbereichen bewerben zu können, führte diese Situation in der Vergangenheit nur sehr selten zum Fördererfolg für die Comiczeichnerin oder den Comickünstler. Was auch nicht verwundern kann, da die Jurys der beiden anderen Kultursegmente

eine Einbeziehung von Comicexperten qua Definition für nicht notwendig ansahen.

Fördermöglichkeiten, die sich deutschlandweit explizit an Comicschaffende richten, sind sehr überschaubar: Ein paar Stipendien und einige Preise. Zwei Stipendien der öffentlichen Hand sind zu nennen: Das ältere lobt die Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa seit 2018¹ aus, das andere die Hamburger Behörde für Kultur und Medien. Des Weiteren gibt es auch eine Förderung des Kulturstiftungsamtes der Stadt München, das alle zwei Jahre Projekte im Comicbereich Comic fördert, wobei es sich hier um eine Projektförderung handelt und die Publikation eines Comic nur im Rahmen z.B. einer Ausstellung gefördert wird.

Dies ist im Vergleich zu den Fördermöglichkeiten in den Bereichen Bildende Kunst oder Literatur ausgesprochen wenig. Weitert man seine Suche allerdings aus, kann man sehr schnell feststellen, dass es durchaus Möglichkeiten gibt, diese jedoch den Comic nicht als eigenständiges Genre führen – siehe oben. So lobt beispielsweise das Bayerische Staatsministerium ein Literaturstipendium aus, auf das sich Schriftsteller*innen aus den Bereichen Prosa, dramatische Texte, Lyrik, Kinder- und Jugendliteratur und eben auch Comic bewerben können. Ebenso verhält es sich auch mit dem Stipendium der Kulturstiftung Baden-Württemberg. Seit 2018 schreibt die Stiftung Kulturwerk der VG Bild-Kunst ebenfalls eine Förderung aus; Comicprojekte werden dabei dem Bereich Fotografie, Illustration und Design zugeordnet. Dass das Schaffen von Comiczeichner*innen aber durchaus hohe Standards er-

¹ Im Folgenden werden Textstellen aus „öffentliche und Private Förderung“ zitiert, die der Autorin für die Diskussion als Informationsmaterial dienen.



füllt und somit auch die Beachtung renommierter Literaturstiftungen bekommt, zeigte die erstmalige Verleihung des Hamburger Lessing-Stipendiums 2022 an die Comiczeichnerin Birgit Weyhe.

Ähnlich ist die Situation im Bereich der Aufenthalts- bzw. Arbeitsstipendien, die von privaten wie öffentlichen Trägern ausgelobt werden. Angeboten werden diese Stipendien von Künstler- und Literaturhäusern. Die meisten dieser Arbeitsstipendien stellen Wohn- und Atelierplätze, sowie die vorhandene Infrastruktur zur Verfügung. Teilweise wird ein Taschengeld ausgezahlt oder es werden Kosten für anfallenden Material- oder Reisekosten übernommen. Auf viele dieser Arbeitsstipendien können sich internationale Künstler*innen bewerben, auch hier sind die Ausschreibung spartenübergreifend.

Etwas vielversprechender sieht es in Bezug auf Auszeichnungen und Preise aus, wobei auch hier Möglichkeiten für Comicschaffende nicht nur quantitativ, sondern auch qualitativ – bezüglich der Höhe der Dotierungen – weit abgeschlagen hinter jenen für etablierte Kunst- und Kultursparten liegen.

Der höchstdotierte Preis für Comicpublikationen ist der Comicbuchpreis der privaten Berthold Leibinger-Stiftung, der auch an ein Team von mehreren Personen vergeben werden kann. Mit weitem Abstand folgen der Max und Moritz-Preis des Kulturamts der Stadt Erlangen, der alle zwei Jahre zum Festival Internationaler Comicsalon Erlangen ausgelobt wird, sowie der Independent Comic-Preis des Interessenverbands Comic e.V. (ICOM) und der GINCO Award der Comic Solidarity, der während der Comic Invasion Berlin verliehen wird. Ebenfalls zur Comic Invasion wird der Förderpreis der Comic

Invasion Berlin verliehen, dessen Gewinner*in in den Genuss eines Mentorings durch eine*n erfahrene*n Comickünstler*in kommt.

Weitere Förderpreise für Nachwuchstalente sind der Wilhelm Busch-Comicpreis der Stadt Wolfenbüttel; der private Hamburger Förderpreis AFKAT, der jungen Künstler*innen die Veröffentlichung einer Graphic Novel beim Mairisch-Verlag ermöglicht, wurde eingestellt. Darüber hinaus existieren im Bereich Manga zahlreiche Wettbewerbe, die sich vor allem an Schüler*innen richten. Als etablierter Preis sei hier nur der Mangawettbewerb der Deutsch-Japanischen Gesellschaft Berlin genannt.

Weiten wir die Definition des Comic nun wieder etwas und berücksichtigen auch Literatur, Illustration und Karikatur, oder verstehen es sogar als Komische Kunst, wie der Sondermann für Komische Kunst der Frankfurter Buchmesse, dann sind an dieser Stelle auch noch der e.o.plauen Förderpreis der Stadt Plauen, der Ernst Hoferichter-Preis für Literatur und der Förderpreis der Hans Maid-Stiftung zu nennen. Des Weiteren vergeben auch manche Städte Förderpreise, wie beispielsweise die Nordrhein-Westfälische Stadt Velbert,. Hier sind die Bedingungen äußerst unterschiedlich – sie alle aufzulisten würde den Rahmen dieses Textes sprengen. Der Förderpreis der Stadt Velbert zum Beispiel wird alle zwei Jahre an junge Künstler*innen vergeben, wobei im Vorfeld der Ausschreibung das zu fördernde Genre festgelegt wird.

Darüber hinaus werden Anerkennungspreise verliehen, beispielsweise PENG!, der Comic-Preis des Münchener Comic-Festivals, der Rudolf Dirks Award der German Comic Con in Dortmund oder auch der Designpreis des Landes

Rheinland-Pfalz (in der Kategorie Kommunikationsdesign werden hier auch Comics gekürt).

Betrachtet man die Auflistung alle Preise und Stipendien für Literatur (vgl. Anhang), machen die Förderangebote für Comics weniger als zehn Prozent davon aus. Diese Situation ist eher als der berühmte Tropfen auf dem heißen Stein zu bezeichnen, denn als eine ernsthafte Förderung für Comicschaffende. Um einen Comic zu entwickeln und zu zeichnen, braucht es Zeit. Zeit für die Konzeption, Zeit für das Zeichnen, Zeit für die Produktion und Zeit für die Übersetzung. Diese freie Zeit kostet Geld. Freie Zeit, um am eigenen Werk zu arbeiten ist ein Luxusgut. Wie kann die Förderung hier unterstützen? Und wie können sich die Förderbereiche Kunst und Literatur stärker für den Comic öffnen?

In unserem Workshop haben wir zunächst über den Qualitätsstandard der Förderung gesprochen: Was macht eine gute Förderung aus? Was braucht eine gute Förderung?

In erster Linie muss sich eine gute Förderung mit dem zu fördernden Produkt auskennen, d.h. sie muss bereits bei der Auswahl der Jury beginnen. Neben der Jury sollten die Kriterien für die Förderung untersucht werden; oft sind deren Kriterien so komplex, dass sie bereits bestimmte Gruppen vor dem Bewerbungsprozess ausschließen, indem sie z.B. wohnortgebunden sind, die Bewerberarbeit in einer bestimmten Sprache sein muss, oder das Werk bereits publiziert sein sollte. Hier sollte auch das transnationale Verständnis von lokaler Kultur nicht außer Acht gelassen werden.

Eine gute Förderung sollte Künstler*innen freie Produktionszeit verschaffen, um in Ruhe an ihrem Werk zu arbeiten, ohne nebenher den eigenen Lebensunterhalt bestreiten zu müssen. Angeboten werden könnten flexible Stipendien, von mehreren Monaten bis zu mehreren Jahren, genauso aber auch für verschiedene Abschnitte des Entstehungsprozesses, die Recherche, die Ausarbeitung, die Zeichnung, den Druck, die Übersetzung, aber auch für Veranstaltungen zur Bewerbung des fertigen Werks, etwa Lesungen und Messeauftritte. All dies sind Kosten, die mit der Förderung abgedeckt werden sollten.

Ebenso könnte auch die Arbeit am Comic in dafür vorgesehenen Räumlichkeiten gefördert

werden, sogenannte Working Spaces, in denen zum Beispiel kollaboratives Arbeiten oder die Durchführung von Workshops möglich sind.

Was für Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit sich mehr Förderung in der Comicszene etablieren kann?

Es braucht eine zentrale Anlaufstelle, die als Ansprechpartner und Vermittler fungiert. Eine Art Comicareferat und Comic-Kompetenzzentrum. Da die Fördersituation sehr unübersichtlich ist, sollte es einen Ort geben, an dem alle Fördermöglichkeiten in der Comicszene gebündelt werden, um den Interessierten eine Übersicht zu geben, bspw. analog zum Literaturport des Literarischen Colloquiums. Hier sammelt eine Stelle alle Fördermöglichkeiten in der Literatur und gibt via Website darüber Auskunft.

Im nächsten Schritt sollte sich eine Arbeitsgruppe aus Personen der Comicszene als auch aus Personen des Bundesministeriums für Kultur und Medien bilden, die die spezifischen Anforderungen für Comics und den Bedarf der Künstler*innen erarbeitet und katalogisiert. Nur so können Strukturen geschaffen werden, die auch langfristige Förderungen ermöglichen. Vertreter*innen aus der Comicszene müssen in Gespräche mit dem BKM gehen und als Partner mit dem Bund fungieren. Auch hier könnte ein zukünftiges Kompetenzzentrum diese Vernetzungsfunktion für Comics übernehmen.

Pragmatisch könnte dann der Literaturfonds des Bundes beauftragt werden, eine Sparte für die Comicförderung zu öffnen. Dafür braucht das BKM eine Projektinstitution, eine feste Verankerung an einer Literatureinrichtung. Auch hier wäre das Literarische Colloquium in Betracht zu ziehen.

Ebenso sollte sich die Arbeitsgruppe mit der Besetzung einer geeigneten Jury befassen, diese könnte durch die gegebenen Strukturen im Literaturfond zeitnah umgesetzt werden. Auf diese neue Förderlinie könnten die gut eingespielten Modelle für Jurys und Modelle für bereits bestehende Stipendien angewendet werden, wie bspw. bei der Vergabe des Comicstipendiums der Stadt Berlin.

Sichtbarkeit erhöhen!

Der Bund hat hier die Chance, eine Vorreiterfunktion in der Comicförderung zu übernehmen, um auf kommunaler Ebene Nachahmer zu generieren. Mehr Förderung bedeutet auch mehr Sichtbarkeit für die Szene.

Ein Ziel sollte sein, das Medium alltäglicher zu machen, indem man zum Beispiel Comics vermehrt an Schulen bespricht und in den Lehrplan aufnimmt und den Comic als eine eigene Kunstform behandelt. Comics sollten mehr in den Alltag integriert werden durch das Verkaufen von Comics von deutschen Comic-Künstler*innen auch im Supermarkt oder in der Drogerie.

Die Kunstform sollte mehr ins Blickfeld der Öffentlichkeit geraten – auch hier kann die Politik den Anstoß geben. Es könnte ein Comic-Seminar im Bundestag abgehalten werden, um zu zeigen, was der Comic alles leisten kann. Auch könnten auf Bundesveranstaltungen Vertreter*innen aus der Comicszene mit einer Einladung berücksichtigt werden.

Das sind alles Punkte, bei denen Förderung maßgeblich unterstützen kann, denn all diese Perspektiven sind mit Kosten verbunden.

Daher sollte die Sichtbarkeit von Fördermöglichkeiten für das Medium Comic und die Comicschaffende selbst unbedingt erhöht werden, um zum einen dazu anzuregen, mehr solcher Förderung zu etablieren, aber auch um auf das Genre aufmerksam zu machen und somit die Comicszene in Deutschland zu stärken.

Übersicht aller bekannten Stipendien und Preise (Stand März 2022) siehe Text „öffentliche und private Förderung“.



Workshop Präsentation und Repräsentation

Moderation/Text: Andreas Platthaus (Journalist FAZ, Kritiker, Comicbuchpreis-Jury)

Teilnehmer*innen:

Katinka Kornacker (Comix – Comicbuchhandlung Hannover), Heike Drescher (Verlag Reprodukt, Berlin), Lars von Törne (Journalist der Tagesspiegel, Berlin), Mayha Suaysom (Künstlerin, Berlin), Volker Sponholz (Künstler, Pure Fruit Magazin, Kiel), Alexandra Hamann (mintwissen – Verlag für Wissenschaftskommunikation, Berlin), Celine Van de Velde (Illustratorin, Kunsthistorikerin, Berlin), Dirk Rehm (Verlag Reprodukt, Berlin), Antje Riley (Übersetzerin, Berlin), Sebastian Strombach (Künstler, Berlin)

Schon der Titel lässt die Spaltung erkennen, die im Verlaufe der zweitägigen Arbeitssitzungen des Workshops im lcb deutlich wurde: Präsentation ist unmittelbar mit einem Gegenstand, hier deutschen Comics, verbunden, Repräsentation betrifft deren Vertretung.

Wenn es um eine größere internationale Sichtbarmachung deutscher Comics gehen soll, sind beide Fragen gleichermaßen wichtig, doch die haben, das wurde schnell im Gespräch der Workshop-Teilnehmer deutlich, unterschiedliche Voraussetzungen. Für die Präsentation sind die Entstehungsbedingungen von Comics in Deutschland wichtig, denn je günstiger diese für die Autor*innen sind, desto vielfältiger wird auch das sein, was sie hervorbringen und was somit präsentiert werden kann. Die Repräsentation dagegen benötigt ein generelles Förderkonzept, das nicht die Einzeltitel, sondern die ganze Erzählform in den Blick nimmt. Somit ist dieses Segment besser geeignet für staatliches Engagement, während die Individualförderung besser in den Händen privatwirtschaftlicher Institutionen aufgehoben ist – seien dies nun Verlage oder Stiftungen.

Unter Beachtung dieser Feststellung hat der Workshop sich zunächst intensiv mit den Daseinsbedingungen von Comicschaffenden in Deutschland auseinandergesetzt, wobei es der Diskussion zugutekam, dass sowohl Zeichner*innen als auch Verlagsmitarbeiter*innen unter den Teilnehmenden waren. Übersetzer*innen, Comicbuchhändler*innen und Fachjournalist*innen ergänzten die Gruppe, und besonders interessant waren die Einblicke, die Teilnehmer*innen aus Thailand und Belgien über den Vergleich mit den jeweiligen Comic-Kulturen ihrer Herkunftsländer beitragen konnten. Mit

Belgien war das europäische Land angesprochen, das sich kulturell stärker als jedes andere über die eigene Comictadition definiert (beginnend mit Hergé, dem Zeichner von Tim und Struppi, in den dreißiger Jahren, über die kontinental prägenden Stilformen der Schulen von Brüssel und Marcinelle nach dem Zweiten Weltkrieg bis hin zu den großen, europaweit bedeutenden Verlagshäusern Dupuis und Casterman in der Gegenwart), mit Thailand dagegen ein Staat, der ähnlich wie Deutschland verspätet zu den Comics fand und gegenüber der einheimischen Produktion eine ungleich größere Import- und Übersetzungskultur aufweist – dort vor allem hinsichtlich Manga aus Japan, hier betreffs Comics aus dem französisch- und englischsprachigen Ländern, aber mittlerweile ebenfalls eines gewaltigen Anteils an Manga am deutschsprachigen Comicmarkt. In der Folge sind sowohl für thailändische als auch für deutsche Comicschaffende die Verlockungen groß, das eigene Land zu verlassen oder zumindest die eigenen Arbeiten in fremdsprachigen Verlagen aus comicaffineren Kulturen anzubieten – Beispiele für international namhafte deutsche Autor*innen, die ihre ersten professionellen Publikationen im Ausland herausgebracht haben, sind Barbara Yelin, Jens Harder, Mikaël Ross, Andreas Martens alias Andreas oder Matthias Schultheiß. So günstig solche eigeninitiativ betriebenen multikulturellen Karrieren für die internationale Vermarktung von deutschen (oder thailändischen) Comics auch sein mögen, sind sie doch ein Nachteil für die jeweils eigene Kultur, da diese Teile ihres Potenzials einbüßt.

Dagegen liegt eine spezifische Stärke des deutschen Comics – darüber waren sich alle Workshop-Beteiligten einig – in der existie-



renden akademischen Ausbildung. In Hamburg, Berlin, Kassel, Halle, Leipzig, Kiel, Hannover, Essen oder Augsburg haben sich Illustrationsklassen etabliert, die einen Schwerpunkt auf Comics legen, meist bedingt durch die Berufung von prominenten Zeichner*innen (Anke Feuchtenberger, Henning Wagenbreth, Hendrik Dorgathen, ATAK, Ulli Lust, Markus Huber, Martin tom Dieck) auf die jeweiligen Lehrstühle. Die kreative Explosion der vergangenen zwei Jahrzehnte unter jungen deutschen Comicschaffenden verdankt sich ganz entscheidend dem Austausch an den Universitäten während ihres Studiums und dem Einfluss ihrer im Metier bereits etablierten Dozent*innen. Es wäre deshalb für die Präsentation deutscher Comics höchst wünschenswert, wenn diese Studiengänge gestärkt und endlich spezifisch auf Comics ausgerichtete Lehrstühle eingerichtet würden. Dazu ist die Unterstützung der Bundesländer notwendig, aber auch Stiftungsprofessuren wären eine probate Maßnahme, um die bereits erreichte Stärke der akademischen Comicausbildung in Deutschland institutionell zu verfestigen.

Der Unterschied zu anderen ästhetischen Disziplinen ist eklatant – nicht nur an den Hochschulen, sondern generell im Hinblick auf deren Förderung und Propagierung. Man betrachte nur die beiden dem Comic nahen Kunstformen Literatur und Bildende Kunst: Die Ausbildung ist formalisiert, es gibt eigene Institute, vor allem aber gibt es einen professionellen Rahmen über Verlage oder Galerien, Agenturen, Lektorate, Auszeichnungen und öffentliche Förderprogramme, der auf dem Feld der Comics noch in Entwicklung ist. Erst in jüngster Zeit hat eine Institution wie der Deutsche Übersetzungsfonds dezidiert

zur Einreichung von Anträgen auf Förderung von Comic-Übersetzungen aufgerufen; vom Deutschen Literaturfonds sind dagegen noch nie Stipendien für Comicschaffende gewährt worden. Bei VG Bild-Kunst und VG Wort können mittlerweile auch Comic-Projekte zur Förderung eingereicht werden. Erstere hat mehrere bewilligt, bei letzterer sind die Gremien zögerlicher. Es mangelt dem Comic in Deutschland immer noch an Ansehen, und daraus resultiert seine hiesige strukturell mangelhafte Infrastruktur.

Die von den Verlagen aktiv betriebene Etablierung des Marketing-Begriffs „Graphic Novel“ hat in den letzten beiden Jahrzehnten zahlreiche Buchhandlungen für Comics erschlossen (auch das kommerzielle Phänomen der Manga als umsatzstärkstes Einzelsegment im deutschen Jugendbuchmarkt mag das Ihrige dazu beigetragen haben). Mittlerweile ist das Bewusstsein beim Publikum dafür gewachsen, dass es erzählerisch anspruchsvolle Comics gibt, und mit ihm die mediale Aufmerksamkeit. Noch vor der Pandemie hatte jedoch die Frankfurter Buchmesse nach mehr als zehn Jahren ihren Comic-Schwerpunkt aufgelöst, weil der Versuch gescheitert war, eine signifikante Zahl von Ausstellern aus diesem Marktsegment zu gewinnen. Auch wenn die Leipziger Buchmesse im Gegensatz dazu ihre Manga Comic Convention immer weiter ausgebaut hat (ein Drittel aller Besucher resultierten zuletzt daraus), ist der Frankfurter Rückzug ein Alarmzeichen. Nirgendwo gehen Präsentation und Repräsentation derart Hand in Hand wie auf Comicfestivals oder -messen. Im Vergleich zur „Comiconation“ Frankreich ist deren Zahl in Deutschland indes verschwindend klein. Die sich jährlich abwechselnden Comicsalons in



Erlangen und München und die künstlerisch ehrgeizigen, aber nicht auf großes Publikum abzielenden jährlichen Festivals in Berlin, Hamburg oder Leipzig genügen nicht, um die Breite des Angebots an deutsche Comics sichtbar zu machen. Und die vor der Pandemie mit viel Aplomb ins Leben gerufenen, jetzt notgedrungen stark reduzierten Manga Conventions sind auf eine homogene, wenn auch umfangreiche Zielgruppe ausgerichtet. Eine Verfestigung der öffentlichen Unterstützung für die lokalen Comicfestivals und die beiden großen Salons wäre unbedingt wünschenswert; im Gegensatz zu anderen (jährlich ausgerichteten!) Kulturereignissen in den jeweiligen Städten (das Poetenfest in Erlangen, Film- oder Literaturfest in München) stehen sie alle zwei Jahre erneut vor der Existenzfrage. Dabei sind sie Schaufenster auch auf internationaler Ebene, und sollten deshalb auch nationaler Unterstützung (also solcher der Bundesrepublik) für würdig erachtet werden. Gleiches gilt übrigens für die Repräsentanz deutscher Comics auf ausländischen Festivals. Es ist doch ein Unding, dass es etwa Empfänge der deutschen Filmwirtschaft und -förderung auf dem Festival von Cannes gibt, aber nichts auch nur annähernd Vergleichbares auf dem in seiner Sparte vergleichbar wichtigen Comicfestival von Angoulême. Dort hält die private Deutsche Comicgesellschaft mit einem Stand die Fahne hoch – ein Armutszeugnis für die Kulturpolitik unseres Landes.

Das Goethe-Institut war jahrelang ein verlässlicher Förderer von deutschen Comics, indem es Überblicks- und Spezialausstellungen in aller Welt zeigte und Autorinnen und Autoren zu Vorträgen, Lesungen und Workshops einlud. Dieses Engagement ist aber in jüngster Zeit (natürlich auch pandemiebedingt) reduziert

worden, obwohl es keine andere Erzählform gibt, die so gut über Sprachgrenzen hinweg funktioniert. Wobei es eine interessante Feststellung seitens der ausländischen Teilnehmer*innen des Workshops zu „Präsentation und Repräsentation“ war, dass ein spezifisches Interesse in ihren Ländern an deutschen Comics zur Kriegsthematik bestehe – weil damit nach wie vor generationenübergreifend die meisten Assoziationen zu Deutschland verbunden seien. Diese Wahrnehmung kann ungeachtet der Qualität zeithistorischer Erzählungen übers „Dritte Reich“ (zu nennen wären etwa Irmina von Barbara Yelin, Der Boxer von Reinhard Kleist oder – erst jüngst erschienen – Der Duft der Kiefern von Bianca Schaalburg) nicht im Sinne einer deutschen Comicförderung sein, die auf die Vielfalt des hiesigen Schaffens hinweisen möchte. Deshalb wäre eine thematische Fokussierung von erwünschten Themen sinnvoll: Ohne die auch politisch ja gewollte Vergangenheits-erörterung auszuschließen wären Migration, Integration, Klimakrise, soziale Teilhabe oder demographischer Wandel geeignete Gegenstände für deutsche Comics, deren Entstehung man dezidiert begünstigen könnte und sollte. Und das gilt auch für einen Konfliktstoff wie politischer Extremismus.

Dadurch stellt sich auch die Frage von gezielter Begünstigung von Sach- und Dokumentationscomics. Im international boomenden Biographien-Markt braucht es keine finanzielle Ermutigung, bei komplexeren Themen ist das anders. Und auch künstlerische Comics, also ästhetisch wagemutige Projekte, die an den Hochschulen ein geeignetes Experimentierumfeld finden, sind in den Verlagsprogrammen nur selten zu finden. Sollte man über eine strukturelle Comicförderung nachdenken, wären solche Aspekte zu berücksichtigen. Reine Exportförderung jedenfalls wäre enttäuschend bei einer Erzählform, die ihre Möglichkeiten gerade erst erkundet. Die dubiose Vergabepaxis öffentlicher Fördermittel im Filmproduktionsbereich, wo der Löwenanteil der Mittel an ohnehin kommerziell aussichtsreiche Projekte geht, müsste hier warnendes Beispiel sein.

Berlin und Hamburg machen derzeit vor, wie eine konkrete Standortförderung auf Länderebene aussehen kann: mit dem Berliner Comicstipendium und mit den Hamburger Literaturpreisen, die in jüngster Zeit für Comicschaffende geöffnet und vor allem auch an sie vergeben worden sind. Dazu kommt die stadtstaatliche Förderung der lokalen Comicfestivals. Immer

noch in den Kinderschuhen steckt aber, wie überall sonst in Deutschland, die Unterstützung von digitalen Comicprojekten, obwohl damit Plattformen geschaffen werden könnten, deren Präsentation es vermag, neue Interessenschichten anzusprechen, offene Foren für Autor*innen zu bieten und ein partizipatives Diversitätsverständnis zu forcieren. Außerdem senken Netz- oder Soziale-Medien-Präsentationen von Comics die Schwellenangst beim potenziellen Publikum und können neue Leseerlebnisse bieten (Interaktivität, Animation), obwohl dafür die Variabilität bei der Formatwahl geopfert werden muss, die ein gedrucktes Buch oder Heft noch ermöglicht.

Weitaus weniger ausgeprägt als in klassischen Comic-Kulturen wie Japan, den Vereinigten Staaten oder Frankreich ist die arbeitsteilige Produktion von Geschichten durch Teams aus Szenarist*innen, Zeichner*innen, gegebenenfalls noch Kolorist*innen und Letterer*innen. Die Wertschätzung gut geschriebener Szenarien ist hierzulande geringer, obwohl es eine Binsenweisheit ist, dass ein schlecht gezeichneter, gut erzählter Comic mehr Interesse für sich beanspruchen kann als ein gut gezeichneter schlecht erzählter – der erste „Augenschein“ wird in beiden Fällen bei der Lektüre als Täuschung empfunden, in ersterem positiv, in letzterem negativ. Das Interesse von professionellen, geschweige denn literarischen deutschsprachigen Autor*innen, für Comics zu schreiben, hält sich in Grenzen (Ausnahmen wie Thomas von Steinaecker, Clemens Setz oder Thomas Pletzinger bestätigen die Regel), profunde Lektorate finden nur in wenigen Comicverlagen statt. Die Etablierung von Auszeichnungen wie dem Leibinger-Comicbuchpreis oder auch dem bereits erwähnten Berliner Comicstipendium mit ihrer jeweiligen Konzentration auf die Qualität von Erzählungen im Entstehen trägt bereits dazu bei, narrativ anspruchsvolle Projekte zu bestärken. Von einer Preisdichte, wie sie im Kunst- oder gar im Literatur-Sektor existiert, kann man aber nur träumen.

Eine Institution wie „Jugend zeichnet (Comics)“ analog zu „Jugend forscht“, „Jugend musiziert“, „Jugend debattiert“ oder auch den bundesweiten Vorlesewettbewerben auf Schulebene wäre ein weiterer wichtiger Schritt, um den Comic als Ausdrucksform früh zu fördern. Alle genannten Wettbewerbe sind auf private Initiative hin entstanden, werden aber durch Schirmherrschaft und finanzielle Unterstützung

von der Bundesregierung oder dem Bundespräsidialamt gefördert. Eine Ausweitung aufs Zeichnen (nicht notwendig nur von Comics?) wäre nützlich und dürfte auf ähnliche Sympathie bei Jugendlichen und Eltern gleichermaßen treffen wie die bereits etablierten Aktionen.

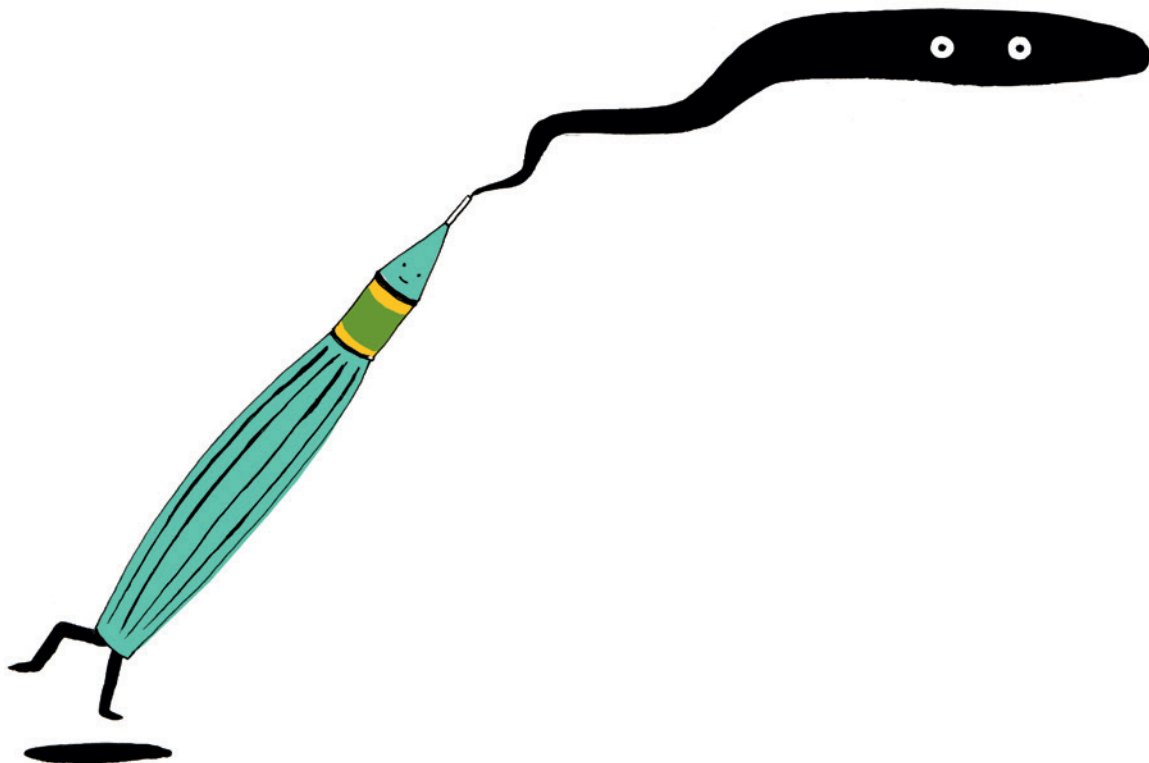
Zentral für jede politische Förderung des Comics aber erscheint uns die Integration dieser Erzählform ins Bildungswesen. Nicht in Form eines verpflichtenden Comicunterrichts in Deutsch- oder Kunststunden, sondern in der Aufnahme von geeigneten Comicpublikationen in die Lektüreempfehlungen der Lehrpläne, etwa im Geschichts- oder Erdkundeunterricht. Die Erfahrung, dass Jugendliche in der Pubertät ihre frühere Comicleidenschaft einbüßen (ohne sie notwendig durch Literaturvorliebe zu ersetzen), könnte für Überlegungen Anlass sein, an den Schulen auch ein Qualitätsbewusstsein für Comics zu wecken, wie es ja für Musik, Kunst oder Literatur längst geschieht. Wie gesagt: Nicht um andere Formen zu ersetzen, sondern ergänzend in den Curricula. Hier ist politischer Wille auf Länderebene gefragt, aber durch eine Verstärkung des Engagements der Bundespolitik für Comicförderung könnte ein wichtiges Signal sein, dass man es mit einem ernstzunehmendem Kulturphänomen zu tun – ungeachtet der leider immer ans Komische (und damit Unernsthafte) gemahnenden Bezeichnung „Comics“.

Dass Comics der Leseförderung wegen auch für Kinder verstärkt zugänglich gemacht werden sollten, sei nur nebenbei erwähnt. Vor allem aber können sie bei der Integration von Nicht-Muttersprachler*innen hilfreich sein – und damit weiterhin die Funktion erfüllen, für die sie schon bei ihrer „Erfindung“ in den Vereinigten Staaten des späten neunzehnten Jahrhunderts gedacht waren. Dass dazu nicht nur Förderaktivitäten im von Kindern oft als Zwangssystem empfundenen Schulbetrieb betrieben werden sollten, sondern auch in Sportvereinen, öffentlichen Bibliotheken und Jugendzentren, versteht sich von selbst, ist aber bislang noch unüblich. Wenn man über eine Nutzung der für die Fußball-Europameisterschaft 2024 bereitstehenden Kulturgelder nachdenkt, könnte sich hier ein Weg abseits der üblichen Pfade eröffnen: keine Finanzierung von Fußballcomics, sondern eine Förderung integrativer Bestrebungen der Fußballvereine über den Sportplatz hinaus, in gemeinsamer Beschäftigung mit Comics – sei es

beim Zeichnen, Lesen oder Diskutieren derselben. Eine internationale Ausrichtung eines solchen Programms wäre im Hinblick auf den transnationalen Charakter der Europameisterschaft ebenso interessant wie wünschenswert. Austausch also auch zwischen den Comic-Kulturen, beispielsweise durch Einladung von Comicschaffenden aus den am Turnier beteiligten Ländern.

Es dürfte zu bemerken gewesen sein: An der Förderungswürdigkeit von Comics hegten die Beteiligten des Berliner Workshops keine Zweifel. An der Förderwilligkeit und -fähig-

keit seitens der Politik dagegen durchaus. Zu groß ist bislang die Diskrepanz zwischen anderen in der Bundesrepublik mit öffentlichen Geldern unterstützten Kunst- und Erzählformen und dem diesbezüglich vernachlässigten deutschen Comicschaffen. Aber sofern die Formulierung im Koalitionsvertrag der Bundesregierung, man gedenke Kultur „von Klassik bis Comic“ zu fördern, mehr sein sollte als Ausdruck rhetorischer Freude an der Alliteration, hoffen wir, einige Anregungen für mögliche Initiativen gegeben zu haben, die nicht nur dem Comic nützen würden, sondern auch der Gesellschaft unseres Landes.



Workshop Wissensvermittlung/ Bildung

Moderation/Text: Meheddiz Gürle (Bibliotheksdirektor Stadtbücherei, Bochum)

Teilnehmer*innen:

Felipe „Pippo“ Tavares (Stadtbücherei Bochum), Anna Gabai (Bildung, Kulturvermittlung, Berlin), Dr. Farriba Schulz (Dozentin der FU Berlin und Humboldt-Universität, Berlin), Beate Jansky (Comiclektorin, ZLB Amerika-Gedenk-Bibliothek, Berlin), Sarah Wildeisen (Bibliothekarin; Pressesalon), Steffen Volkmer (Panini Comics), Philipp Schrögel (Dozent Universität Heidelberg), Gabriele Schlipf (Manufaktur für visuelle Kommunikation - momik*, Berlin), Tine Steen (Künstlerin), Titus Ackermann (Verl. Mogambo, Künstler)

Die folgenden Seiten des Protokolls enthalten Informationen aus dem Impulsreferat zur besonderen Rolle von Bibliotheken und Comics – eine nach Ansicht des Vortragenden noch sehr stark unterschätzte Partnerschaft, die weiter ausgebaut werden sollte. Anschließend werden die Erkenntnisse und Gesprächsthemen an den drei Workshopterminen in Kürze wiedergegeben. Zum Schluss werden drei Forderungen formuliert.

Comic-Schaffende und Bibliotheken – Eine ausbaufähige Partnerschaft

BIBLIOTHEKEN – FINANZIERUNG UND REICHWEITE

Es gibt knapp 9.000 Öffentliche Bibliotheken in Deutschland. Knapp 7.000 beteiligen sich an der freiwilligen jährlichen Erhebung der Deutschen Bibliotheksstatistik.¹ Hinzu kommen Wissenschaftliche Bibliotheken wie die Nationalbibliotheken, die Universitätsbibliotheken, die Regionalbibliotheken und die Hochschul- und Fachhochschulbibliotheken.² Allein die Öffentlichen Bibliotheken haben im Jahr 2020 über 112 Mio Euro für Medien³ ausgegeben. Die Wissenschaftlichen Bibliotheken kommen auf rund 359 Mio Euro für das Jahr 2020.⁴ Im zweiten Corona-Jahr 2021 gaben die Öffentlichen Bibliotheken trotz Pandemie 114 Mio Euro für die Erwerbung von Medien aus.⁵ Die Öffentlichen Bibliotheken zählten 72 Mio Besucher im Jahr 2020.⁶ Bei der Auswertung wird sogar darauf hingewiesen, dass die Werte pandemiebedingt nicht ohne weiteres mit den Vorjahren vergleichbar sind. Die Zahlen in den Jahren davor waren um einiges höher. Aber allein die beiden Kennzahlen 112 Mio Euro für Medien und 72 Mio Besucher im Pandemiejahr sorgten für

Erstaunen bei den Nicht-Bibliothekar*innen im Workshop.

Der Workshopleiter stellte folgende provokanten Fragen, um die Gruppe zu aktivieren:

- Wie viel von den 112 Mio werden für Comics ausgegeben?
- Wie viel von den 72 Mio Besuchern leihen sich Comics aus?
- Wie viel von den 72 Mio Besuchern könnten als Neukunden für die Comic-Schaffenden gewonnen werden?
- Kennen Sie die Antworten?
- Falls nicht, warum nicht?

Da sich Bibliotheken meist in kommunaler oder öffentlicher Trägerschaft befinden und durch Steuergelder finanziert werden, weisen sie regelmäßig ihre Kennzahlen nach, so dass die ersten beiden Fragen ohne weiteres durch eine Internetrecherche bzw. durch Anfrage bei der örtlichen Bibliothek beantwortet werden können. Leider ist die auskömmliche Finanzierung von Bibliotheken keine Selbstverständlichkeit. Vor allem bei Wiederbesetzungsverfahren schauen die Kommunen genau hin, da vor allem im Bereich des Personals die größten Kosten entstehen. Dennoch gibt es einen Medienetat und eine enorme Reichweite, was bei Comic-Schaffenden größtenteils unbekannt ist. Hier gilt es Aufklärungsarbeit zu leisten, um das enorme Potenzial, das Öffentlichen Bibliotheken für die Comic-Schaffenden bieten, weitaus besser nutzen zu können.

BIBLIOTHEKEN – WISSENSVERMITTLUNG UND LESEFÖRDERUNG

Die Öffentlichen Bibliotheken werden entweder den Bildungs-, oder den Kultureinrichtungen oder den einzelnen Kommunen zugeordnet. Eine der Kernaufgaben der Bibliotheken ist die Wissensvermittlung und die Leseförderung. Hier gibt es enorme Kooperationsmöglichkeiten, die von der Comic-Welt besser genutzt werden müssten.

Die Bibliotheken bedienen eine Vielzahl unterschiedlicher Zielgruppen.⁷ Bei den Schüler*innen handelt es sich um eine der größten und wichtigsten Zielgruppen. Dies korrespondiert auch sehr gut mit der starken Kernaufgabe der Leseförderung. Dass hier Bedarf besteht, zeigen die jährlich erstellte JIM-Studie (Medienumgang 12–19-Jähriger)⁸ und die KIM-Studie (Medienumgang 6–13-Jähriger).⁹ Die Lesefähigkeit lässt seit Jahren nach und ist nicht erst seit der PISA-Studie¹⁰ ein Politikum. Hier bieten sich viele Kooperationen an, die bereits zwischen Bibliotheken und Comic-Schaffenden stattfinden. Aber dies geschieht eher punktuell und könnte weiter ausgebaut und professionalisiert werden. Hier eine unvollständige Auflistung der bisher stattfindenden Kooperationen exemplarisch anhand der Stadtbücherei Bochum¹¹ (Großstadtbibliothek der Sektion 1)¹² und Comic-Schaffenden:

- Manga-Workshops mit Alexandra Völker¹³
- Comic-Lesungen im Rahmen der Aktionswoche „Pralinen der Grafischen Literatur“¹⁴
- Gratiscomictag¹⁵
- Manga-Day¹⁶ und Manga-Walk (erstmalig im Jahr 2022)
- Aufbau einer Comicbibliothek innerhalb der Zentralbibliothek
- Kooperation mit Schulen in Bochum zum Aufbau von Schulbibliotheken. Wunschbestand von Schülerseite: Mangas.¹⁷

Nicht nur die Stadtbücherei Bochum, sondern auch andere Öffentliche Bibliotheken führen viele Aktionen mit Comic-Schaffenden durch. Vor allem im Rahmen der Leseförderung wird hier sehr viel umgesetzt, da durch die Bereitstellung von Comics und Mangas und den passenden Aktionen Leser*innengruppen erreicht werden, die sonst eher nicht leseaffin sind bzw. in der Pubertät das Lesen in der Freizeit größtenteils einstellen. Man kann dies bis zu einem gewissen Grad verhindern, wenn man auf die Lesewünsche der Jugendlichen eingeht und

ihnen das bietet, was sie selber lesen wollen, bzw. wo das Interesse in der crossmedialen Vermarktung aktuell groß ist. Als Beispiel seien hier einige Comics und Comic-Romane genannt, die durch Gaming, Spielfilme und Serien auf kostenpflichtigen Streamingplattformen zu einer enormen Popularität gelangt sind:

- Minecraft
- Fortnite
- Rick und Morty
- League of Legends
- Dungeons & Dragons
- Gregs Tagebuch
- Dorks Diaries

Mindestens so beliebt und gefragt wie die oben genannten Comics sind Mangas. Hier erfreuen sich vor allem Mangas aus dem Isekai Genre¹⁸ seit Jahren einer sehr großen Beliebtheit. Einige bekannte Titel lauten:

- Meine Wiedergeburt als Schleim in einer anderen Welt
- My next life as a villainess – Wie überlebe ich in einem Dating Spiel?
- Mein Isekai Leben – Mit der Hilfe von Schleimen zum mächtigsten Magier einer anderen Welt
- Overlord

Ebenfalls sehr beliebt sind seit Jahren „Slice of Life“-Mangas¹⁹ über junge Menschen, ihre Beziehungen zueinander und über das Erwachsenwerden. Hier spielen die Geschichten oft auch im Schulkontext und können daher in der Leseförderung in Schulen sehr gut eingesetzt werden.

All dies zeigt, wie wichtig ein gut sortierter Comic-Manga-Graphic Novel-Bestand ist. Eine gute Bibliothek erkennt man an ihrem Comicbestand! Wenn die richtigen Medien bereitgestellt werden und diese durch Aktionen, Kooperationen, Veranstaltungen in Zusammenarbeit mit Comic-Schaffenden, Comic-Fachbuchhandlungen und weiteren Akteuren umgesetzt werden, ist eine Steigerung der Comic-Leserschaft möglich. Und nebenbei erfüllen die kooperierenden Bibliotheken eine wichtige Aufgabe aus ihrem Kernbereich.

Neben diesen Comics und Mangas werden auch immer mehr Sachcomics in den Bibliotheken

angeboten, da hier die Nachfrage gestiegen ist. Komplexe Sachverhalte in ein Sachcomic herunterzubrechen, erfordert ein hohes Maß an Sachkenntnis. Vor allem im Bereich der Graphic Novels gibt es hier eine große Bandbreite, die sehr viele Themen abdeckt, die in den Bereich der Wissensvermittlung reichen. Seien es Biographien als Graphic Novel von bedeutenden Persönlichkeiten der Popkultur wie Muhammed Ali²⁰ oder David Bowie,²¹ aber auch historische Ereignisse wie das Stauffenberg-Attentat vom 20. Juli 1944.²² Hinzu kommen Sachcomics/ Graphic Novels zu weiteren Themen. Hier eine kleine, nicht vollständige Auswahl:

DIVERSITÄT UND GENDERFRAGEN

I'm every woman von Liv Strömquist

Die dicke Prinzessin Petronia von Katharina Greve

Gender – A Graphic Guide von Meg-John Barker und Julia Scheele

KLIMAWANDEL

Welt ohne Ende - Vom Energiewunder zum Klimawandel von Jean-Marc Jancovici und Christophe Blain

FRAUEN

Girlssplaining von Katja Klengel

POLITIK

Israel und Palästina von Vladimir Grigorieff und Abdel de Bruxelles

Ausnahmestand von James Sturm

(NEO) NAZIS

Maus – Die Geschichte eines Überlebenden von Art Spiegelman

Drei Steine von Nils Oskamp

Weisse Wölfe von David Schraven und Jan Feindt

LITERATUR

Mythen und Legenden von Luc Ferry (Gustav Schwabs Sagen und Legenden des Klassischen Altertums als großformatige Graphic Novels im Splitter Verlag).

Die Themenvielfalt hier ist schier unerschöpflich und bietet eine enorm gute Andockmöglichkeit für die Kooperation mit Schulen und Schulbuchverlagen. Folgende Themen, die sich teilweise oben schon wiederfinden, werden verstärkt in Bibliotheken gefragt:

- UN Agenda 2030/SDGs23
- Nachhaltigkeit
- Klimawandel
- Gender
- Drittes Reich/Nationalsozialismus
- MINT
- Zuwanderung/Migration
- People of Color
- Inklusion
- Leichte Sprache
- Comics ohne Worte (vgl. Vater und Sohn von e.o. plauen)

Die Comics sind im Grunde nur ein Trägermedium für Wissen, das in Form einer Geschichte vermittelt wird. Oft, aber nicht immer, ist hier ein niedrigrschwelliger Zugang zu tagesaktuellen oder politisch bedeutenden Themen möglich. Comic-Schaffende können durch ihre Kreativität wichtige Themen einem breiten Publikum zugänglich machen und nehmen hierbei eine besondere Schlüsselfunktion ein. Hier kommen dann auch die Bibliotheken ins Spiel, die solche Medien in den Bestand aufnehmen und in ihrer Medienkompetenzarbeit an die breite Bevölkerung vermitteln. Als ein gelungenes Beispiel, wie solch eine Kooperation aussehen kann: Am Montag, den 13. Juni 2022, im Pride Monat Juni, wurde deutschlandweit die erste Gender, Love & Co.-Bibliothek innerhalb der Stadtbücherei Bochum eröffnet. Hierbei handelt es sich um einen kuratierten Bestand von 400 Medien zu Lgbtqia+-Themen. Ein Viertel des Bestandes setzt sich aus Mangas zusammen, was daran liegt, dass in den japanischen Mangas Themen zu Gender und Transgender viel häufiger vorkommen und sich ganz selbstverständlich in der dortigen Literatur finden. Durch den enorm hohen Zuspruch von Mangas in Deutschland können solche sensiblen Themen altersgerecht vermittelt werden. Dies geschieht durch Comics, denn Manga ist das japanische Wort für Comic! Auch diese zeigt wieder die besondere Vermittlungskraft und Fähigkeit der Comics, wenn man sie anzuwenden weiß.

Diskussionen und Ergebnisse aus den drei Workshopterminen

Im Folgenden werden die Diskussionsfelder und die Ergebnisse der drei Workshops stichpunktartig wiedergeben. Zur besseren Übersicht werden die Punkte nach Themen geclustert.

DISKUSSIONEN

**Comics in der Gesellschaft/
Comic-Schaffende in der Bubble**

- Bedeutung von Comics in der Gesellschaft
- Bekanntheitsgrad von Comics
- Vorurteile gegen Comics
- Wie kann man diesen Vorurteilen begegnen?
- Comic-Schaffende in der Bubble? Stimmt das, falls ja, wie kann man da hinaus?
- Wie kann die Wissensvermittlung durch Comics funktionieren?
- Wie sieht der Comic Bestand in meiner örtlichen Bibliothek aus?
- Gibt es da schon Kooperationen?
- Die Schulen sollten mitgedacht werden, um neue Leser zu generieren und das Wissen durch Sachcomics zu vermitteln. Hier kommen wieder die Bibliotheken ins Spiel.

Comic-Verlage vs. Schulbuch-Verlage

- Comic-Verlage werden eher als Unterhaltungsverlage wahrgenommen.
- Schulbuch-Verlage werden anders wahrgenommen. Kompetenter im Vergleich zu den Comic-Verlagen. Hier gilt es, einen Fuß in die Tür zu kriegen. Genug Themen, die von Comic-Schaffenden bespielt werden können sind vorhanden (siehe oben). Zugleich sind diese Themen für die Gesellschaft und somit auch für die Schulen wichtig.
- Thematisch gelungene Sachcomics wie z.B. Drei Steine von Nils Oskamp können sogar von der Bundeszentrale für Politische Bildung herausgegeben werden.
- Hier gibt es viele Möglichkeiten (z.B. Weisse Wölfe, herausgegeben von Correctiv), die noch besser genutzt werden könnten.
- Lehrer*innen als Multiplikatoren gewinnen.
- Wie konkret werden in der Leseförderung Comics mit eingebunden?
- Wird das wissenschaftlich begleitet? (Vergleich Punkt: Comics lesen)

**Comics und das liebe Geld/
Fördermöglichkeiten**

- Es gibt sehr viele Möglichkeiten der Literaturförderung. Explizite Fördertöpfe nur für Comic-Schaffende sind jedoch rar. Dennoch tut sich hier was. Bestes Beispiel ist die Durchführung der ersten Comic-Fachkonferenz in Deutschland unter dem Namen „Comicexpansion“ in Berlin.

- Hier gilt es, sich wieder nach Verbündeten und starken Partnern umzuschauen. Mögliche Partner sind z.B. Bibliotheken, die über eigene Fördertöpfe verfügen, um Comic-Veranstaltungen durchzuführen. Ebenso sollte man die Literaturhäuser in vielen Städten nicht vergessen.
- Es gibt Stadtschreiber*innen, aber eher keine Stadtzeichner*innen. Das sollte geändert werden.
- Comic-Veranstaltungen müssen verstetigt werden, um eine größere Nachhaltigkeit zu schaffen.

**Comics lesen/Leichter gesagt
als getan**

- Comics können niedrighschwellig sein, aber das sollte nicht darüber hinwegtäuschen, dass man gewisse Kompetenzen erworben haben muss, um einen Comic wirklich lesen zu können.
- Comics, selbst ohne Text, lesen sich nicht immer von allein. Beispiel: Die Vater und Sohn-Comics von e.o. plauen.
- Die wissenschaftliche Begleitung der Wissensvermittlung und der Leseförderung durch Comics muss gegeben sein.
- Wie erreichen wir Analphabet*innen? Brauchen sie eine andere Form der Vermittlung? Falls ja, wie kann diese aussehen?
- Gibt es Comic-Analphabetismus? Falls ja, wie müssen da die Comics vermittelt werden, damit sie verstanden werden?

**Antirassismus, Diversität und
Kolonialismus in Comics**

- Comics bieten eine Vielzahl von Berührungspunkten zu diversen Themen. Hier hat sich in den letzten Jahren einiges getan, aber es gibt noch viel zu tun. Andere Länder sind da weiter, da z.B. People of Color viel häufiger in britischen Comics vorkommen als in deutschen Comics.
- Spiegeln Comics die Diversität in unserer aktuellen Gesellschaft wider? Falls nicht, was kann getan werden, um diese Lücke zu schließen?
- Comics, Kolonialismus und Antirassismus: Als Beispiel sei nur Tim im Kongo erwähnt. Wie mit solchen Werken umgehen? Nicht mehr veröffentlichen oder lieber kontextualisieren?

Ergebnisse/Formulierung von Forderungen

Schaffung einer digitalen Plattform rund um Comics!

Eine digitale Plattform muss erstellt werden. Diese wird regelmäßig von den Comic-Schaffenden, den Comic-Verlagen, den Bibliotheken, den Lehrenden und allen weiteren interessierten Akteuren inhaltlich gefüllt. Die Plattform sollte von einem Verein, z.B. dem Comicverein, ins Leben gerufen werden. Dies kann und sollte in Kooperation mit anderen Organisationen/Trägern/Akteuren geschehen, damit das Projekt auf breiter Basis aufgestellt ist. Als Vorbild sei die Lektoratskooperation²⁴ der Bibliotheken in Deutschland empfohlen. Bei der Lektoratskooperation arbeiten zwei bibliothekarische Fachverbände, die Firma ekz Bibliothekservice und Hunderte Bibliothekare deutschlandweit seit 1976 (!) erfolgreich zusammen, um einen Markt von jährlich aktuell 90.000 Neuerscheinungen zu sichten und relevante Titel für Öffentliche Bibliotheken zu empfehlen. Den Hut bei dieser Kooperation hat die ekz auf, auch wenn kollegial zusammenarbeitet wird. Daher sollte bei diesem Mammutprojekt ebenfalls ein Träger wie z.B. der Comicverein federführend sein.

Erste Inhalte für eine solche Plattform:

- Comics/Mangas/Graphic Novel zu verschiedenen Themen (siehe oben): Die Comics könnten von den Lehrenden und Nutzenden kommentiert und bewertet werden, damit andere sehen können, welche Inhalte gelobt werden, um diese dann selber auszuprobieren.
- Vernetzungsmöglichkeit von Comic-Schaffenden und allen anderen Akteuren: Z.B. können Bibliotheken und Schulen über solch eine Plattform direkt Comic-Schaffende für Veranstaltungen und Workshops buchen.
- Pool an Fördermöglichkeiten: Hierbei sollte es sich nicht nur um Fördermöglichkeiten handeln, die vielen Comic-Schaffenden schon bekannt sind, sondern auch ganz andere Fördermöglichkeiten und Fördertöpfen von anderen Akteuren wie z.B. Bibliotheken und Schulen einbringen.
- Vernetzungsplattform für den Comic-Nachwuchs.
- Plattform für Illustrations- und andere Arbeitsaufträge

- Rezensionen zu Comics/Mangas/Graphic Novels

Kooperationen und Partnerschaften mit den Bibliotheken eingehen und ausbauen!

Über die Vorteile einer solchen Kooperation wurde in den vorherigen Absätzen viel gesagt. Nur ganz kurz: Bibliotheken sind natürlich Verbündete für Comic-Schaffende. Diese sollten die finanziellen und personellen Ressourcen der Bibliotheken mitnutzen, um den Stellenwert des Comics in Deutschland weiter zu erhöhen.

Etablierung und Verstetigung der Comicexpansion!

Die Comicexpansion sollte als deutschlandweite Fachkonferenz für Comic-Schaffende und alle Kooperationspartner etabliert und verstetigt werden. Veranstaltungen wie den Comic Salon in Erlangen gibt es bereits seit Jahren; diese leisten seit jeher Pionierarbeit für den deutschen Comic. Aber eine Fachkonferenz wie die Comicexpansion kann auf einer anderen, tiefergehenden Ebene arbeiten und weitaus mehr zu einer Vernetzung mit vielen neuen Akteuren führen. Aus diesem Grunde sollte spätestens im nächsten Jahr die Comicexpansion erneut vor Ort stattfinden, damit die Erkenntnisse und Ideen aus der ersten Expansion weiter umgesetzt werden können. Hierfür wäre es erforderlich und wünschenswert, dass es wieder eine Förderung von der Bundesbeauftragten von Kultur und Medien gibt.

Resümee:

Wir Menschen lieben Geschichten! Comics sind ein hervorragendes Trägermedium für alle Arten von Geschichten und für alle Arten von Wissen! Comic-Schaffende in Deutschland und der ganzen Welt und alle Comicliebhaber*innen und Comicbibliothekar*innen wissen dies seit langem. Jetzt gilt es diesen Kreis zu erweitern und noch mehr Menschen die wundervolle Welt der Comics nahezubringen. Dies sollte nicht nur digital, sondern auch analog vor Ort stattfinden. Denn wir Menschen sind auch soziale Wesen. Durch die Pandemie ist uns das wieder bewusst geworden. Mit der Comicexpansion wurde eine spannende Geschichte begonnen. Lassen Sie uns gemeinsam diese Geschichte weitererzählen, denn die Berührung mit einer guten Geschichte kann ein ganzes Leben ändern.



- 1 Vgl.: DBS: Deutsche Bibliotheksstatistik. (2022). >>> www.bibliotheksstatistik.de/
- 2 Bibliotheksportal. Bibliotheken in Zahlen. Daten 2020. (2022). >>> bibliotheksportal.de/informationen/daten-fakten/daten-2020/?cn-reloaded=1
- 3 Medien (Singular Medium). In der Bibliothekswelt ein Fachterminus für Bücher, Blu-Rays, Tonie-Figuren etc., für alle vor Ort ausleihbaren Medien. Es wird unterschieden zwischen physischen und nicht-physischen Medien. Bei den nicht-physischen handelt es sich um Ebook-Lizenzen und Datenbanklizenzen.
- 4 Ebd.
- 5 Vgl.: DBS: Deutsche Bibliotheksstatistik. (2022). >>> www.bibliotheksstatistik.de/
- 6 Ebd. Vgl. hbz. Deutsche Bibliotheksstatistik. Gesamtauswertung Berichtsjahr 2020. (2022). >>> service-wiki.hbz-nrw.de/display/DBS/01.+Gesamtauswertungen+-+Kerndaten%2C+dt.+ab+1999?preview=/99811333/721387702/dbs_gesamt_dt_2020.pdf
- 7 Vgl.: Bibliotheksportal. Zielgruppen. (o.J.) >>> bibliotheksportal.de/ressourcen/management/zielgruppen/
- 8 Vgl.: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2022). JIM-Studie. >>> www.mpfs.de/studien/?tab=tab-18-1
- 9 Vgl.: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2022). KIM-Studie. >>> www.mpfs.de/studien/?tab=tab-18-2
- 10 Vgl.: OECD. Pisa – Internationale Schulleistungsstudie der OECD (2021). >>> www.oecd.org/berlin/themen/pisa-studie/
- 11 Vgl.: Homepage der Stadtbücherei Bochum. (2022). >>> www.bochum.de/Stadtbuecherei-Zentralbuecherei
- 12 Vgl. Deutscher Bibliotheksverband (dbv) (2022). >>> www.bibliotheksverband.de/mitgliedersuche#sektion=1
- 13 Vgl.: Wikipedia: Alexandra Völker. (2022). >>> de.wikipedia.org/wiki/Alexandra_V%C3%B6lker
- 14 Vgl.: Pralinen der Grafischen Literatur (Gralinen) (2022). >>> gralinen.de/
- 15 Vgl.: Gratiscomictag. (2022). >>> www.gratiscomictag.de/
- 16 Vgl.: Manga Day. (2022). >>> mangaday.de/
- 17 Ganz aktuell wurde die Schulbibliothek der Heinrich-Böll Gesamtschule in Bochum mit einem Manga-Bestand von Seiten der Stadtbücherei versorgt
- 18 Isekai bezeichnet ein Subgenre im Bereich der Mangas und Animes, bei dem sich die Geschichte grundsätzlich um einen Charakter dreht, der in eine Fantasiewelt oder ein Paralleluniversum transportiert oder wiedergeboren wird. Vgl.: Wikipedia: Isekai. (2022). >>> de.wikipedia.org/wiki/Isekai
- 19 Vgl.: Wikipedia. Slice of Life. (2022). >>> de.wikipedia.org/wiki/Slice_of_Life
- 20 Vgl.: Knesebeck Verlag: (2022). Muhammad Ali – Die Comic-Biografie. >>> www.knesebeck-verlag.de/muhammad_ali/t-1/514
- 21 Vgl.: Carlsen.de: (2022). Starman – David Bowie’s Ziggy Stardust Years. >>> www.carlsen.de/comics/Starman-David-Bowie-Graphic-Novel
- 22 Vgl.: be.bra verlag: (2022). 20. Juli 1944 – Biographie eines Tages. >>> www.bebraverlag.de/verzeichnis/titel/849-20-juli-1944.html
- 23 SDG bedeutet Sustainable Development Goals. Hiermit sind die 17 Ziele der UN für nachhaltige Entwicklung gemeint. >>> unric.org/de/17ziele/
- 24 Vgl.: Berufsverband Information Bibliothek e.V. (BIB) (2022). Lektoratskooperation. >>> www.bib-info.de/berufspraxis/lektoratskooperation

Die folgenden Beiträge beleuchten die Comickultur in Deutschland aus verschiedenen Blickwinkeln. Ziel dieser Texte ist es, verschiedene Problematiken zu benennen, aber auch zu zeigen, wie vielschichtig die Szene ist und welches Potenzial der Comic hat. Die Texte entstanden im Vorfeld oder begleitend zur Comicexpansion 2022, weshalb nur ausgewählte Aspekte der Comickultur zur Sprache kommen konnten.

III Fachartikel



Zur wirtschaftlichen Situation von Comickünstler*innen

Text: Katharina-Sofie Naujoks

(Stand Mai 2022)

Es ist nicht einfach, allgemeingültige Aussagen zur wirtschaftlichen Situation von Comickünstler*innen insgesamt zu machen, da diese jeweils mit sehr individuellen Lebenssituationen zusammenhängen.

Trotzdem soll hier der Versuch eines Überblicks unternommen werden. Dazu werden verschiedene Datenquellen herangezogen, etwa des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels, der Künstlersozialkasse, der Illustratoren Organisation, sowie verschiedene Medienberichte und auch einzelne Erfahrungsberichte von Comicschaffenden selbst. Dass die Situation der Comickünstler*innen in den meisten Fällen prekär ist und dass dies ungemein negative Auswirkungen auf die ganze Branche hat, wurde zum ersten Mal in aller Deutlichkeit öffentlich im Comic-Manifest im September 2013 formuliert:

Das Comic-Manifest

Der Tagespiegel¹ machte am 2. September 2013 in einem Artikel auf das Comic-Manifest und damit auch auf die Forderungen der Verfasser*innen und Unterzeichner*innen aufmerksam, in dem er das Manifest wiedergab: „Zahlreiche Künstler, Verleger und Kulturveranstalter haben am Montag beim Internationalen Literaturfestival Berlin ein Comic-Manifest veröffentlicht. [...]

Comic-Lesungen und Comic-Ausstellungen finden regen Zuspruch, zumal beim jüngeren Publikum, und immer häufiger sind Comics Gegenstand wissenschaftlicher Arbeiten. Es sind die Comiczeichner, die Comicverleger und andere Akteure, die dem deutschen Comic praktisch ohne Hilfe von außen dieses Ansehen verschafft haben. Während Film, Theater, Musik und andere Künste – zu Recht – öffentlich gefördert werden, konnten die Zeichner, Szenaristen und Verlagsmitarbeiter ihre

beachtlichen Erfolge nur durch Selbstaussbeutung erreichen. Es liegt auf der Hand, dass sie mit größeren Ressourcen ihre Potenziale wesentlich stärker entfalten könnten. [...]

Niemand bezweifelt heute, dass der Comic eine eigenständige Kunstform ist, der ein gleichberechtigter Platz neben Literatur, Theater, Film oder Oper zusteht. Es ist ein Skandal, dass dies noch immer nicht allgemeiner Konsens ist.

Wir fordern daher, 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.“ >>> www.tagesspiegel.de/kultur/comics/es-ist-ein-skandal-dass-dies-noch-nicht-konsens-ist-6937057.html >>> www.reddition.de/events/comic-manifest-ilb-2013

Als Reaktion auf das Comic-Manifest äußerte der damalige Kulturstaatsminister Bernd Neumann (CDU) gegenüber dem Tagespiegel, es sei „eine besondere Leistung, dass sich der Comic als eigenständige Kunstform eine stetig wachsende Anerkennung erobert hat. [...] Aus meiner Sicht kommt es für die Szene jetzt darauf an, dass spezielle Fördermöglichkeiten und -kriterien entwickelt werden, die auf die Stärken des Mediums Comic bezogen sind und sich dadurch von der klassischen Literatur- oder Kunstförderung unterscheiden.“ >>> www.tagesspiegel.de/kultur/comics/reaktion-aufdas-comicmanifest-kulturstaatsminister-begruesst-comicstiftung/8876154.html

Seit der Veröffentlichung des Manifests ist nun fast ein Jahrzehnt vergangen. Zwar wurden einige Dinge auf den Weg gebracht, etwa die Gründung des Deutschen Comicvereins e.V. oder die Einrichtung eines Berliner und eines Hamburger Comicstipendiums – und doch bleibt noch viel zu tun, um die Lage der Comickünst-

ler*innen zu verbessern. Das auch im Manifest geforderte Comiczentrum wäre eine dieser Möglichkeiten, die aber bisher und auch in absehbarer Zukunft nur schwer umsetzbar sind. Um herauszufinden, welche weiteren Maßnahmen sinnvoll wären, werfen wir im Folgenden einen Blick auf die Situation des Comicmarktes und auf die Lebensumstände der Künstler*innen.

Die Entwicklung der letzten Jahre auf dem Buchmarkt

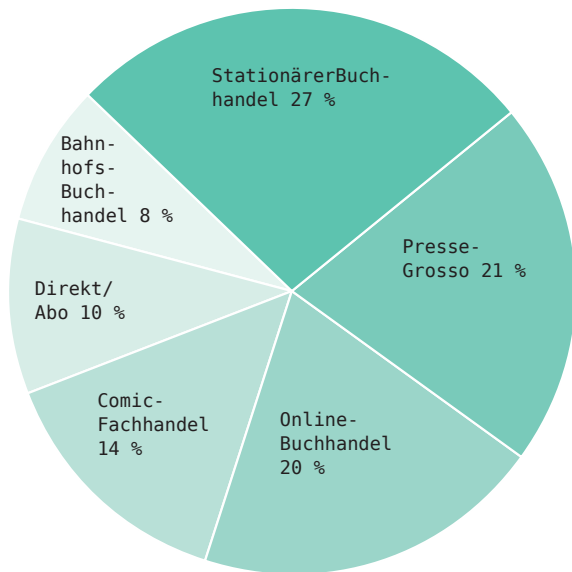
Fragt man beim Börsenverein des Deutschen Buchhandels nach Umsatzzahlen für den Comic, so erhält man interessante Zahlen: Der Comic wird zur Warengruppe „Comic, Cartoon, Humor, Satire“ gezählt. Diese hat im Jahr 2021 gegenüber dem Vorjahr ein Umsatzplus von 35,5 % erzielt. Vergleicht man die Zahlen für 2021 mit dem Vor-Corona-Niveau von 2019, so beträgt das Umsatzplus sogar 35,2 %. Der Anteil der Warengruppe „Comic, Cartoon, Humor, Satire“ am gemeinsam mit der Belletristik erzielten Umsatz des Jahres 2021 liegt bei 11,1 % (Quelle: Börsenverein des Deutschen Buchhandels. Die Zahlen zur Umsatzentwicklung beruhen auf Daten der Media Control, >>> www.boersenverein.de/markt-daten/marktforschung/branchen-monitor-buch)

Diese Entwicklung bestätigt auch ein Artikel aus dem Buchreport, der seine Zahlen zwar ebenfalls von Media Control erhält, sich aber explizit nur auf Comics bezieht. Der Artikel verdeutlicht, dass Comics an Bedeutung auf dem Buchmarkt gewinnen, vor allem Mangas. Der Umsatz mit Comics hat laut Buchreport im Vergleich zum Vorjahr im ersten Halbjahr um 50 % zugenommen, ebenso im Vergleich zur „Vor-Corona-Zeit“ im ersten Halbjahr 2019. Vergleicht man nur die Zahlen im Manga-Bereich,² ist sogar ein Wachstum von 65 % zu verzeichnen:

„Der Comic-Markt hat im vergangenen Jahr 185 Mio. Euro Bruttoumsatz erzielt. Das geht aus Berechnungen der von Marktforscher Media Control erfassten Handelsumsätze sowie ergänzenden Buchreport-Recherchen hervor. Trotz der pandemiebedingten Einschränkungen im stationären Buchhandel und den frequenzbedingten Rückgängen im Pressevertrieb ist das Segment damit um ca. 4% gewachsen.“ (Quelle: >>> www.buchreport.de/news/wachstum-der-bildgeschichten/)

Laut Buchreport kam es innerhalb des Marktes zu einer Verschiebung: „Dominierten bis vor wenigen Jahren gemessen am Umsatz noch Kiosk-Hefte und Magazine den Comic-Gesamtmarkt, hat sich das Geschäft mit Comics jetzt innerhalb kürzester Zeit immer mehr in Richtung Buchhandel verlagert“ (ebd.). Vermutlich wurde diese Entwicklung in der Pandemie durch den Online-buchhandel noch leicht verstärkt. Wie oben erwähnt, ist aber auch unabhängig davon ein deutlich positiver Trend zu erkennen. Interessant ist hier vor allem, dass sich Comics verstärkt im Fachhandel verkaufen, was durchaus auch Rückschlüsse auf die Art des Konsums zulässt. Doch auch wenn sich das Konsumverhalten eher in Richtung qualitativ höherwertiger Comicveröffentlichungen bewegt, zeichnet in dieser Hinsicht der Buchreport für den europäischen und amerikanischen Comicmarkt ein eher ernüchterndes Bild. Für das Jahr 2020 verzeichneten nämlich westliche Comics einschließlich der Graphic Novels zunächst keine Zuwächse. Die japanische Variante des Manga hingegen konnte 2020 ein Umsatzplus von 17 % erzielen. Für das erste Halbjahr 2021 haben dann sowohl Manga als auch die westlichen Comics deutlich zugelegt (ebd.). Dem Report ist allerdings auch zu entnehmen, dass mit westlichen Comics vor allem Publikationen aus Frankreich und den USA gemeint sind. Damit wird deutlich, dass vor allem Importe den hiesigen Comicmarkt bestimmen. Vergleicht man die aktuellen Zahlen mit denen vor zehn Jahren, so ist zwar durchaus ein positiver Trend zu bemerken – es verdeutlicht aber auch, wieviel Luft es nach oben noch gibt.³

In dieser Hinsicht sehr aufschlussreich ist auch der aktuelle Buchreport zu den Rankinglisten⁴ des deutschen Buchhandels aus dem letzten Quartal 2021: Auf Platz eins steht hier bei den Comics der neueste Asterix-Band und bei den Graphic Novels mit Maus von Art Spiegelman ein bedeutender Klassiker der Comicliteratur >>> www.buchreport.de/themenbestseller/comic, Stand 21.03.2022. Aufschlussreich ist dies vor allem, weil es zwei Rankinglisten des Buchreports gibt. Zum einen die oben aufgeführte Bestsellerliste des Buchhandels, zum anderen eine „Bestenliste“, die in jedem Quartal durch 30 Kritiker*innen von Tageszeitungen, Kulturradios, Fachmagazinen und Comic-Websites aus den Comic-Neuerscheinungen der Verlage zusammengestellt wird. Hier führen in der aktuellen Liste hiesige Publikationen deutlich. Über diese Diskrepanz kann man sich wundern –



Wachstum im Buchhandel: Der deutsche Comic-Vertrieb verteilt sich auf viele Kanäle. Der Buchhandel hat, vor allem durch das Engagement der großen Filialisten, Marktanteile gewonnen (Quelle: >>> www.buchreport.de/news/wachstum-der-bildgeschichten)

doch letztlich dokumentieren diese Listen nur das Kaufverhalten der Leser*innen einerseits und die Bewertung von Comicfachleuten andererseits. Wünschenswert wäre, dass die Diskrepanz zwischen beiden Seiten abnähme. Vielleicht ließe sich diese verringern, wenn in den veröffentlichten Bestsellerlisten nicht nur die meistverkauften Bücher aufgelistet würden, sondern an prominenter Stelle eben auch die erwähnte Experten-Bestenliste >>> www.buchreport.de/news/eindrueckliche-lebenslaeuft-in-bildern

Im Zusammenhang mit der Bestenliste des Buchreports sollte auch ein weiterer Aspekt berücksichtigt werden: Wie beschrieben gewinnen Comics und Graphic Novels immer mehr an Bedeutung. Eine weitere Entwicklung lässt sich laut Buchreport ebenfalls feststellen:

„Auf die Comic-Bestenliste für das 1. Quartal (2021) haben es nicht nur sehr viele Bände geschafft, in denen selbstbewusste Frauen im Mittelpunkt stehen, sie wurden zumeist auch von Künstlerinnen umgesetzt. Die von ihnen geschaffenen Werke führen auch immer mehr Leserinnen an eine Literaturgattung heran, die noch vor wenigen Jahren fast vollständig auf eine männliche Zielgruppe hin ausgerich-

tet war.“ (Quelle: >>> www.buchreport.de/news/die-dominanz-starker-frauen/)

Hier fällt unter anderem die schwedische Comiczeichnerin Liv Strömquist auf, deren Bücher es nicht nur auf die Bestenliste, sondern auch auf die Bestsellerliste schaffen. Sie spricht vor allem eine junge, und nicht nur weibliche, Leserschaft an.

Sind diese Entwicklungen, gerade in den letzten Jahren, im Großen und Ganzen als positiv zu bewerten – wenn auch durchaus ausbaufähig –, so bleibt doch die Frage, was sie über die Situation von Comicschaffenden aussagen. Dazu ist es aber vonnöten, sich von der Ebene des Buchmarkts auf die Ebene einzelner Beispiele zu begeben, um Transparenz zu schaffen.

Die wirtschaftliche Situation von Comicschaffenden in Deutschland

Es ist fast unmöglich, verbindliche und vor allem allgemeingültige Zahlen über die wirtschaftliche Situation von Comicautor*innen zusammenzutragen. Daten der Künstlersozialkasse z. B. erfassen Comiczeichner*innen zusammen mit Maler*innen, Zeichner*innen und Illustrator*innen. Nimmt man diese Daten als Werte eines durchschnittlichen Jahreseinkommens, so ergeben sich folgende Zahlen: Für das Jahr 2019 belief sich das gemittelte Jahreseinkommen der bei der Künstlersozialkasse gemeldeten Versicherten des oben genannten Tätigkeitsbereichs auf 12.712 €. Für das Jahr 2021 betrug das Jahresarbeitseinkommen 12.358 € (es handelt sich hierbei um Zahlen, die auf einem Schätzeinkommen beruhen). Daraus ergibt sich ein monatliches Einkommen von 1.059,33 € bzw. 1.029,83 € (Der aktuelle Mindestlohn für eine Vollbeschäftigung liegt bei 1.733 €). Das Jahresarbeitseinkommen der gemeldeten Künstlerinnen lag im Jahr 2019 um 4.665 € niedriger als das ihrer männlichen Kollegen. In diesem Jahr lag die Anzahl der gemeldeten Künstlerinnen und Künstler in etwa gleich hoch. Im Jahr 2021 waren rund 386 mehr Frauen gemeldet, die aber insgesamt wiederum 4.250 € weniger Jahresarbeitseinkommen als ihre männlichen Kollegen verbuchten.⁵

Die Illustratoren Organisation e.V. führte 2021 eine Umfrage zur Berufssituation von Illustrator*innen durch >>> illustratoren-organisation.de/, Stand 06. 12.2021.

Die letzte vergleichbare Umfrage der Illustratoren Organisation stammt von 2017). Auch diese Zahlen sind natürlich nicht repräsentativ für alle Comicautor*innen – es gibt aber eine große Anzahl an Comicschaffenden, die auch als Illustrator*innen tätig sind. Für viele Comicautor*innen stellt die Tätigkeit als Illustrator*in eine finanzielle Grundsicherung dar, die ihnen überhaupt erst ermöglicht, an ihren Comicprojekten zu arbeiten. Hier einige Auszüge aus der Auswertung, deren Daten auf freiwilliger Basis erhoben wurden⁶:

„Insgesamt nahmen 812 Illustrator*innen an der Befragung teil, knapp die Hälfte davon aus den drei Bundesländern Nordrhein-Westfalen, Hamburg und Bayern. Der Anteil der Befragten aus den neuen Bundesländern beträgt nur 8 % [...]. Wenig überraschend bildet der Buchbereich das größte Haupteinsatzgebiet, gefolgt von Werbung/Unternehmenskommunikation und Editorial. Unabhängig von den Arbeits-Bereichen bleibt Deutschland der größte Markt, für den auch nahezu alle Befragten tätig sind. Der Einsatz für den internationalen Markt dagegen zeigt sich leicht rückläufig. Die Arbeit für die europäischen Märkte nimmt mit 8 % noch deutlicher ab.“ (ebd.)

Diese geringe Präsenz auf dem internationalen Markt entspricht den bereits erwähnten Erhebungen des Buchreports in Hinblick auf den Comicabsatz im Ausland. Auch hier zeigt sich, dass es bei der Repräsentanz im Ausland noch sehr viel Nachholbedarf gibt.

Weiter stellt der Bericht der Illustratoren Organisation fest: „Der durchschnittliche Jahresumsatz 2020 verteilt sich nahezu gleichmäßig auf die drei Gruppen < 12.000 Euro | 12.000 – 24.000 Euro | 24.000 – 72.000 Euro. Gerade einmal ein Zehntel der Befragten generiert einen Umsatz von über 48.000 Euro im Jahr. Dies steht im eklatanten Widerspruch zum vertretenen Bildungsniveau: Obwohl für die Berufsausübung keine Ausbildung erforderlich ist, haben mehr als drei Viertel der Befragten einen Uni- oder FH-Abschluss, mehrheitlich in einer berufsnahen Fachrichtung.“ (ebd.)

Weiter wird festgestellt, dass die „Besserverdiener“ deutlich mehr Wochenarbeitsstunden (also über 40 Stunden) angeben als die „Geringverdiener“. Interessant ist hier ein weiterer Aspekt der Befragung: So gaben Illustrator*innen, die auch auf dem europäischen Markt tätig sind, einen deutlich höheren Verdienst an.

Als nächstes stellt die Auswertung die wichtige Frage „Wo wird nun das meiste Geld verdient?“, und kommt, zumindest für Comicschaffende, zu dem ernüchternden Ergebnis, dass diese Gruppe fast vollständig im „niederen Umsatzsegment“ angesiedelt ist.⁷ Im Umfragetext wird gefragt, ob das alleinige Einkommen als Illustrator*in den eigenen Lebensunterhalt bzw. den der Familie sichert. Dies bejahen 31,4 %, 68,6 % verneinen es. Auf die Frage nach den Alternativen antworteten 56,9 % mit „Einkommen des Partners“. Direkt nach der Höhe des durchschnittlichen Jahresumsatzes für 2020 gefragt, nennen 36,9 % einen Betrag unter 12.000 €. Auf die Frage nach Corona-Hilfen gaben 61 % der Befragten an, diese nicht erhalten zu haben. Generell erhielten nur sehr wenige überhaupt eine Unterstützung in Form von z.B. Stipendien und Gründerzuschüssen, 76,5 % gaben an, keinerlei Unterstützung bekommen zu haben (es wurde nicht abgefragt, wer eine Unterstützung beantragt hatte und abgewiesen wurde). Die Frage nach der Zufriedenheit mit dem Einkommen beantworteten 38 % mit „zufrieden“ und 38,9 % mit „weniger zufrieden“, die Frage nach der allgemeinen Wertschätzung in der Gesellschaft beantworteten 29,2 % mit „zufrieden“ und 53,8 % mit „weniger zufrieden“. Auch die Frage nach der Zufriedenheit mit der sozialen Absicherung und der Altersvorsorge beantwortete die Mehrheit negativ.

Diese Daten lassen sich ohne weiteres auch anhand der Lebensrealität einzelner Comic-künstler*innen aufzeigen. So wird z. B. in einem Bericht des Arte-Journals von 2018 die Lebenssituation von Comicautor*innen in Deutschland und in Frankreich dargestellt >>> www.youtube.com/watch?v=xyvP0aZ9y7Q. Und auch wenn die Situation für Comicschaffende in Frankreich besser ist als in Deutschland – was nicht nur am wesentlich größeren Markt, sondern auch an der höheren gesellschaftlichen Wertschätzung liegt, ist Comicautor*in Frankreich doch ein anerkannter Beruf –, so ist die Situation der Comiczeichner*innen auch dort von finanziellen Nöten geprägt. Deshalb werden auch in Frankreich Forderungen nach einem Eingreifen der Politik laut, indem ein staatlicher Mindestlohn für Comicschaffende gefordert wird (wie es ihn in Frankreich bereits für Bühnenkünstler*innen gibt). Bemerkenswert ist, dass die Verkaufszahlen keineswegs rückläufig sind, sondern, ähnlich wie in Deutschland, eher ansteigen. Um die finanzielle Situation der Comicschaffenden zu

verdeutlichen, bringt der Beitrag diese durch ein Rechenbeispiel auf den Punkt: Gewährt ein Verlag einen Vorschuss von 20.000 € (brutto) und rechnet man mit einem Jahr für die Fertigstellung einer Publikation, so ist dies ein recht mageres Jahreseinkommen. Das bedeutet, dass zur Absicherung des Einkommens nicht nur ein Buch produziert werden muss, sondern vielleicht zwei, vorausgesetzt, es gibt dafür einen Verlag. Das Resümee des Beitrags sieht bessere Bedingungen als Grundlage für einen weiter wachsenden Comicmarkt. Diese Aussage ließe sich problemlos auch auf die hiesigen Verhältnisse übertragen. Ein älterer Beitrag des Arte-Journals, der aber nicht an Gültigkeit verloren hat, >>> www.youtube.com/watch?v=JceRtQsZhFE, vom Oktober 2013) beschäftigte sich nach der Unterzeichnung des Comic-Manifests mit der „unliebsamen Kunst“ Comic. Darin benennt die Zeichnerin und Hochschuldozentin Ulli Lust ein Problem, das aus der prekären Situation der Comicschaffenden resultiert: Viele Zeichner*innen gäben nach einer gewissen Weile auf, da die wirtschaftliche Situation für sie nicht mehr tragbar sei. Nach der Recherche zu diesem Text, dem auch Gespräche mit diversen Künstler*innen vorangingen, lässt sich sagen, dass dies vor allem dann geschieht, wenn Unterhalt für eine Familie erwirtschaftet werden muss.

Schaut man auf die Situation der Comicverlage, so lässt sich leicht erkennen, dass diejenigen, die sich nicht im „Mainstream“ verorten lassen, sich ebenfalls in einer wirtschaftlich heiklen Situation befinden. Dies trifft in besonderem Maße auf Verlage zu, die auch Künstler*innen verlegen, welche sich außerhalb des Massengeschmacks bewegen, oder auf jene, die sich auch an Neuerscheinungen von Nachwuchskünstler*innen wagen, wie z. B. der Verlag Reprodukt. Die Auflagenzahlen sind in diesem Bereich sehr viel niedriger als auf dem regulären Buchmarkt. Dirk Rehm, Verlagsleiter von Reprodukt, rechnet dies in dem besagten Beitrag vor: Einem „Newcomer“ zahlt ein Verlag in der Regel 8-10 % für seine Arbeit. Bei einer Auflage von 1.000 Stück und einem Stückpreis von 20 € liegt das Einkommen für mitunter ein bis zwei Jahre Arbeit bei 2.000 €. „Dies steht in keinem Verhältnis“, so Dirk Rehm – weder für den Verlag, noch für die Autor*innen. Selbst für renommierte Zeichner*innen ist die Situation in Deutschland schwieriger als beispielsweise in Frankreich, wo sie ja – wie bereits angeführt – ebenfalls durchaus angespannt ist. Etablierte Zeich-

ner*innen, die schon eine Leserschaft haben, erhalten durchschnittlich einen Vorschuss von 8.000 € auf ihre Arbeit, dazu nach Veröffentlichung die besagten 8-10 % des Verkaufspreises. Ohne die oben erwähnten Alternativen, d. h. ein zweites Standbein z.B. als Illustrator*in, als Dozent*in in der Lehre oder als selbstständige*r Lehrer*in in Workshops, bzw. durch finanzielle Unterstützung in der Partnerschaft, lässt sich in der Regel von Comics allein nicht leben. Hierzu erschien am 17. Oktober 2014 ebenfalls ein Beitrag im Merkur >>> www.merkur.de/leben/karriere/ausgefallene-berufe-comiczeichner-sind-wie-junkies-zr-4171852.html. Hier schildert der Hamburger Comicautor Calle Claus, dass er schon einmal kurz davor gewesen sei, seine Karriere als Comiczeichner an den Nagel zu hängen: „Zweifel überkamen ihn im November vor zwei Jahren, als seine 150 Seiten dicke Graphic Novel ‚White Line‘ erschienen war. Bis heute hat sich das Werk rund 1.500 Mal verkauft. Geld verdient habe er kaum, sagt Claus, obgleich er sechs Jahre an dem Comic gearbeitet hat und es in den Feuilletons gelobt worden ist“ (ebd.).

Auch dieser Artikel bestätigt die schon dargestellte Situation: „Vielen Comiczeichnern in Deutschland geht es wie Claus: Nur wenige können vom Buchverkauf allein leben. Die meisten arbeiten nebenbei als Illustrator, Texter oder lehren an Schulen. Bestseller-Comics wie Micky Maus, Garfield oder Tim und Struppi gelingen selten; gerade im Graphic-Novel-Bereich mit langen, meist komplexen Geschichten für Erwachsene. Dennoch blüht die Comicszene“ (ebd.). Trotzdem sagt Claus über seine Arbeit an Comics: „Immer, wenn wir Zeit haben und kein Geld verdienen müssen, arbeiten wir dran“ (ebd.).

Auch dieser Artikel hält fest, dass der Comicmarkt in den vergangenen Jahren gewachsen ist. Zitiert wird der Comicautor Sascha Hommer: „Derzeit gäbe es etwa dreißig deutsche Künstler, die in Feuilletons besprochen werden. Immer mehr Verlage würden Comics verlegen; viele Zeichner gingen an Hochschulen in die Lehre, zum Beispiel in Kiel oder Hannover. Auch das Goethe-Institut fördert inzwischen Künstler mit Reisestipendien. ‚Unsere wirtschaftliche Situation ist dennoch miserabel‘, sagt Hommer. Der deutsche Markt sei längst nicht so groß wie in Frankreich oder Japan“ (ebd.). In einem Gespräch im Zusammenhang mit der Recherche zu diesem Text

stellte Hommer fest, dass die Veröffentlichung von Büchern meist keinen finanziellen Gewinn bedeute und eher wichtig für das Portfolio sei. Auch er erwähnt, ähnlich wie Ulli Lust, dass viele Comicschaffende irgendwann aus wirtschaftlichen Gründen das Handtuch werfen. Pointiert führt Hommer aus, dass Comiczeichnen vor allem eine Sache von jungen Künstler*innen ist, da diese Form der Selbstausbeutung nur für eine gewisse Zeit im Leben möglich ist.⁸ Hommer betont einen Aspekt, den auch der Bericht der Illustratoren Organisation nahelegt: Die aktuelle Comicszene weist einen hohen Frauenanteil auf. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang die Tatsache, dass sich die Szene, wie aufgezeigt, im Niedriglohnsektor bewegt. Dies wiederum spiegelt ein wichtiges Problem unserer Gesellschaft wider, den Gender Pay Gap. Gesellschaftlich wird es bei Frauen eher als bei Männern toleriert, wenn sie im Niedriglohnsektor tätig sind. So gab in der Umfrage der Illustratoren Organisation ein nicht unerheblicher Anteil aller Befragten an, von ihrem Partner unterstützt zu werden – darunter vor allem Frauen. Würde sich die Situation und vor allem auch die gesellschaftliche Anerkennung der Comicschaffenden verbessern, so wäre dies auch ein wichtiger Schritt zu mehr Gleichberechtigung.

Damit schließt sich der Kreis: Man kommt wieder bei den Forderungen des Comic-Manifests nach mehr Förderung und Wahrnehmung an. Nach

der Veröffentlichung des Manifests wurden auch kritische Stimmen laut, die sich gegen eine staatliche Subventionierung von Comics aussprachen. Der Comicautor Flix plädiert dafür, eher in die Verbesserung der gesellschaftlichen Akzeptanz von Comic zu investieren. Er wünscht sich mehr Comics in öffentlichen Bibliotheken und als Material „im ganz normalen Unterricht“. „So könnte die öffentliche Wahrnehmung des Mediums Comic verändert werden“ >>> www.tagesspiegel.de/kultur/comics/kontroverse-ums-comic-manifest-foerderprojekte-statt-herzensprojekte/8763884.html. In der Diskussion um das Comic-Manifest gab es viele Anregungen und Ideen zur Verbesserung der Situation von Comicautor*innen: Der Ausbau der Strukturen, beispielsweise durch mehr Arbeitsstipendien, eigene Lehrstühle, eine Interessenorganisation etc., oder die Steigerung von Aufmerksamkeit und Sichtbarkeit durch eine größere Präsenz in Bibliotheken, eine erhöhte Festivalförderung oder auch eine verstärkte Förderung der Präsenz im Ausland (z. B. durch die Vertretung der deutschen Comickultur bei Comicfestivals im Ausland). Diese Diskussionen sind ungemein wichtig und sinnvoll, da sie auch dazu beitragen könnten, alle Betroffenen zu hören und ins Boot zu holen. Dass sich eine vielschichtige und reichhaltige Comickultur nur positiv auf den Markt und letztendlich dann auch auf die Verlage und die Autor*innen und Zeichner*innen auswirken würde, dürfte sich von selbst verstehen.

-
- 1 Siehe auch: Die Welt (05.09.2013): >>> www.welt.de/print/die_welt/kultur/article119717686/Staatsknete-fuer-Sprechblasen.html, im Deutschlandfunk (03.09.2013): >>> www.deutschlandfunk.de/nicht-nur-bunte-bildchen-100.html, sowie im Comicgate-Magazin (30/2013): >>> archiv.comicgate.de/Welt-am-Draht/links-der-woche-3013-share-it-fairly-but-dont-take-a-slice-of-my-pie.html
 - 2 Aktuell auch nachzulesen im Tagesspiegel vom 08.04.2022 >>> www.tagesspiegel.de/kultur/comics/hoehenflug-fuer-carlsen-egmont-panini-kaze-und-tokyopop-manga-boom-beschert-grossen-verlagen-kraeftiges-wachstum/28238578.html
 - 3 Nachzulesen in einem Artikel von Lars von Törne von 2012: >>> www.tagesspiegel.de/kultur/comics/buchmarkt-comic-deutschland-der-importmeister/6352746.html
 - 4 Die Rankingliste unterteilt sich in vier Bereiche: die Themenbestseller Cartoon, Comic, Graphic Novel und Manga. Platz 1 unter den Cartoons ist Wondrak für alle Lebenslagen von Janosch und Demon Slayer 1 von Koyoharu Gotouge unter den Mangas. Die Rankingliste orientiert sich an Verkaufszahlen, die Qualität der aufgeführten Produktionen wird nicht bewertet.
 - 5 Teilweise lassen sich diese gravierenden Unterschiede gewiss durch die Ausnahmesituation der Pandemie erklären (Umsatzrückgänge wegen wegfallender Aufträge bei den Künstler*innen, aber zu weiten Teilen auch die Doppelbelastung der Frauen durch Beruf und „Care-Arbeit“, vor allem während des Lockdowns) – dennoch spiegeln sie eine gesamtgesellschaftliche Problematik des „Gender Pay Gaps“ wider (Vgl. hierzu : Wie geht es Künstlerinnen und Künstlern?: Gender Pay Gap? Tendenz steigend - Kultur - Tagesspiegel) .

- 6 Sie vermitteln zwar einen gewissen Eindruck des Problems, die Aussagekraft der Umfrage muss aber immer unter dem Gesichtspunkt beurteilt werden, dass die Angaben freiwillig waren, schwer überprüfbar sind, teilweise vielleicht auch von subjektiver Wahrnehmung geprägt sind, und dass viele Bundesländer unterrepräsentiert sind.
- 7 Der vollständige Text findet sich im Anhang. Es lohnt sich allemal, einen Blick hineinzuworfen, da die Datenerhebung in vielen Punkten sehr aufschlussreich ist und, mit allen Einschränkungen in Hinblick auf die Aussagefähigkeit der Daten, in vielen Punkten die Thesen des Textes unterstützt. So meldeten sich 74,5 % Frauen für die Datenerhebung. 23,2 % gaben an, neben Ihrem Beruf als Illustrator*in als Comic- bzw. Cartoonzeichner*in zu arbeiten.
- 8 Nicht viele Künstler*innen bringen den Humor und den Mut auf, ihre diesbezüglichen persönlichen Erfahrungen in einem Comic zu verarbeiten, wie es z.B. Kathrin Klingner mit ihrem Werk „Über Spanien lacht die Sonne“ (Reprodukt, 2020) getan hat.



Kulturgut Comic. Visuelles Erzählen als Bildungs- und Wissensform

Text: Annette Geiger

(Stand Mai 2022)

333 bei Issos Keilerei, der Raub der Sabinerinnen, Medea tötet ihre Kinder, Kronos verschlingt die seinen, Zeus entführt Europa... – all das haben wir in der Schule gelernt. Diese Stoffe gehören zum Bildungskanon, wir genießen sie als Literatur, Malerei, Oper oder in Theaterstücken. Niemand würde wohl fragen, ob die Themen der antiken Mythologie und Historie nicht zu gewalttätig sind, um sie im Schulunterricht zu behandeln.

Genau dies widerfuhr jedoch Anfang 2022 dem Comic Maus von Art Spiegelman: Ein Schulbezirk im US-Bundesstaat Tennessee strich den berühmten Comic-Klassiker aus dem Lehrplan. In Maus erzählt der Zeichner ebenso autobiographisch wie dokumentarisch die Geschichte seiner jüdischen Familie vor und nach dem Holocaust.¹ Als Begründung für die Entfernung aus dem Unterricht wurden Gewaltdarstellungen, vulgäre Sprache, vorehelicher Sex, der Selbstmord der Mutter und der mangelnde Respekt des Sohnes gegenüber dem Vater angeführt. Für Kinder und Jugendliche sei dies keine erbauliche Lektüre, sie würden dadurch nachhaltig verstört.²

Dieser jüngste Vorfall steht in einer langen Tradition der Nichtanerkennung des Comics als Kulturgut. Sie reicht von der Verachtung als Schund bis hin zu Zensur und Verbot – insbesondere zum Schutz der jüngeren Leserschaft. Das entsprechende Kulturverständnis bezieht sich allerdings nur vordergründig auf die eherne Trias des Wahren, Schönen, Guten als jenes Ziel menschlichen Kunstschaffens, das es an Schulen zu vermitteln gelte. Die eigentlichen Gründe liegen tiefer bzw. anders: So will man schließlich nicht den Holocaust als solches vom Lehrplan streichen, als historisches Ereignis soll die Shoa durchaus unterrichtet werden.

Als „verstörend“ gilt hier nicht die Historie selbst, sondern die Erzählweise von Art

Spiegelman. In Maus ergänzen sich Bildwitz und Sprachwitz – darin liegt der eigentliche „Skandal“ von Spiegelmans Zeichen- und Erzählkunst: Sie verwendet Humor als Medium der Erkenntnis. Das Verbot zeigt, dass die Gegner durchaus verstanden hatten, was Comics künstlerisch-literarisch leisten: Sie geben wahrhaft zu denken. Und dies scheint in manchen Schulsystemen nicht mehr erwünscht.

Ein Unterricht, der Comics wie Maus als Lehrstoff verwendet, müsste auf die eindeutige Darstellung von Gut und Böse verzichten, er hätte vielmehr die Chance, zur Reflexion ambivalenter Realitäten anzuregen, die sich nicht eindeutig auflösen lassen. Die Widersprüchlichkeit menschlicher Zivilisation vermag hier sichtbar zu werden – ohne dass Kultur zum eindimensionalen moralischen Rezept verkommt. Diese Erzählhaltung ist in Comics sehr verbreitet, sie gehört seit den Ursprüngen des Mediums zu seiner genuinen Kultur.

Daher ist keine Gattung geeigneter, um bei jüngeren wie älteren Menschen die heute dringend benötigte Ambiguitätstoleranz zu schulen: Comics lehren die Fähigkeit, Uneindeutiges zu ertragen, die Unberechenbarkeit des Lebens auszuhalten und der Komplexität des menschlichen Daseins offenen Auges zu begegnen. Es wäre fatal, diese wichtigen sozialen Kompetenzen ausgerechnet jungen Menschen vorenthalten zu wollen.

Graphic Novels beziehen sich nicht erst heute auf die Grundfragen menschlicher Existenz – es gehört zur Spezifik der Gattung, Sinnfragen zu stellen, seelische Abgründe, Ängste und Traumata aufzuzeigen, Krieg und Katastrophe als *conditio humana* zu reflektieren oder gar Zweifel an Nation und Religion zu hegen. Im weiteren Sinn thematisieren sie dabei die gesellschaftliche Normierung von Körper und

Identität, sie hinterfragen Herkunft, Klasse und Geschlecht.³

Bei näherem Hinsehen wirft Comic seit seinen Anfängen diese existentielle Sicht auf das menschliche Dasein: Winsor McCay bebilderte zeitgleich zum Erscheinen von Sigmund Freuds Schriften unser unbewusstes Seelen- und Traumleben in surrealen Szenerien;⁴ George Herriman zeichnete als *person of color* in *Kratzy Kat* eine naive schwarze Katze, die von der weißen Maus grundlos mit Steinen beworfen wird, repetitiv und seriell, abstrakt und absurd sowie voller Abgründe;⁵ Tove Jansson ließ ihre *Mumins* Paradies und Weltuntergang, Utopisches wie Dystopisches durchleben;⁶ Will Eisner hinterfragte gar Gott höchstselbst.⁷ Geht man noch weiter zurück, z.B. zu Wilhelm Buschs *Max und Moritz*, so kann man nur feststellen, dass die berühmte Bildgeschichte keineswegs die Streiche von zwei frechen Buben illustriert, sondern allem voran die unangemessen harten Strafen von Erwachsenen thematisiert. Die damalige „Pädagogik“ wird von Busch höchst kritisch als Form der Gewalt dargestellt.⁸

Die Ursprünge der Comic-Kultur gehen in Europa auf die „Schwarze Romantik“ zurück, d.h. auf Formen der Gegenkultur, die dem akademischen Kulturkanon eine maßgeblich von Ironie und Zweifel geprägte, alternative Sichtweise gegenüberstellten.⁹ Die „romantische Ironie“ verstand sich als dionysisches Gegenüber zur apollinischen Hochkultur und markierte mit ihrer Wertschätzung des Humors den Beginn der nihilistischen Moderne um 1800.

Wenn man so will, erhielten Goethes *Leiden des jungen Werthers* (die bekanntlich mit einem tragischen Selbstmord enden, was sie als Schulstoff jedoch nie disqualifiziert hat) im frühen Comic ihr parodistisches Gegenstück: *Rodolphe Töpffer* schuf mit *Les Amours de Monsieur Vieux Bois* (1827) einen Anti-Helden, der sich auf fast jeder Seite der gezeichneten Geschichte umzubringen versucht. Dem *Tollpatsch* gelingt es aber nicht – und dies ist sehr amüsant anzusehen. *Töpffers* Parodien, so auch *Dr. Festus auf den Faust*, brachten sogar Goethe zum Schmunzeln, er äußerte sich voller Lob über den Schweizer Zeichner, selbst wenn er ihm ein wenig zu „frivol“ vorkam.¹⁰

Das Zeichnen und Illustrieren, Skizzieren und Karikieren als Medium der Phantasie und

als kreatives Erkenntnisinstrument einzusetzen, war für viele Schriftsteller der Romantik von E.T.A. Hoffmann bis Victor Hugo unverzichtbar.¹¹ Diese frühen Vorläufer der Comic-Kultur hatten Ernst und Tiefe durch grotesken Witz und anarchische Burleske entwickelt – und sind mit oberflächlich naiven, harmlosen Zeichenstilen für Kinder nicht zu verwechseln. Im Independent- und Underground-Comic lebt diese Kultur der Ironie bis heute weiter.

Horror und Gewalt, schwarzer Humor und düstere Einsichten haben darin ihren Platz bewahrt, ebenso wie Helden und Superhelden. Den *Superman-Comic* mag man läppisch finden, doch ließen Hitler und Goebbels ihn kurz nach seinem ersten Erscheinen 1938 im damaligen NS-Deutschland verbieten. Die jüdischen Zeichner *Jerry Siegel* und *Joe Shuster* hatten die Figur in der Tat als Beschützer einer freien Welt konzipiert, der Held weist in jeder Folge alle illegitime Macht von Korruption bis Kapitalmissbrauch in ihre Schranken.¹² Nicht von ungefähr erinnert das Alter Ego des Superhelden, der kleine Büroangestellte *Clark Kent*, noch ein wenig an das entmündigte Bürgertum des europäischen Biedermeiers, das subversive Wege des Aufbegehrens suchen musste, um für Mitbestimmung und Demokratie zu kämpfen.

Das ästhetische Besondere am Comic ist, dass er die Spaltung in *high & low arts* weder braucht noch praktiziert. In populären Figuren können alten Mythen und Legenden weiterbestehen, sich transformieren und erneuern. Gerade an gottgleichen Held*innen lässt sich der ikonologische Wandel von Menschen- und Gesellschaftsbildern daher gut beobachten.

Comics, so gilt es immer wieder zu betonen, sind ihrem Ursprung nach keine leicht verständlichen Kindergeschichten. Es gibt sicherlich eine Tradition der illustrierten Bildgeschichte, die aus dem Kinderbuch hervorging, doch wäre diese von der spezifischen Comic-Kultur zu unterscheiden – ebenso wie es heute bebilderte Gebrauchsanweisungen oder Auftragsarbeiten aus Werbe- und Marketing-Agenturen gibt, die bestimmte Zusammenhänge in Bildgeschichten visualisieren. Natürlich können bildliche Darstellungen beim Vereinfachen helfen, in Form von Piktogrammen und anschaulichen Bild- und Textverbindungen – doch macht dies natürlich keinen Comic aus.

Ebenso unangebracht ist es, Schulkindern die Hausaufgabe zu stellen, eine Geschichte rasch einmal in Comicform zu bebildern. Man würde von ihnen doch auch nicht verlangen, von einem Tag auf den anderen das Drehbuch eines Films als Storyboard zu visualisieren – samt Kameraeinstellung, Blickwinkel, Perspektiven, Schnitt usw. Nur weil ein Comic sich auf einem schlichten Blatt Papier mit einem Zeichenstift anfertigen lässt, ist er technisch und narratologisch nicht weniger aufwändig als die Visualisierung eines Films. Das Handwerk mag auf den ersten Blick einfacher aussehen, aber das Erzählen in Panels und Sequenzen ist nicht minder komplex.¹³

Anspruchsvolle Comics zu lesen, braucht zudem viel Zeit. Wer die Bilder nur rasch überfliegt, weil es „nur“ Bilder sind, wird letztlich nicht begreifen, wovon das Werk handelt. Daher bilden Comics als Medium im Unterricht ein hervorragendes Mittel, die Wahrnehmung zu schärfen und damit die Aufmerksamkeit zu erhöhen.

Insbesondere die Wissensvermittlung kann nur gewinnen, wenn komplexe Stoffe in Comics umgesetzt werden. Das Illustrieren erzeugt kein simples Infotainment. Comics sind dann besonders stark, wenn sie andere, neue Blickwinkel entwickeln: Supercrash von Darryl Cunningham erzählt nicht nur die Geschichte des Banken- und Börsencrashes von 2008, die man nur schwer für „comicfähig“ halten mag.¹⁴ Der psychologisch geschulte Autor entwickelt vielmehr eine Theorie zum „Zeitalter der Selbstsucht“. Er erkundet das grundlegende Motiv menschlicher Gier aus sowohl historischer wie philosophischer Perspektive.

Der Historiker und Bestseller-Autor Yuval Noah Harari bietet seine Thesen zum Aufstieg des Homo Sapiens ebenfalls in Comic-Form an.¹⁵ Dies scheint kein Zufall: Seine These, dass der Mensch nicht nur dem Menschen ein Wolf sei, sondern seit Anbeginn seiner Existenz auch gegenüber der Umwelt des blauen Planeten als Raubtier auftritt, ist so erschütternd, dass es viel Text- und Bildwitz braucht, um diese Erkenntnis zu verarbeiten. Es geht nicht um die Vermittlung von standardisiertem Wissen im Rahmen eines bekannten Bildungskanons, sondern um die Entfaltung neuer Blickwinkel – z.B. von der Evolutionsgeschichte bis zur Bewertung des modernen Kapitalismus.

Gerade was dabei nach kindlichem Blick aussehen mag, wie z.B. die autobiographischen Erinnerungen in Marjane Satrapis Comic-Klassiker Persepolis, der ihre Kindheit im Iran und im späteren Exil erzählt, vermag eine schonungslose Analyse politischer Systeme, Ideologien und ihrer Folgen aufzuzeigen.¹⁶

Darin liegt buchstäblich der „Witz“ des Comics, der es erlaubt, Zugänge zu Themen und Sichtweisen zu generieren, die in anderen Medien oft zu kurz kommen.

Die Aufnahme des Comics in den Instrumentenkasten von Bildung und Wissensvermittlung ist heute überfällig. An ausgewählten Orten findet die Würdigung schon statt, aber in der breiten Mehrheit der Schulen und Unterrichtsorte wäre das entsprechende Bewusstsein für einschlägige Comic-Kultur erst noch zu schaffen.

1 Art Spiegelman: Maus. Die Geschichte eines Überlebenden. Reinbek: Rowohlt, 1989.

2 Siehe ausführlich Karin Krichmayr: „Verbot von Holocaust-Comic ‚Maus‘ an US-Schulen löst Kontroverse aus“ In: Comic.de, 07.02.2022, www.comic.de/2022/02/verbot-von-holocaust-comic-maus-an-us-schulen-loest-kontroverse-aus/

3 Die Liste der Comic-Autor*innen, die hier zu nennen wären, würde die Fußnote sprengen, die folgende Studie gibt zur o.g. Thematik einen guten Überblick: Jonas Engelmann: Gerahmter Diskurs. Gesellschaftsbilder im Independent-Comic. Mainz: Ventil Verlag, 2013.

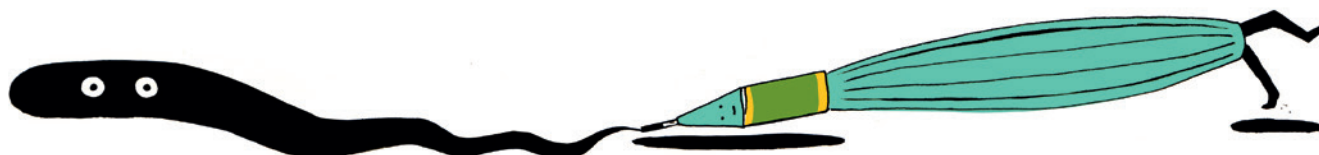
4 Winsor McCays bekannteste Werke sind diesbezüglich Little Nemo in Slumberland (1905–1914), Little Sammy Sneeze (1904–1906) und Dream of a Rarebit Fiend (1904–1913), siehe weiterführend Alexander Braun: Winsor McCay (1869–1934): Comics, Filme, Träume. Bonn: Bocola, 2012.

5 George Herrimans Krazy Kat erschien von 1913 bis 1944, s. weiterführend Michael Tisserand: Krazy: George Herriman, a life in black and white. New York: Harper, 2016.

6 Die Geschichten über nilpferartige Trolle illustrierte Tove Jansson als Bücher und Comics von 1945 bis 1970, s. weiterführend Boel Westin: Tove Jansson: life, art, words. The authorised biography. London: Sort of Books, 2014.

7 Will Eisners A contract with God erschien 1978. s. weiterführend Michael Schumacher: Will Eisner: A Dreamer's Life in Comics. New York: Bloomsbury, 2010.

- 8 Wilhelm Buschs Max und Moritz – Eine Bubengeschichte in sieben Streichen wurde 1865 erstveröffentlicht. Zur Bewertung der Erziehungsstile bei Busch siehe Gert Ueding: Wilhelm Busch. Das 19. Jahrhundert en miniature. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1977, S. 81ff.
- 9 Zu Begriff und Geschichte siehe: Schwarze Romantik: von Goya bis Max Ernst. hg. von Felix Krämer, Ostfildern: Hatje Cantz, 2012.
- 10 Rodolphe Töpffers Les Amours de Monsieur Vieux-Bois von 1827 gilt als einer der ersten Comics überhaupt. Zu Töpffer und Goethe s. die Einführung zur dt. Ausgabe: Die Liebesabenteuer des Monsieur Vieux Bois und andere Geschichten, hg. von Simon Schwartz, Berlin: Avant Verlag, 2016.
- 11 Siehe hierzu: Victor Hugo, dessinateur, hg. von Arlette Rossi, Brüssel, 1999 sowie ETA Hoffmann, das bildkünstlerische Werk, hg. von Dietmar Ponert, Petersberg: Imhof Verlag, 2012.
- 12 Harry Brod: Superman Is Jewish? How Comic Book Superheroes Came to Serve Truth, Justice, and the Jewish-American Way. New York, Simon & Schuster, 2012.
- 13 Hierzu empfiehlt sich die Lektüre des Klassikers von Scott McCloud: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen, 1994.
- 14 Darryl Cunningham: Supercrash. Das Zeitalter der Selbstsucht. München: Hanser, 2016.
- 15 Yuval Noah Harari, Daniel Casanave, David Vandermeulen: Sapiens. Der Aufstieg. München: C.H. Beck, 2020 (und weitere Bd.).
- 16 Marjane Satrapi: Persepolis. Zürich: Edition Moderne, 2004 (und weitere Bd.).



Übersetzung von Comics und Graphic Novels

Text: Lea Hübner

(Stand Mai 2022)

An dieser Stelle muss betont werden, dass es ohne Comic-Übersetzungen keinen Comicmarkt in der aktuellen Form gäbe: Wie im Text „Die Produktion von Comics – deutschsprachige Verlage. Eine Übersicht“ beschrieben, sind schätzungsweise rund zwei Drittel der Comic-Neuerscheinungen in Deutschland Übersetzungen.

Die Wertschätzung des Themas Comicübersetzung hat in den letzten Jahren erfreulicherweise stark zugenommen. Vor wenigen Jahren ins Leben gerufene Initiativen wie das Toledo-Programm oder jüngst die Plattform Babelwerk, die sich für die Übersetzung von Literatur engagieren, belegen, dass die allgemeine Aufmerksamkeit hinsichtlich der Bedeutung von Literaturübersetzung für den Buchmarkt zunimmt. Das zeigt sich u.a. daran, dass die Bandbreite von Stipendien für Übersetzer*innen in den letzten beiden Jahren – sicherlich auch zur Abfederung pandemiebedingter Verdiensteinbußen – deutlich ausgeweitet wurde, vom Recherchestipendium über die „initiativ-“ oder „extensiv-initiativ-“Stipendien bis hin zu Gastdozenturen.

Den Bereich Comic zu isolieren ist hier kaum möglich, werden Stipendien und andere Programme doch meist über allgemeine Angebote für Übersetzer*innen (z.B. v. DÜF, Neustart Kultur) ausgeschrieben – das heißt, Comicprojekte werden mitberücksichtigt. Spezifische Angebote sind rar, werden jedoch immer wieder angeboten, denn die Nachfrage, etwa an Übersetzungswerkstätten für Comics, ist groß.

Erstmals gab es 2014 eine Tagung zur Übersetzung und Adaption von Comics in Hildesheim, und die ComFor-Jahrestagung 2019 thematisierte Comicübersetzung aus comic-komparatistischen Perspektiven und fand passenderweise im Erika-Fuchs-Haus in Schwarzenbach an der Saale (>>> Museen) statt. Unter den hierzu-

lande vergebenen Comicpreisen ist der Max und Moritz-Preis zu nennen, wo auch ein „Bester internationaler Comic in deutscher Übersetzung“ ausgezeichnet wird. Beim Rudolph Dirks Award werden Übersetzungen bisher nicht mit einer eigenen Kategorie gewürdigt.

Was die Honorarsituation angeht, so wurden vor 20 Jahren, wie ich von anderen Comic-Übersetzer*innen erfahren habe, bereits 12 Euro pro („Norm“-)Seite gezahlt, eine Zahl, die erst seit jüngstem zaghaft nach oben zu klettern beginnt; allein aufgrund der Inflation gab es also hier schon einen Einkommensverlust. Die VdÜ-Gruppe Manga und Comic setzt sich für angemessene Honorare ein; auf der Homepage des Deutschen Comicvereins gibt es Information zu Honorarempfehlungen, und 2022 legte der Comic-Salon Erlangen zum ersten Mal einen Schwerpunkt auf Comic-Übersetzung. Diese Sichtbarkeit tut gut, denn es ist noch viel zu tun, damit den Übersetzer*innen die Sichtbarkeit, Wertschätzung und Honorierung entgegengebracht werden, die sie verdienen.

Da im Comic der Text in Blasen oder Textfelder mit vorgegebener Form und Größe passen muss, sind spezifische übersetzerische Entscheidungen erforderlich – Reduktion, Wortwahl, Silbentrennung u.v.a.m., die sich beim Lettering fortsetzen. Daher kann es zielführender sein, Übersetzungsalternativen anzubieten, als eine einzige, vermeintlich „finale“ Fassung einzureichen, die dann nicht selten beim Lettering umgestaltet wird, mit Glück in Absprache. In jedem Fall wird der Punkt der Urheber*innenschaft berührt und es ist wichtig, sich zu vergegenwärtigen, dass der Prozess der Erstellung einer zielsprachlichen Fassung nicht nur Lektorat und entsprechende Rücksprachen erfordert (wie eine Prosaübersetzung), da beim Comic stärker arbeitsteilig vorgegangen wird. Entsprechend



wäre zu hinterfragen, inwieweit die Einreichung und Honorarberechnung einer Comicübersetzung im an Prosaübersetzungen angelehnten Normseitenformat überhaupt sinnvoll ist. Soviel an dieser Stelle zu dem Thema im Inland.

Zur Außenwirkung deutschsprachiger Comics durch ihre Übersetzung sei hier exemplarisch der Blick auf Brasilien gerichtet, ein Land, in dem die Rezeption deutschsprachiger Comics sich komplex gestaltet, die Schwierigkeiten der Rezeption sich jedoch gut veranschaulichen lassen. Es bestehen Ähnlichkeiten mit der Lage in Deutschland: es existiert ein (vergleichsweise) schwacher Comic-Markt und eine Sprachbarriere, da internationale Comicprodukte für die Markteinführung übersetzt werden müssen.

Es ist schwierig, bei Verleger*innen Interesse an einer Graphic Novel zu wecken, die auf einem weniger bekannten Markt herausgebracht und in einer Sprache verfasst wurde, wenn sie – als diejenigen, die über die Veröffentlichung eines Werks entscheiden – diese nicht lesen und daher auch nicht in ihrer ganzen Ausdruckstärke beurteilen können. Aus diesem Grund ist die Veröffentlichung von Werken in weniger verbreiteten Sprachen mit größeren Schwierigkeiten verbunden als die Veröffentlichung von Werken in bekannten Sprachen und auf bekannten Märkten. Hier ist die Arbeit der Übersetzer*innen von grundlegender Bedeutung, denn ihre Tätigkeit geht dann weit über die reine Übersetzung eines Textes aus einer Sprache in eine andere hinaus. Ein*e brasilianische*r Comicübersetzer*in muss als eine Art unbezahlte*r literarische*r Agent*in fungieren und immer versuchen, Verleger*innen von

der Bedeutung bestimmter Künstler*innen oder eines Werks zu überzeugen. Diese kulturmittlende Expert*innentätigkeit von Übersetzer*innen bei „kleinen Märkten“ und „kleinen Sprachen“ geht in der Regel in beide Richtungen – und so ist es für einen brasilianischen Comic, der den deutschsprachigen Markt erreichen soll, mehr als hilfreich, dass er in eine der gängigeren Sprachen übersetzt ist oder wird. Und, wenn möglich, sollte er internationale Preise erhalten haben, weiß die Verfasserin aus eigener Erfahrung und aus dem Austausch mit Berufskollege Augusto Paim, der nach gemeinsamer Recherche in Form eines Fachbeitrags in portugiesischer Sprache erschien (Lea Hübner/Augusto Paim: „Quadrinhos brasileiros no exterior: os desafios de publicação de traduções de graphic novels brasileiras no mercado editorial de língua alemã“. In: Hanna, Kátia/Silva Reis, Denny (Hg.). 2020. A tradução de Quadrinhos no Brasil. Princípios, práticas e perspectivas. São Paulo: Lexikos: 275-304.).

Weitere interessante Texte zum Thema: Von Sprachspielen in Sprechblasen - Goethe-Institut Mexiko;

„Ein Eingriff in die Grafik ist tabu“: Comic-Übersetzung - Goethe-Institut Mexiko

Rezeption im Ausland

Für die Außendarstellung wurde zur Frankfurter Buchmesse 2015 ein Heft mit dem Titel „Books from Germany. Current Graphic Novels from Germany“ gedruckt (s.o.).

Auf Comicfestivals im Ausland gab und gibt es immer wieder Themenschwerpunkte mit deutschen Comics (TCAF, Łódz, Helsinki etc.); die dankenswerten und aufgrund ihrer Interkulturalität zukunftsweisenden Comicaktivitäten der Goethe-Institute wurden bereits genannt. Das Goethe-Institut bietet seit vielen Jahren für nichtdeutsche Verlage eine Förderung für Übersetzungen an, die auch für Comics beantragt werden kann: Übersetzungsförderung - Goethe-Institut

[Anm. der Verfasserin: Die bis zum Stattfinden der Comicexpansion verfassten Beiträge gehen nur schlaglichtartig auf die Situation in anderen Ländern ein, spätere Ergänzungen sind ausdrücklich gewünscht!] Mehr dazu auf >>> www.comicexpansion.de

Zine- und D.I.Y.-Kultur im deutschen Comic

Text: Julia Orso

(Stand Mai 2022)

Die Zinekultur als soziokultureller Trend entwickelte sich vor über sechzig Jahren zu einer subkulturellen Form der Veröffentlichung. Fanzines nehmen nicht nur bestimmte in der Mainstreamkultur vernachlässigte oder stigmatisierte Themen in den Fokus, sondern bestimmen eigenmächtig und verlagsunabhängig über Cover, Inhalt, Form und Auflage.

Die oft provokanten Zines bedienen sich handgemachter Bastel- und einfacher Drucktechniken, wie dem schlichten Kopieren von Bildern und Kleben von Collagen. Handschriftliche Artikel, Schreibmaschinentexte oder aufwendige Erpresserbrief-Text-Collagen machen das Format unverwechselbar und brechen mit den Sehgewohnheiten professioneller, etablierter Magazine. Diese Form der freien und selbstbestimmten Veröffentlichung ist keineswegs eine schlichte Spielerei, sondern bewusst gesetzte Provokation und Kritik, verbunden mit Selbstermächtigung und Spaß. Handgemacht und selbstverbreitet, finden Zines nicht nur in subkulturellen Kreisen Gehör, sondern haben auch Einfluss auf professionelle Medien und können somit als der Vorgänger von Blogs betrachtet werden.

Im Vordergrund selbstverfasster Zines oder Stripes stehen das autodidaktische Arbeiten, das mit den Motti „Do it Yourself“ und „Try and Error“ gut zu beschreiben ist: Sei es als Fan, der*die seine oder ihre Interessen im Mainstream nicht umfassend repräsentiert sieht und sie selbst erweitern möchte, oder als (politische) selbstorganisierte Gruppe, die auf Leerstellen oder ein ganz bestimmtes Thema aufmerksam machen will. Zine-Kultur bettelt nicht um Aufmerksamkeit, sondern nimmt sie sich einfach. Ihre Widerständigkeit wird noch deutlicher, wenn man auf ihre Anfänge schaut. Die Punkbewegung in den 1980er Jahren setzte mit ihrer Konsumkritik

fort, was die Hippiebewegung der 1960er begonnen hatte. Besonders die feministische riot-grrrl-Bewegung der 1990er Jahre prägte den Widerstand gegen herrschende Verhältnisse und rückte feministische Themen in den Mittelpunkt. Die Anhänger*innenschaft verschiedener Bands rebellieren in selbstgemachten Zeitungen gegen vorherrschende Frauendarstellungen in der Gesellschaft und zeigten Gegenentwürfe auf.

Zines heute

Heute handelt es sich weiterhin vorwiegend um Selfpublishingprodukte, doch es fällt auf, dass sich diese hinsichtlich ihrer Qualität stark gesteigert haben. Zines haben mittlerweile eine eigene Sammler- und Liebhaber-Kultur etabliert und stehen teilweise an der Schnittstelle zum Kunstbuch.

Heute findet man Zines entweder online, auf Kunstmärkten oder Festivals, wie z.B. dem Bremer Zinefestival, wo sich Fans, Künstler*innen, Kollektive und Kleinverlage treffen. Jedoch sind die politischen Wurzeln der Zine-Subkultur immer noch stark sichtbar, besonders im Bereich der feministischen und queeren Kultur.

Orte der Zines

Neben Webcomics, die im Internet, auf blogs, in der timeline und auf diversen fan pages zu finden sind, haben sich diverse analoge Formate zur Verbreitung der Zine-Kultur etabliert. In Form von Festivals, Messen und Ausstellungen kommen Zine-Liebhaber*innen, Künstler*innen, Selfpublisher und Verlage zusammen.

Bekannte Zinefestivals in Deutschland sind das Bremer Zinefestival und das Zinefest Berlin, welches fast jährlich über mehrere Tage zu Workshops, Performances und Vorträgen rund um Zines einlädt. Hier kann man stöbern, tauschen, kostenlose Exemplare mitnehmen oder zu einem kleinen Preis (ver)kaufen. Als erstes queeres Zinefest fand das „Squeezy“ in Leipzig 2019 statt.

Als Beispiel eines weiteren Raums, welcher sich Zines widmet, ist die „Schikkimikki-Zine-Library“ in Berlin Neukölln zu nennen, die Bibliothek und Ausstellungsort in einem ist, sich der Archivierung und der öffentlichen Zugänglichkeit von Zines und selbstverlegten Druckerzeugnissen widmet und über eine Kollektion von ca. 1.500 Exemplaren verschiedenster Genres aus den unterschiedlichsten Sprachräumen verfügt.

Mittlerweile bieten auch viele Comicläden eine kleine Auswahl von hochwertigen Zines und Selfpublisher-Produkten an.

Webcomics. Potenziale, Chancen und neue Impulse

Was sind Webcomics?

Geht es um die Entwicklung von Comic, hat man sich schon viel an Definitionen abgearbeitet: Was ist Comic? Der klassische Comic kann durch seine Ästhetik oder den Einsatz bestimmter Gestaltungsmittel charakterisiert und definiert werden.

Beim Webcomic spielen neben den ästhetischen Aspekten, etwa der Anordnung von Text und Bild, ganz eindeutig die Besonderheiten des Internets eine Rolle.

Verständlicherweise will und muss ein Medium am Rande des Kulturbetriebs ganz genau wissen, was es ist und was es ausmacht, um Forderungen zu stellen, um sichtbar zu werden und von sich selbst behaupten können, wichtig und existent zu sein. Spricht man von Webcomics, muss man jedoch über die formalgestalterischen Merkmale (nach McCloud: Serielle Verschränkung von Bild und Text, Sprechblasen, Lautmalerei, Erzählecken, etc.) des Comics hinausblicken, um die Charakteristika und Chancen darin zu erkennen.

Relevanz des Webcomic als mediales Artikulationsfeld

Durch die besondere Lage am Rande des literarischen Mainstream in Deutschland ist die Comickultur und mit ihr auch die Webcomickultur insbesondere durch ihre Vernetzung produktiv. Als wichtigstes Merkmal ist dabei das Kommunikationsgefüge (wie Messen, Fanzines, Foren, Blogs, Vereine, Leser*innenbriefe, etc...) der Comickulturen zu nennen, welches sich aus einer marginalisierten Position im Kulturbetrieb heraus entwickelt hat.

Der Webcomic entstand mit dem Aufkommen des Internets der 1990er und 2000er Jahre und etablierte sich langsam durch Veröffentlichungen von online veröffentlichten Comics und Webserien. Humoristische Tagebücher und biografische Auszüge waren in den Anfängen ein beliebtes Format.

Ähnlich wie bei analogen Zines hat der Webcomic neben einem starken Community-Ansatz ein ebensolches Demokratisierungspotenzial, da er kostenlos und für alle (Interessierten) erreichbar ist. Das Besondere am Webcomic ist jedoch die Kommentarfunktion in Form von Retweets und Shares. Anders als bei etablierten Medien spielen hier Verlage als Gatekeeper keine Rolle, sondern die User selbst. Der Webcomic-Theoretiker Scott McCloud imaginiert sogar ein System, in welchem über „Micro-Payments“ die User ihre Webcomic-Macher*innen unterstützen und unabhängig von einem Mainstream-Markt agieren können.

Der Webcomic hat sich seit der Erfindung des Internets und seinen ersten Veröffentlichungen derart diversifiziert, dass man nicht mehr von dem Webcomic sprechen kann. Webcomic gehört mittlerweile zu unserem Alltag wie die E-Mail, man denke z.B. an GIFs, Emoticons und Memes, wie wir sie jeden Tag in unserem Feed finden.

Neue Impulse des Webcomic

Anerkennung fanden Webcomics in den USA erstmals 2005 durch Einrichtung der Kategorie „Best digital Comic“ des Eisner Awards. In Deutschland gründete sich mit Comic Solidarity ein erster Interessenverband für digital publizierende Comicschaffende mit dem Ziel, „Die Lücke in der Repräsentation von Künstlern zwischen Hobbybereich und Verlagslandschaft zu schließen und die große Gruppe der

Selfpublisher und digitalen Künstler aus dem Bereich Webcomic sichtbar zu machen“

>>> www.comicsolidarity.de

Anschließend an alte Techniken und Ästhetiken des analogen (D.I.Y.-)Comic, mit seinen selbst aufgebauten Produktions- und Distributions-Kanälen und in Fortführung einer underground-Comic-Traditionslinie, hat sich die Webcomic-Szene auch früh dem Copy-left-Ethos gewidmet: „Copyleft-Lizenzen geben die meisten Rechte, die in der Urheberschaft begründet sind, an den Nutzer weiter [...]. Copyleft will eine Software oder ein anderes Werk frei zugänglich machen und diese Eigenschaft für die Zukunft festschreiben“ >>>

www.dev-insider.de/was-ist-copyleft-a-690907

Der Webcomic besteht weitgehend unabhängig von Verlagen, bestimmt Themen, Inhalte und Darstellungsformen selbst oder innerhalb der Community, und ist ein Hybrid zwischen Tageszeitungs-Artikel, Fan-Blog und Sozialem Netzwerk. Zudem reiht er sich nicht in den leicht konsumierbaren Mainstream ein, sondern ist dessen Störmoment, indem er selbst sein Autor*innenschaft und Leser*innenschaft hervorbringt.

Quellen:

Bremer Zinefestival: >>> www.hfk-bremen.de/t/ausstellungen/n/bremer-zine-festival

Berliner Zinefest: >>> www.zinefestberlin.com/

Schikkimikki: >>> www.schikkimikki.diamonds/

Hinweise:

PLOP (Fanzine) – Wikipedia

Über – PLOP Fanzine >>> plop-fanzine.de

Zur Comicezeption in Deutschland >>> bpb.de



Die Präsenz von Comic jenseits der Buchseite

Text: Lea Hübner

(Stand Mai 2022)

Die Präsentationsformen des Comic sind ebenso vielschichtig wie seine Themen und Stilrichtungen. Sie reichen von Manga-Comic-Conventions bis hin zu Ausstellungen und Lesungen. Im Folgenden soll ein kurzer Überblick über die verschiedenen Formen gegeben werden.

Buchmessen und Comicfestivals

Beide große Buchmessen, die Frankfurter Buchmesse und die Buchmesse Leipzig, bieten dem Comic eine Plattform: Erstere als Handelsplatz der Verlage allgemein – noch vor einigen Jahren besaß sie einen besonderen Comicschwerpunkt – räumlich wie auch im Programm –, der leider wieder reduziert wurde. Letztere ist mit der Manga-Comic-Con ein Magnet für Cosplay, mit einer eigenen Halle für Anime, Manga u.Ä.

>>> www.manga-comic-con.de

Der INTERNATIONALE COMIC-SALON ERLANGEN ist „seit 38 Jahren die größte und wichtigste Veranstaltung für Comickunst und grafische Literatur im deutschsprachigen Raum“, wie es zurecht es auf der Website heißt: Die im deutschsprachigen Raum größte Verlags- und Künstler*innenmesse wird flankiert von einem vielfältigen Begleitprogramm – Talks, Lesungen, Ausstellungen, Comicfilme für ein breites Publikum aller Altersklassen – und bildet den Rahmen für die Verleihung der wichtigsten Comicauszeichnung, dem Max und Moritz-Preis. 2022 feiert der alle zwei Jahre stattfindende Comic-Salon seine zwanzigste Ausgabe. Das vom Kulturamt der Stadt Erlangen organisierte, international vernetzte Festival setzt seit vielen Jahren neue Standards in der deutschen

Comiczereption, bietet den verschiedensten Gruppierungen und Trends Raum und begleitet über das Festival hinaus jährlich über sein Comicseminar Comicschaffende auf ihrem Weg zur Veröffentlichung

>>> www.comic-salon.de

Das Comicfestival München findet alternierend zum Comic-Salon Erlangen ebenfalls alle zwei Jahre statt. Es wird von der Stadt München gefördert und bietet neben einer Messe auch zahlreiche zusätzliche Ausstellungen und Veranstaltungen im Stadtgebiet

>>> www.comicfestival-muenchen.de

Großevents, bei denen das Produkt Comicbuch/-heft allerdings nicht die Hauptrolle spielt, sind die Comic Cons in Dortmund, Berlin, Stuttgart; ebenso die Fantasy Basel – The Swiss Comic Con, eine seit 2015 bestehende Schweizer Convention für Film-, Fantasy-, Game-, Comic- und Cosplay-Fans. Jährlich finden Festivals wie das Comicfestival Hamburg oder die seit fünf Jahren vom Museum für Kommunikation Berlin beherbergte Comic Invasion Berlin statt; erwähnenswert sind auch Pictoplasma (Zeitschrift und Festival) und weitere kleinere Events. Wahre Spielwiesen für sich selbst vermarktende Künstler*innen und Selfpublisher sind Comic Satellit Frankfurt, snail eye convention (früher: The Millionaires Club, parallel zur Leipziger Buchmesse), auch das CoZi (Comics und Zines) Festival in Frankfurt am Main, das Hungry Eyes Zinefestival Berlin, das Indiefestival Comicjuju Stuttgart, das Comicfest Norddeutschland in Lübeck. U.a. auch um (politische) Comics geht es bei den Linken Buchtagen in Berlin. Im deutschsprachigen Raum wären



außerdem das Schweizer Comicfestival Fumetto und in Österreich u.a. Vienna Comic Market und Comicesse Linz zu nennen.

Weitere Plattformen:

Literaturfestivals und Veranstaltungen der Literaturhäuser o.ä.

Nur ein paar Schlaglichter sollen hier genannt werden: Im Rahmen des Internationalen Literaturfestivals Berlin ilb findet jedes Jahr der Graphic Novel Day statt, bei dem internationale Werke und Autor*innen vorgestellt werden, die manchmal noch nicht auf Deutsch veröffentlicht sind. Der vor vier Jahren von Filipe Tavares konzipierte, jährlich stattfindende Gralinen-Salon in Bochum nach seinem Publikum „Pralinen der grafischen Literatur“; die Hamburger Graphic Novel Tage am Literaturhaus Hamburg fanden 2022 zum 10. Mal statt. Siehe auch Beiträge >>> Literaturhäuser, Comic-Orte.

Gratishefte

Diese Publikationen sind man nicht nur in Buchhandlungen, sondern auch in Kunst- und Literaturhäusern und an anderen Orten außerhalb eines expliziten Comickontexts erhältlich. Kostenlos erscheinen regelmäßig zwei Magazine mit starker Info- und Werbefunktion: Comics und mehr (dreimal jährlich) und Comics Info (zweimal jährlich), die im Fachhandel ausliegen und auch bestellbar sind.

Pure fruit ist ein Magazin für Comic und Illustration aus Kiel (hergestellt im Jaja Verlag Berlin), das halbjährlich kostenlos und in einer Auflage 10.000 Stück erscheint und überregional und themenabhängig ausgelegt wird. Ähnlich wird das ältere kostenlose Comicmagazin Mogamobo verbreitet, dessen Ausgaben jeweils ein unterschiedliches Thema und oft

auch Heftformat haben. Große Sichtbarkeit erlangt der jährlich im Mai in ganz Deutschland stattfindende Gratis Comic Tag

>>> www.gratiscomictag.de

Andere Arten der Präsentation

Mitunter lassen sich Institutionen zum internationalen Tag des Übersetzens, dem Hieronymustag am 30. September, etwas Besonderes einfallen: Ein sogenannter „Gläserner Übersetzer“ arbeitet öffentlich und lässt sich vom Publikum dabei zuschauen – das Medium Comic ist dabei natürlich besonders attraktiv. Einer solchen Session konnte man vor einigen Jahren beispielsweise in der Amerika-Gedenkbibliothek in Berlin beiwohnen, und ganz ähnlich ließ das Instituto Cervantes Hamburg die Spanisch-, Französisch- und Italienischübersetzer*innen des international bekannten Kölner Comickünstlers Ralf König live arbeiten und ihr Tun kommentieren. Die Zentral- und Landesbibliothek Berlin gestaltete im Juni 2016 einen Themenraum zu Comics, wobei der Fokus auf einer Würdigung der langen Geschichte des Comic lag. Die ausgestellte Sammlung und die ausgegebene Bibliografie vereinfachte nicht nur die Orientierung im Bestand, sondern präsentierte Comic als multithematisches, bereits lange etabliertes Medium – ein Ansatz, der dazu beiträgt, es als solches zu normalisieren. Mehr zu Bibliotheken und Comic im >>> Beitrag zu Wissensbildung.

Unbedingt zu erwähnen sind hier auch die Aktivitäten der Goethe-Institute, die weltweit Workshops und andere Comicprojekte nicht nur mit deutschen Künstler*innen organisieren, wie das Projekt „Osmose“ des Goethe-Instituts Porto Alegre, Brasilien oder das Projekt „Movements und Moments“, in dessen Rahmen 16

Comics von Künstler*innen und Aktivist*innen zu sozialen Bewegungen in Lateinamerika und Südostasien entstanden, initiiert vom Goethe-Institut Indonesien (ein Band mit zehn Comics erschien im Mai 2022 bei Jaja). Produziert wird von den Goethe-Instituten eine ganze Fülle an – vor allem online bereitstehenden – Comics, die im Sinne des Hauses zum interkulturellen Wissens- und Erfahrungstransfer beitragen. Das Goethe-Institut São Paulo bietet z.B. dieses Jahr auch eine Anime-Werkstatt für Künstler*innen an.

Ausstellungen in Galerien, Museen u.a. Hier sind zu nennen: Schauraum Dortmund, ein 2019 von Alexander Braun eröffnetes Museum fast ausschließlich zu Comics (und zu benachbarten Sparten wie Cartoon, Anime, Zeichentrick), das sich aktuell dem Thema Horror im Comic widmet; das Museum Europäischer Kulturen in Berlin, wo ab und an Ausstellungen zum Comic geboten werden (z.B. 2012 *comicleben_comiclife* mit Porträts von Akteur*innen der Comicszene, oder 2019 *Comixconnection networks and backgrounds*, zum Comicschaffen in Kroatien, Slowenien, Ungarn und Rumänien); nennenswert sind auch das e.o.plauen-Haus, das Wilhelm Busch Museum Hannover und das Erika-Fuchs-Haus Schwarzenbach, die neben ihren festen Ausstellungen wechselnde Comic-ausstellungen bieten; Außerdem die Neurotitan Gallery in Berlin, die Ludwiggalerie Oberhausen.

Auf den Comicfestivals (in Erlangen, München, Berlin, Hamburg ...) sind Ausstellungen stets ein wichtiger Bestandteil des Angebots. Erwähnenswert sind die Wanderausstellungen *Die besten deutschen Comics* (diese zeigt regelmäßig die aktuellen deutschsprachigen Max und Moritz-Preisträger*innen), die *Vorbilder*innen-Wanderausstellung*, sowie die Ausstellung *Kubuni* des Institut Français zu Comics aus Afrika. Wissenschaft und Kunst verknüpfte die *Pathographics-Ausstellung 2018* im Museum der Charité.

2017 wurde von der *Comicininitiative Wiedensahl* in Kooperation mit dem Goethe-Institut Kenia und dem Kulturnetz e.V. Bremen im Comic-Markt Wiedensahl die Ausstellung *Ink & Pixels* umgesetzt, die einen Einblick in die noch junge faszinierende Comic-Geschichte Kenias bot.

Repräsentation des Comics findet auch an anderen Orten statt, so etwa an Sozialkulturellen

Zentren, Ausländischen Kulturinstituten, Comicbuchhandlungen und Bibliotheken. Das Comic Center Kiel bietet Coaching, Workshops, Kurse zu Comic, Raum für Kulturveranstaltungen, eine Comicbibliothek, es veröffentlicht das *pure fruit* magazine und bietet mit *digicomic.sh* Webcomics speziell für die Lektüre am Smartphone.

The Gutter ist eine 1300 Comics umfassende Comicbibliothek in Hamburg, die jeden dritten Sonntag geöffnet ist. Die RENATE, im Stadtzentrum Berlins gelegen, ist in der Nachwendzeit entstanden, lebt durch Ehrenamt und ist aufgrund der Mietensituation existenzgefährdet. Hier werden Comics ausgeliehen, Comics und Produkte, hauptsächlich von in Berlin lebenden Comicschaffenden, verkauft, es finden Comiczeichnerkurse und ein monatlicher Stammtisch mit Mentoring statt. >>> Beitrag zu Bibliotheken von Katharina-Sofie Naujoks (S. 59).

Literaturhäuser in allen größeren Städten bieten mittlerweile auch dem Comic regelmäßig eine Bühne. Häuser, die dies nicht nur sporadisch tun, sondern dem Medium einen festen Platz im Programm einräumen, sind z.B. das Literaturhaus Stuttgart, das Literaturhaus München, das Literarische Colloquium Berlin, das Literaturhaus Hamburg und das Berthold Brecht Haus Berlin >>> Beitrag zu Literaturhäusern von Katharina-Sofie Naujoks (S. 63).

Last but not least erwähnt seien auch comicbezogene Zusammenkünfte, Vereine wie die *Donaldisten*, ebenso die vielerorts regelmäßig abgehaltenen Stammtische, Treffen und Sammlermessen.

Es ist schwer einen vollständigen Überblick über die hiesigen Ausbildungsmöglichkeiten, die Verlags- und Kulturlandschaft oder die Förderstrukturen zu geben, da sich diese ständig wandeln - meist glücklicherweise zum Positiven. Die nun folgenden Informationen sollen einen Überblick geben und werden in der Online-Version ergänzt, aktualisiert und erweitert.

IV Infos – Adressen – Personen



Comic in Publikationen

Text: Lea Hübner

Periodika, Fachzeitschriften und andere Fachpublikationen

(Stand Mai 2022)

Dass es nicht nur Comicpublikationen, sondern auch Publikationen zu und über Comic gibt, versteht sich von selbst. Hier soll eine Auswahl vorgestellt werden: Alfonz – der Comicreporter, Reddition >>> reddition.de, Comixene, Die Sprechblase >>> cch-bsv.de

Der Interessenverband Comic gibt das ICOM-Jahrbuch heraus. Man findet darin Berichte aus dem Verbandsleben sowie zu Comicmarkt und -geschehen, Rück- und Ausblicke, Künstler*innen- und Verlagsporträts.

Strapazin und Spring sind Magazine, die zu vorgegebenen Themen Comics verschiedener Künstler*innen veröffentlichen, was neben dem Editorial einen Großteil des Inhalts ausmacht. Einen ähnlichen (vornehmlich künstlerischen) Ansatz verfolgt COLORAMA, ein Risoprint-Atelier und Verlag mit Sitz in Berlin, dessen Publikationen v.a. auf Kunst- und Comic-Messen weltweit präsentiert werden.

Mosaik, gegründet 1955 in Ostberlin, und damit ein Urgestein, ist bis heute die auflagenstärkste im Monatsrhythmus erscheinende Heftserie auf dem deutschen Comicmarkt. Auch das Zack! Comicmagazin ist langlebig – es existiert bereits seit 50 Jahren. Anders POLLE, ein Comic-Magazin für Kinder, mit Geschichten aus der Feder hochkarätiger Comicgrößen, Lieder- und Rätselbeiträgen, das seit 2018 regulär erscheint und im Frühjahr 2022 seine sechste Ausgabe veröffentlichte. Neu ist auch Peng! Comics aus deiner Kindheit; das kleinformatige Heft ist in der ersten Jahreshälfte 2022 an den Start gegangen und lädt vor allem ältere Fans zur nostalgischen Rückschau ein. Einen ganz aktuellen Trend hingegen bildet >>> digicomix.sh des

Comic Center Kiel ab. Auf der Seite geht es um Webcomics, die auf die Lektüre am Smartphone ausgerichtet sind. Der Stripburger aus Slowenien bietet Comicschaffenden aus aller Welt eine Plattform.

Presse allgemein zu Comics und Graphic Novels

Die Rezeption von Comics im Kulturteil der Zeitungen ist vielfältiger geworden – so gehören nicht nur im Feuilleton Literaturbesprechungen von Comics dazu, etwa in der Süddeutschen Zeitung und der Berliner Zeitung. Der Tagesspiegel berichtet stetig über Comicschaffen und füllt monatlich eine Comicseite mit Rezensionen, Reportagen, Interviews, Neuigkeiten, ausführlichen Besprechungen; auch die Frankfurter Allgemeine Zeitung geht auf Comicpublikationen ein, insbesondere Redakteur Andreas Platthaus auf seinem Comicblog mit wöchentlichen Rezensionen.

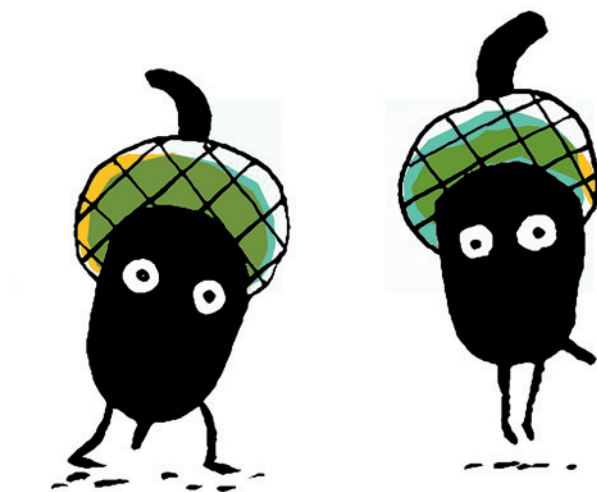
Comichesprechungen finden sich mittlerweile überall, so z.B. auch in der Mitgliederzeitung von verdi oder der Zeitschrift für Frauenbuchkritik Virginia. Auch Monatsmagazine wie Missy Magazin, Musikzeitschriften, und verschiedene special-interest-Magazine veröffentlichen Rezensionen. Kaum ein Medium also, in dem Comic heute nicht vorkommt – geht es um Popkultur, dann immer gerne um Comics, deren Sichtbarkeit auf diese Weise stetig zunimmt (was aber nicht notwendigerweise zu steigenden Verkaufszahlen führt).

Die Beilage der Wochenzeitung aus Politik und Zeitgeschichte widmete dem Thema Comic im August 2014 eine Ausgabe. Vorgestellt wurde

Comic als Medium, das zwischen Literatur und Kunst angesiedelt ist, es wurde in seiner kulturgeschichtlichen Dimension wahrgenommen und recht ausführlich behandelt, in Beiträgen fachkundiger Verfasser*innen wie Scott McCloud, Dietrich Grünewald, Andreas Knigge, Jaqueline Berndt und Christine Gundermann. Letztgenannte, das scheint mir bemerkenswert, betonte die Bedeutung von Comics als Medium der politisch-historischen Bildung. Siehe >>> Beitrag zu Wissensbildung von Anette Geiger.

Was die Präsenz in TV, Radio etc. angeht, so seien nur ein paar Schlaglichter genannt: Etwa der jeweils mehrere Stunden dauernde Comic Talk mit Hella von Sinnen, oder Kritiken und Features auf DLF Kultur und SWR2 – daneben widmen sich etliche mehr regelmäßig

dem Comic, bis hin zu Hertz 87.9, dem Campusradio für Bielefeld. Auch eine ganze Anzahl an Podcasts, wie z.B. jener des Splitter Verlags, der Bremer Literaturhaus Podcast, Comic Sans von Zeichner und Max und Moritz-Preisträger Mikaël Ross (Goldjunge, Der Umfall) und der Herausgeber Jakob Hoffmann (POLLE), oder zu Manga, Kissa21 (s.o.), sowie jede Menge Blogs und Websites wie z.B. das Web-Comic-Magazin Comicgate >>> comicgate.de, das vereinzelt auch Printausgaben zu besonderen Themen veröffentlicht, die Homepage >>> www.comic.de und die ebenso nützliche Seite >>> www.comicguide.de. Ein weiterer Podcast mit aktuellen Informationen und interessanten Interviews ist Der Tele-Stammtisch >>> www.tele-stammtisch.de. Die Liste ist beliebig erweiterbar.



Brauchen wir eine Comic-universität?

Text: Katharina-Sofie Naujoks

(Stand Mai 2022)

„Comiczeichner ist nach wie vor bei uns nicht wirklich ein Beruf und wird [daher auch] an keiner Hochschule als solcher ausgebildet. Selbst meine Stelle an der HAW Hamburg ist für Zeichnen und Illustration ausgeschrieben. Ich musste mich dafür einsetzen, bestimmte Themen und Aufgaben aus dem Comic in meine Kurse reinzuholen. Inzwischen unterrichte ich aber einen Kurs, der sich ausschließlich dem Comic widmet.“

So beschreibt Anke Feuchtenberger die Situation des Comic an deutschen Hochschulen in einem Interview mit Lars von Törne für das Goethe-Institut aus dem Jahr 2012. (Quelle: >>>www.goethe.de/ins/be/de/kul/prj/com/20568462.html)

In den letzten Jahren hat sich an den Hochschulen in diesem Zusammenhang viel getan, doch dass Comic überhaupt Studieninhalt geworden ist, ist der Initiative von einzelnen Hochschuldozent*innen zu verdanken. Daher sind die im folgenden Text genannten Beispiele exemplarisch zu verstehen, da es an vielen weiteren Kunsthochschulen Beispiele für comic-bezügliche Lehre gibt. Dass es zur Gestaltung von Comics ein Talent zum Zeichnen braucht, erklärt sich von selbst. Doch dass es auch um das Wissen geht, wie eine Geschichte aufgebaut sein sollte, wie Stilmittel und Tempo eingesetzt werden können und wie man die Bild- mit der Textebene verbindet, um die Geschichte genauso zu erzählen, wie man sie erzählen möchte, sollte vermittelt werden. Ebenso wichtig sind Typografie, Layout, Druck und Vertrieb. Wer sich all das aneignen möchte, muss sich an hiesigen Hochschulen das Wissen aufwändig selbst zusammensuchen oder es anderweitig erwerben. Einige Hochschulen haben dieses Defizit erkannt und ihren Lehrplan ergänzt und erweitert. Diese Schritte werden durchaus öffentlich honoriert und es zeigt

sich, dass die Anerkennung wächst. Einer der renommiertesten deutschen Comicpreise, der alle zwei Jahre während des internationalen Comicsalons in Erlangen vergebene Max und Moritz-Preis, hat eine eigene Kategorie für die beste studentische Publikation ausgelobt.

Das wohl umfassendste Programm bietet momentan vermutlich die Hochschule für angewandte Wissenschaften in Hamburg (HAW), an der auch Anke Feuchtenberger unterrichtet.

Die Hochschule beschreibt das Studium folgendermaßen:

„Illustration studieren: Kulturelle Medien illustrieren und gestalten

Der Studiengang Illustration mit den fünf Schwerpunkten Buchillustration, Informative Illustration und Wissenschaftsillustration, Digitale Animation und Editorial Illustration, Graphische Erzählung und Interaktive Illustration und Games ist bundesweit einmalig. Das Studium qualifiziert künstlerisch, technisch und theoretisch für vielfältige Medien und Anwendungen. Die angehenden Illustratoren werden dazu befähigt, Arbeiten mit kulturellen, ethischen und wissenschaftlichen Inhalten zu schaffen und Kommunikationsaufgaben mit analogen und digitalen Mitteln zu lösen – in eigenen Projekten oder in anwendungsbezogenen Kooperationen.“

(Quelle: >>> www.haw-hamburg.de/studium/studiengaenge-a-z/studiengaenge-detail/course/courses/show/bachelor-illustration/Studieninteressierte/)

HAW
Finkenau 35
22081 Hamburg
 >>> www.haw-hamburg.de



Auch an der Hochschule Hannover hat sich im Bereich Comic sehr viel getan, vor allem durch die Initiative der Comicautorin Ulli Lust. Sie ist dort Professorin im Fachbereich Visuelle Kommunikation. Sie hat einen Blog mit dem Titel „Neues zu Zeichnung, Illustration, Comic“ eingerichtet, der ihren Zeichenunterricht begleitet >>> www.illustration-hshannover.de. Ihre Studenten lernen in den Seminaren, eigene Geschichten zu bestimmten Themen zu entwickeln und diese graphisch umzusetzen, so dass sie am Semesterende ihre Kurzgeschichten samt Cover gedruckt in den Händen halten können. In der Beschreibung des Lehrkonzepts werden wesentliche Punkte genannt, die es bei der Gestaltung eines Comics zu beachten gilt:

„Jedes serielle zeichnerische Projekt bedingt dramaturgische Überlegungen. Dabei kann es sich um Reihungen von Zeichnungen handeln, um Illustrationen, Comicstrips, Graphic Novels, Webcomics, Animationen, interaktive Inszenierungen und vieles mehr. Die wichtigste Grundsatfrage lautet immer: Worum geht es? Was ist das eigentliche Thema?“ (Quelle: >>> www.grfkstud.de/studieninteressierte/kollegium)

Jan Skrzypek, ein ehemaliger Student der Visuellen Kommunikation an der Hochschule Hannover, gründete 2017 in Hannover das Kollektiv „Der Stricher“. Dieses Kollektiv ist ein Zusammenschluss von Künstler*innen, die größtenteils an der Hochschule studieren oder studiert haben. Gemeinsam bringen sie das Magazin „Der Stricher“ heraus, das sich mit den Mitteln der Illustration und des Comics mit gesellschaftlichen Themen auseinandersetzt (<https://mads.de/der-stricher-das-einzigartige-magazin-fuer-illustrierte-blickwinkel/>).

Die Idee für das Magazin und das Kollektiv hatten die Künstler*innen, weil ihnen Illustrationen und Comic an der Hochschule unterrepräsentiert erschienen. Am Beispiel der Hochschule Hannover zeigt sich, dass allein das Engagement weniger Lehrkräfte leider nicht ausreicht, um ein so komplexes Thema wie Comic zu vermitteln – dass aus diesem Mangel aber auch Eigeninitiativen hervorgehen können, die wiederum, wie im Fall des „Stricher“-Kollektivs, mit der Hochschule interagieren.

Hochschule Hannover
Fak. III – Medien, Information und Design
Studiengang Visuelle Kommunikation
EXPO Plaza 2
30539 Hannover
 >>> www.grfkstud.de

Ein weiterer wichtiger Standort zum Erlernen der Comic-Kunst ist die Kunsthochschule Kassel, neben der Hochschule für Bildende Kunst Saar die einzige deutsche Hochschule, die im Zusammenhang mit Comic einen künstlerischen Abschluss auf Masterniveau anbietet. Die Beschäftigung mit Comic ist dabei ins Studium eingebettet, oder vielmehr wegbereitend für das Erlernen der Illustrationskunst, die in Kassel ganz klar im Zentrum der Ausbildung steht.

Professor Hendrik Dorgathen beschreibt das Studium wie folgt: „Der Comic als erstes Mixed Medium des vergangenen Jahrhunderts stellt eine Synthese und Vorwegnahme all der Elemente dar, die unsere multimediale Gegenwart bestimmen. Typografie, Layout, Characterdevelopment, Script, Zeichnung, Stil, Schnitt, Timing, Licht und viele andere Elemente spielen eine Rolle und lassen sich fast eins zu eins auf viele andere Medien übertragen.“ Der Comic ist deshalb nach seiner Ansicht die ästhetische Grundlage für viele andere Bereiche, vor allem für Berufe in den Neuen Medien, wie beispielsweise Web Design, Game Design oder Film.

„Die Einbeziehung von Comics in das Studium der Illustration erscheint mir als das sinnvollste und ökonomischste Mittel, um die Studenten auf die neue multimediale Situation vorzubereiten,“ so Dorgathen weiter: „Während bis dato an vielen Hochschulen eine Art visueller Dienstleister für den Printbereich ausgebildet wird, halte ich eine Aus-

bildung, die den Zeichner oder die Zeichnerin als Autoren fördert, für weit chancenreicher und interessanter. Der magische Stoff des Informationszeitalters ist „content“, also Inhalt. All die vorhandenen und zukünftigen Kanäle wollen gefüllt sein und erfordern zwingend die Mitarbeit von Leuten, die Inhalte entwickeln und visualisieren können.“ Zusammenfassend könnte man also sagen, dass die Kunsthochschule Kassel das Medium Comic in die Ausbildung ihrer Illustrator*innen als Erweiterung des ästhetischen und narrativen Repertoires der Student*innen aufgenommen hat.

Kunsthochschule Kassel **Menzelstraße 13–15** **D-34121 Kassel**

>>> www.kunsthochschulekassel.de/studium/visuelle-kommunikation/illustrationcomic.html

Ähnlich wie an der Kunsthochschule Kassel ist das Studium an der Hochschule der Bildenden Künste Saar projektorientiert und deshalb stark interdisziplinär ausgerichtet. Comiczeichnen als eigenen Studiengang gibt es dort nicht. Das Thema ist dennoch relativ stark vertreten. So ist Jonathan Kunz (Werbetexter, Comiczeichner und Illustrator) Lehrbeauftragter für Sequentielle Bilderzählung. Seit 2014 arbeitet er als Lehrbeauftragter im Studiengang Kommunikationsdesign und betreut seit dem Wintersemester 2017/2018 den Master-Schwerpunkt Comic und Graphic Novel. Erwähnenswert ist die Hochschulbibliothek, die über eine große Comicsammlung verfügt.

Hochschule der Bildenden Künste Saar **Keplerstraße 3-5** **66117 Saarbrücken** >>> www.hbksaar.de

Die Muthesius Kunsthochschule in Kiel ist die einzige Kunsthochschule des Landes Schleswig-Holstein und mit ihrer Gründung 2005 auch die jüngste Kunsthochschule Deutschlands. Hier ist es auch einigen engagierten Comicbegeisterten zu verdanken, dass der Comic, wenn auch nur am Rande, Bestandteil des Studiums ist. So hat Prof. Markus Huber seit dem WS 2009/10 eine Professur für Zeichnen und Illustration inne. Er richtete unter anderem die Ausstellung „Zehn Jahre Strapazin“ während des Internationalen

Comicalons in Erlangen aus. Möchte man Illustration an der Hochschule in Kiel studieren, so muss man sich für den Studiengang Kommunikationsdesign immatrikulieren, der alle Felder der Visuellen Kommunikation einschließt. Prof. Markus Huber beschreibt das Studium folgendermaßen: „Im Lehrgebiet ‚Visuelle Grundlagen und grafische Bildgestaltung‘ soll das Zeichnen und seine Analyse mit den anderen Lehrgebieten des Kommunikationsdesigns zusammen gedacht werden.“ Sehr interessant ist hierbei die praxisbezogene Ausbildung der Hochschule: „Die Ausbildung an der Muthesius Kunsthochschule ist projektorientiert. Studierende werden frühzeitig ermutigt, Erfahrungen mit realen Auftraggebern zu machen.“ Dies zeigt sich in vielen Kooperationsprojekten in Verbindung mit Comic. Vor allem ist hier das Kieler Comicmagazin Pure Fruit zu nennen (<https://www.purefruit-magazin.de/>). Die Macher*innen des Magazins sind gleichzeitig ein Grafik- und Illustrator*innen-Kollektiv, das eng mit der Hochschule verknüpft ist. Die meisten der Pure Fruit-Herausgeber*innen haben nicht nur ihren Abschluss an der Hochschule gemacht, sie sind darüber hinaus auch Initiator*innen oder Partner vieler Kooperationsveranstaltungen mit der Kunsthochschule, wie z.B. diverser Vortragsreihen zum Thema.

Muthesius Kunsthochschule **Legienstr. 35** **24103 Kiel**

>>> www.muthesius-kunsthochschule.de/kommunikationsdesign/illustration/

Mit Martin tom Dieck lehrt in Essen ein weiterer bekannter Comicautor an einer Hochschule. An der Folkwang Universität der Künste hat er im Fachbereich Kommunikationsdesign (B.A.) eine Professur für Illustration inne. Der Schwerpunkt des Studiums liegt dementsprechend auch auf bildlicher Ebene.

Folkwang Universität der Künste **Quartier Nord** **Campus Welterbe Zollverein** **Martin-Kremmer-Straße 21** **45327 Essen** >>> www.folkwang-uni.de

Die Ruhrakademie ist eines der ältesten privaten Ausbildungsinstitute für Design, Kunst und Medien in NRW. Hier kann man sich

im Rahmen des Illustrationsstudiums auch mit Graphic Novels beschäftigen, die hier explizit vom Comic abgegrenzt werden.

Ruhrakademie
Schloss „Haus Ruhr“
Hagener Str. 241
58239 Schwerte
 >>> www.ruhrakademie.de

Zu den weiteren Standorten in Deutschland, an denen Comic nicht explizit unterrichtet wird, man als Student*in aber Unterstützung bei der Umsetzung von Comicvorhaben erhält, zählt die Kunsthochschule Burg Giebichensstein in Halle (Saale). Hier unterrichtet der bekannte Comiczeichner ATAK (Georg Barber) als Professor im Bachelorstudiengang Kommunikationsdesign. Im Rahmen des Studiums werden verschiedene Richtungen angeboten, wie Editorial (Layout), Typografie, Informationsdesign, aber auch Illustration.
 >>> www.burg-halle.de

Einen ähnlichen Studiengang wie auf Burg Giebichensstein bietet der Bachelor Design der Technischen Hochschule Nürnberg. Auch hier gibt es zwar keinen speziellen Comic-Schwerpunkt, doch im Bereich Illustration können verschiedene einschlägige Kurse gewählt werden. >>> www.th-nuernberg.de

Ebenso an der Hochschule Mainz >>> www.hs-mainz.de. Hier kann man im Bachelor Kommunikationsdesign die Schwerpunkte Fotografie, Typografie und Illustration wählen. Gleiches trifft auch auf die Kunsthochschule Berlin-Weißensee zu. Sie bietet Ähnliches im Studiengang Visuelle Kommunikation an. An der Münster School of Design der FH Münster gibt es im Design-Bachelor einen Schwerpunkt Illustration.

Abschließend sollen hier noch die freien Kunstschulen erwähnt werden, von denen viele auch Comic-Kurse anbieten. Als private Kunstschulen bieten sind ihre Kurse in der Regel kostenpflichtig, so dass sie sich nicht jede*r leisten kann. Auch die dort angebotenen Zertifikate sind nicht kostenfrei und mit einem akademischen Abschluss nicht zu vergleichen. So bietet z.B. das Berliner College of X >>> www.collegeofx.com explizit Comic-Kurse an. Gleiches gilt für die ebenfalls in Berlin ansässige Schule für Bildende Kunst und Gestaltung >>> www.kunstschuleberlin.de.

An der Design Akademie Berlin >>> www.srh-berlin.de/bachelor/studium-illustration-berlin/ ist es möglich, Illustration mit einem anerkanntem Bachelorabschluss zu studieren. Da es sich auch hierbei um eine private Schule handelt, fallen monatliche Studiengebühren an.

Zusammenfassend kann man sagen, dass das Angebot der Hochschulen im Bereich Comic stark von den jeweiligen Lehrkräften abhängt. Einerseits haben viele Dozent*innen nur befristete Lehraufträge. Verlassen sie die Hochschule, fallen auch die Kurse im Comicbereich weg. Andererseits hängt das Angebot davon ab, wer in welchem Semester lehrt. Manche Lehrende bieten Kurse mit Schwerpunkt auf sequenzieller Erzählung an, andere betreuten Comic-Projekte in freien Kursen. Das macht ein Studium schlecht planbar – welches Wissen man sich aneignen kann, hängt stark vom Zufall ab. Hier könnten feste Stellen für Kurse mit comicrelevanten Themen für mehr Planbarkeit und letztendlich auch zu höherer Qualität der Arbeiten führen. Das würde sich wiederum auch auf den Comicmarkt positiv auswirken. Wichtig wäre aber, die Vielfalt der Ausbildung im Auge zu behalten. So fand im Rahmen des Comic-Salons Erlangen 2018 eine studentische Podiumsdiskussion statt, die die Verankerung des Comics in den verschiedenen Studiengängen thematisierte und die Frage aufwarf, ob es sinnvoll wäre, einen reinen Comic-Studiengang einzurichten. Alle drei Studierenden auf dem Podium waren sich einig, dass ein Studium, das sich nicht auf Comic festlegt, auch große Vorteile bietet. Jens Roth (freier Illustrator und Kommunikationsdesigner), der an der Hochschule in Mainz studierte und zeitweilig als Dozent tätig war, sagte zu dem Thema: „In der Fotografie kann man viel zu Perspektive und Proportion mitnehmen. Schriftgestaltung und Typografie ist ebenfalls ein wichtiger Bestandteil eines Kommunikationsdesign-Studiums – auch das kann sehr viele Vorteile für einen Comic mit sich bringen“ (Quelle: >>> www.studis-online.de/Studienfuehrer/comic-zeichnen-studieren.php). Jeff Chi (Web-Entwickler, Illustrator & Comic-Zeichner), der an der TH-Nürnberg Design studierte, beurteilt die Situation jedoch folgendermaßen: „Das ist eine eigene Kunstform. Man kann das nicht der Literatur zurechnen, man kann es nicht der Malerei zurechnen, es hat auch was vom Film, es ist halt was Eigenes.“ Er führt weiter aus, dass das Medium in Deutschland noch unterschätzt

wird – im Unterschied zu Belgien oder Frankreich, wo Comics längst einen festen Platz in der Kulturlandschaft gefunden haben >>> www.deutschlandfunk.de/kunsthochschulen-lernen-wie-man-comics-macht-100.html

Gut wäre es also, interdisziplinäre Studiengänge zu schaffen, die Comic als eigene Kunstform unterrichten, ohne jedoch andere

auszuschließen. Beispiele dafür finden sich im Ausland viele: So die Kunsthochschule L'École Saint-Luc in Brüssel (stluc-bruxelles-esa.be), die École supérieure de bande dessinée et d'illustration - Centre de formation professionnelle arts (cfparts.ch) in Genf oder die Rome University of Fine Arts (RUFA) >>> www.unirufa.it, um nur eine kleine Auswahl zu nennen.



Bibliotheken

Text: Katharina-Sofie Naujoks

(Stand Mai 2022)

Ähnlich wie auch die Literaturhäuser engagieren sich viele Bibliotheken bundesweit im Rahmen von Comicveranstaltungen als Kooperationspartner für die Comickultur bzw. bieten in ihrem Programm Comicvorstellungen, Lesungen und Workshops an. Hier alle Bibliotheken aufzuführen, die Veranstaltungen zu Comics durchführen, würde zu weit führen. Außerdem kann man sagen, dass vor allem die Stadtbibliotheken (im Gegensatz zu Fachbibliotheken der Universitäten und Hochschulen) Comics im Sortiment haben. Exemplarisch sollen im folgenden Bibliotheken aufgeführt werden, deren Bestand ausschließlich aus Comics besteht oder die Comics im besonderen Maße sammeln, archivieren und zur Verfügung stellen, bzw. über das übliche Maß hinaus Veranstaltungen anbieten.

R.E.N.A.T.E.
Comicbibliothek „Renate“
 Tucholskystr. 32
 10117 Berlin
 >>> www.renatecomics.de

Mit rund 30.000 Comicbänden und Sekundärliteratur nicht nur eine der ältesten, sondern die wohl umfangreichste nicht-akademische Comicbibliothek Deutschlands. Die Bibliotheksbetreiber*innen nehmen ihren Bildungsauftrag sehr ernst und engagieren sich in mehreren Bereichen für das Medium Comic. So bieten sie Zeichenkurse an, verleihen Comics in Klassensätzen an Schulen oder erstellen auf Anfrage Literaturlisten zu speziellen Themengebieten. Außerdem gibt es einen Bibliotheks-Blog, unter anderem zu Neuigkeiten aus der Comicszene. Einmal jährlich wird ein Magazin veröffentlicht, monatlich findet ein Comicstammtisch statt. (Quelle Website)

The Gutter
Comicfestival Hamburg e. V.
Comicbibliothek „The Gutter“
 Gämeviertel/Fabrique

Valentinskamp 34A
20355 Hamburg
 >>> www.the-gutter.de

The Gutter wurde 2017 gegründet und ist mit 1300 Comics und Zines eine vergleichsweise kleine Bibliothek. Da sie sich noch im Aufbau befindet, wird es hier aber in der Zukunft mit Sicherheit noch erheblich mehr Bücher und Aktionen zu erleben geben. (Quelle Website)

Bibliothek für graphische Literatur (Bédétheek)
Teilbibliothek Neuere deutsche Literatur
Institut für Germanistik
 Überseering 35
 22297 Hamburg
 >>> www.slm.uni-hamburg.de/bibliothek/teilbibliotheken/graphische-literatur.html

Der Schwerpunkt dieser Bibliothek liegt in der europäischen Comic-Produktion. Die Bédétheek wird seit 1990 kontinuierlich zu einer Spezialbibliothek für Primär- und Sekundärliteratur zum Thema graphische Literatur aufgebaut. Sie umfasst mittlerweile über 25.000 Exemplare und soll vor allem der Comicforschung dienen. „Die Bibliothek beherbergt dabei Schätze der graphischen Literatur aus verschiedenen Kulturkreisen und von unterschiedlichster künstlerischer Provenienz. Zu finden sind neben Superheldencomics amerikanischer Prägung eine Vielzahl von Mangas, europäische Comicalben, Kinder- und Jugendpublikationen sowie Stripsammlungen und Graphic Novels. Hinzu kommt eine umfangreiche Sammlung an Sekundärliteratur zum gesamten Spektrum des Mediums. Die Verknüpfung einer Archivbibliothek dieses Umfangs mit einer Forschungseinrichtung ist im europäischen Vergleich einzigartig.“ So die Eigendarstellung der Bibliothek auf deren Website. (Quelle Website)

**Comic-Archiv des Instituts
für Jugendbuchforschung
Institut für Jugendbuchforschung
FB 10
Campus Westend
IG-Farben-Haus
Norbert-Wollheim-Platz 1
60323 Frankfurt am Main**
>>> [www.uni-frankfurt.de/54085409/
Comic_Archiv__Institut_f%C3%BCr_
Jugendbuchforschung___FB_10](http://www.uni-frankfurt.de/54085409/Comic_Archiv__Institut_f%C3%BCr_Jugendbuchforschung___FB_10)

Auf der Seite der Bibliothek werden der Bildungs- und Forschungsanspruch und die Motivation dazu vorgestellt: „Mit ihrem massiven Auftreten am Jugendzeitschriftenmarkt in den frühen 1950er Jahren galten Comics als Inbegriff der sogenannten Schundliteratur. Wissenschaftliche und andere öffentliche Bibliotheken betrachteten daher den Comic nicht als Sammelgegenstand. Das 1963 gegründete Institut für Jugendbuchforschung verschrieb sich jedoch dem Ziel, „die ganze Breite der vorhandenen Lesestoffe, auch Comics und Heftchenliteratur, zu erforschen (Klaus Doderer).“ Mittlerweile enthält der Bestand ca. 60.000 Werke.

Das Comic-Archiv ist die nahezu einzige, mit Abstand umfangreichste wissenschaftliche Sammlung dieser Art im deutschsprachigen Raum. Die Sammlung bietet einen repräsentativen Querschnitt der Comicproduktion in deutscher Sprache, ergänzt um Klassiker und bedeutsame Ausgaben der „graphischen Literatur“ in englischer und französischer Sprache. Die Bestände des Comic-Archivs sind in drei Abteilungen untergliedert: comheft (hierunter fallen Heftchen, Manga, Piccolos u.ä.), edvcomic (hierunter fallen Alben, Graphic Novels u.ä.) und sekcom (Das Comic-Archiv verfügt über einen Bestand von zirka 3.000 Zeitungsartikeln von den 1950er Jahren bis zur Gegenwart, in denen Comics journalistisch behandelt werden.) (Quelle Website)

**Bibliothek des John-F.-Kennedy-
Instituts für Nordamerikastudien
Lansstr. 7–9
14195 Berlin**
>>> www.jfki.fu-berlin.de/library/

Die Bibliothek des John-F.-Kennedy-Instituts ist die größte Spezialbibliothek für Nordamerikastudien in Europa. Sie unterscheidet sich von anderen amerikanistischen Bibliotheken

vor allem durch die Breite ihres Sammelprofils, das sich über das gesamte geistes- und sozialwissenschaftliche Spektrum erstreckt. Hiermit nimmt das Kennedy-Institut seine Aufgaben im Rahmen von Lehre und Forschung wahr. Es besteht eine Kooperation mit der Comic Art Collection der Michigan State University, die der Bibliothek des John-F.-Kennedy-Instituts für Nordamerikastudien ihre Doppelbestände zukommen lässt, sowie eine weitere im Rahmen des Fachinformationsdiensts Anglo-American Culture mit der SUB Göttingen. Diese Kooperationen bedeuten, dass die Bibliothek eine regionale und überregionale Servicefunktion hat. Dieses Fernleihsystem wird mit Hilfe der finanziellen Unterstützung der Deutschen Forschungsgemeinschaft realisiert. (Quelle Website)

**Stadtbücherei Bochum
Gustav-Heinemann-Platz 2–6
44787 Bochum**
>>> www.bochum.de/stadtbuecherei

Die Stadtbibliothek Bochum hat, wenn man sich den Bestand ansieht, keinen bemerkenswerten Comicschwerpunkt. Durch das Engagement des leitenden Bibliotheksleiters Meheddiz Gürle, der auch an der Entwicklung des Comic-Schauraums in Dortmund >>> www.dortmund.de/comic beteiligt war, wurde jedoch eine Comicveranstaltungsreihe ins Leben gerufen: „Pralinen der Grafischen Literatur in Bochum“ (Gralinen-Tage, gralinen.de) ist eine Veranstaltungsreihe der Stadtbücherei Bochum (gemeinsam mit Filipe Tavares), die im Herbst 2020 mit zahlreichen Comiclesungen, Künstler*innengesprächen und Vorträgen gestartet wurde.

Außerdem beteiligt sich die Bücherei am Gratis Comictag und richtet auch andere Comicveranstaltungen aus, wie z. B. Comicflohmärkte. (Quelle Website)

**Stadtbibliothek Köln
Zentralbibliothek
Josef-Haubrich-Hof 1 (Neumarkt)
50676 Köln**
>>> [www.stadt-koeln.de/
leben-in-koeln/stadtbibliothek/](http://www.stadt-koeln.de/leben-in-koeln/stadtbibliothek/)

Die Stadtbibliothek Köln verfügt insgesamt über einen Gesamtbestand von 850.000 Medien. Darunter sind 13.300 Comics (u.a. die gestif-



tete komplette Marvel-Comic-Sammlung und das Gesamtwerk von Carl Barks (Donald Duck), ebenfalls gespendet).

Ein besonderes Augenmerk wird auf die Präsentation von Comic gelegt. So wurde bei der Neugestaltung der Kinderbücherei der Stadtbibliothek Köln 2011 von einer Architektin ein besonderes Möbelstück entworfen: die Comicinsel. Eine runde Polsterfläche wird umrahmt von niedrigen Regalen in Kindergriffhöhe mit einem Trogaufsatz, in dem dünnere Hefte zum Stöbern aufbewahrt werden. Auch im Erwachsenenbereich werden die Comics in sogenannten „Gondeln“ so eingeordnet, dass sie sich frontal präsentieren lassen, damit man die Cover gut sehen kann.

In der Vergangenheit initiierte die Stadtbibliothek ein Comicfestival. Aufgrund des für die Bibliothek nicht mehr allein zu stemmenden Arbeitsaufwands richtet mittlerweile das Literaturhaus in Köln federführend ein Comicfestival aus.

Die Bibliothek ihr Engagement für Comicthemen jedoch nicht ganz eingestellt: Seit 2013 existiert eine Veranstaltungsreihe, die sich an „Technikinteressierte und Pixelverliebte“ richtet: geeks@cologne. Unter anderem werden hier auch Comics einbezogen. Darüber hinaus werden in Veranstaltungsreihen mit den Titeln „Comic Lounge“ und „Comicfiguren“ (von und mit Leo Leowald) Workshops zum Thema Comic sowie zum Comiczeichnen und -schreiben (für Kinder von 9 bis 13 Jahre) angeboten. (Quelle Website)

Stadtbibliothek Zentrum
Gewerbemuseumsplatz 4
90403 Nürnberg

>>> www.nuernberg.de/internet/stadtbibliothek

Die Stadtbibliothek Nürnberg verfügt über ein Comic-Archiv mit rund 8.000 Comics und Bilderbuchgeschichten aus deutschsprachigen Verlagen ab ca. 1955. Von 1987-2014 wurden nur noch inhaltlich und künstlerisch überdurchschnittliche Comics gesammelt.

Das Comic-Archiv unterstützt Ausbildung und Forschung und dokumentiert bis einschließlich 2014 Comics in wichtigen Beispielen. Aktuell wird der Bestand um eine Auswahl von englischen und französischen Comics erweitert. Auch einige wenige italienische und spanische Titel wurden angeschafft. Außerdem bietet die Bücherei mit dem Workshop „Comic zeichnen leicht gemacht“ Zeichenkurse für Kinder und Jugendliche ab acht Jahren an. (Quelle Website)

Bibliothek am Luisenbad
Badstr. 39
13357 Berlin

>>> www.berlin.de/stadtbibliothek-mitte/bibliotheken/bibliothek-am-luisenbad

Die Bibliothek am Luisenbad hat sich seit Jahren in der Comicszene einen Namen gemacht. Seit 2018 wird dort jährlich das ComixBad! veranstaltet, eine Veranstaltungsreihe mit Comic-Lesungen, Ausstellungen und anderen Aktivitäten. Hier wird nicht nur Berliner Autor*innen, sondern auch internationalen Künstler*innen eine Bühne geboten.

Darüber hinaus richtet die Bibliothek den „Salon der grafischen Literatur“ aus. Es handelt sich hierbei um einen Pressesalon, bei dem Verlage aus dem Comicbereich ihre aktuellen Programme einem interessierten Publikum präsentieren. Die Veranstaltung möchte Pressevertreter*innen, Blogger*innen, Buchhändler*innen, Pädagog*innen und Literaturveranstalter*innen mit der Comicszene zusammenbringen, so Filip Kolek, freier Pressesprecher und Mitorganisator der Veranstaltung. (Quelle Website)

Amerika-Gedenkbibliothek
Artothek | Cinemathek | Kinder- und Jugendbibliothek mit Lernzentrum | Musikbibliothek
Blücherplatz 1
10961 Berlin-Kreuzberg
 >>> www.zlb.de

Die Amerika-Gedenkbibliothek in Kreuzberg ist ein Geschenk der amerikanischen Verwaltung nach Ende der sowjetischen Blockade. Hier entstand bis 1954 die öffentliche Zentralbibliothek West-Berlins. Der Bau wurde unterstützt durch Spenden aus den USA, um eine

möglichst umfangreiche Bücherei aufbauen zu können. Dieses Projekt wurde etwas populistisch „Schaufenster des Westens“ genannt. Die Amerika-Gedenkbibliothek ist ein Standort der Zentral- und Landesbibliothek Berlin und beherbergt die geisteswissenschaftlichen Fachgebiete und die „schönen“ Künste, Belletristik, Filme, Musik und die Artothek. Außerdem ist hier die Kinder- und Jugendbibliothek angesiedelt mit einer umfangreichen Comicsammlung: „WOW! Comics im Wandel der Zeit“ folgt dem Lexikon „1001 Comic, die Sie lesen sollten, bevor das Leben vorbei ist“, (zusammengestellt von Paul Gravett, erschienen 2012 in der Edition Olms). Auf Grundlage des 960 Seiten starken Werks hat die Kinder- und Jugendbibliothek Anfang 2013 begonnen, die Sammlung systematisch aufzubauen. Ein besonderer Schwerpunkt der Kinder- und Jugendbibliothek liegt auf Manga und Anime. (Quelle Website)

In einem Artikel von Charlotte von Bauszern vom 11. April 2018 kann man nachlesen, welchen Beitrag die Berliner Bibliotheken zur Leseförderung leisten: >>> www.tagesspiegel.de/kultur/comics/lesefoerderung-was-comics-fuer-bibliotheken-bedeutet/21124920.html



Literaturhäuser und das Medium Comic in Deutschland

Text: Katharina-Sofie Naujoks

(Stand Mai 2022)

Thema Comic hervorstechen. Vor allem die innerhalb der Literaturhäuser neu gegründeten „Jungen Literaturhäuser“ bieten viele Veranstaltungen an. Diese sollen im Folgenden kurz vorgestellt werden. Diese Zusammenstellung bedeutet jedoch nicht, dass es nicht auch andere Literaturhäuser gibt, die Veranstaltungen wie z. B. Workshops mit Comickünstler*innen oder Buchvorstellungen im Comicbereich. Es handelt sich dabei jedoch meist nur um einzelne Veranstaltungen und nicht, wie in den folgenden Beispielen, um feste Bestandteile der Programmplanung der Häuser.

Literaturhaus München

In der Veranstaltungsreihe „Mix“ werden nicht nur verschiedene Kunstgattungen gemischt, sondern auch junge Künstler*innen mit sogenannten „alten Hasen“ zusammengebracht und regionale Kulturschaffende und Projekte ebenso wie überregionale vorgestellt. Innerhalb dieser Reihe finden unter dem Motto „Texte, Comic & Getränke mit ...“ auch Veranstaltungen mit Comickünstler*innen statt.

„Heute ist unser Alltag ohne die Verständigung über Bilder und Zeichen nicht mehr denkbar, vom Verkehrsschild bis hin zur meisterhaften Symbolik in den visuellen Medien der Kunst.“

Der Comic bildet dabei eine immer noch neue intermediale Brücke zwischen dem Bild und allen klassischen Formen der Narration und bietet dadurch oft überraschende Möglichkeiten,“ schrieb Dominik Wendland zu seinem mehrteiligen Onlineseminar, das vom 17. November bis zum 15. Dezember 2020 unter dem Titel „Vom Einzelbild bis zur Graphic Novel“ im Literaturhaus stattfand. Diese Veranstaltung war Teil der Reihe „Zeichenwerkstatt“. In diese Reihe sind zahlreiche comicspezifische

Veranstaltungen integriert, so Workshops zum Thema Comicreportage oder zur Graphic Novel. Dies sind nur einige der Beispiele, die sich im Programm unter dem Schlagworten „Comic & Illustration“ des Literaturhauses München finden lassen. So haben Comicschaffende auch auf dem Literaturfestival München, das vom Literaturhaus organisiert wird, ihren festen Platz. Das alle zwei Jahre stattfindende Comicfestival München ist ebenso eng verknüpft mit dem Literaturhaus, so werden dort beispielsweise die in den „Zeichenwerkstätten“ geschaffenen Werke in Ausstellungsprojekten gezeigt. Auch die Kooperation zwischen dem Literaturhaus München und dem Hotel Laudinella in St. Moritz/Schweiz sei hier nochmal erwähnt (siehe Text öffentliche und private Förderung). 2018 erhielten sechs bayerische Comic-Künstler*innen das Arbeitsstipendium in der Schweiz.

>>> www.literaturhaus-muenchen.de

Literaturhaus Stuttgart

Das Literaturhaus Stuttgart richtet zusammen mit der Berthold-Leibinger-Stiftung einen der wichtigsten deutschen Comicbuchpreise aus (siehe Text zu öffentlicher und privater Förderung).

Der Comicbuchpreis der Berthold-Leibinger-Stiftung wird seit 2015 jedes Jahr für noch nicht veröffentlichte deutschsprachige Comics vergeben. Die Preisverleihung und die Veröffentlichung der Arbeiten der Preisträger und Finalisten wird in Zusammenarbeit mit dem Literaturhaus Stuttgart organisiert. Neben der Ausrichtung des Comicpreises gibt es jedoch im Literaturhaus Stuttgart nur vereinzelt Veranstaltung zum Thema.

>>> www.literaturhaus-stuttgart.de

Literaturhaus Köln

Im Literaturhaus Köln finden in regelmäßigen Abständen Comicveranstaltungen statt, so stellte z. B. am 2. Februar 2022 der Comiczeichner Reinhard Kleist sein neuestes Werk im Gespräch mit dem Comicexperten Christian Meyer-Pröpstl vor. Zwar bietet das Literaturhaus Köln keine eigene Programmreihe zum Thema, doch sind die Mitarbeiter*innen nach eigener Aussage eng verknüpft mit der regen Comicszene der Stadt. Das dürfte unter anderem auch der Grund dafür sein, dass das alle zwei Jahre stattfindende Comicfestival Köln im Literaturhaus stattfindet. Zuletzt wurde dieses vom 21. bis 23. November 2019 ausgerichtet und musste dann 2021 aufgrund der Pandemie ausgesetzt werden. Laut Auskunft des Literaturhauses soll es voraussichtlich 2023 wieder stattfinden.

>>> www.literaturhaus-koeln.de

Literaturhaus Frankfurt am Main

Das Kindercomic-Festival Yippie! findet jährlich in Frankfurt am Main statt, unter anderem in Kooperation mit dem Literaturhaus Frankfurt. Darüber hinaus bietet das Literaturhaus für Schüler*innen die Veranstaltungsreihe „Wörtermeer“, in deren Rahmen auch ein Comicworkshop mit dem Zeichner Ferdinand Lutz stattfindet. Innerhalb der Reihe „Zweiterfrühling“ wurden unter anderem auch Lesungen von Comicschaffenden für Schüler*innen angeboten. Dass mit den Comicveranstaltungen im Frankfurter Literaturhaus eher ein jüngeres Publikum angesprochen werden soll, zeigt sich auch daran, dass Comicbuchvorstellungen vor allem am Kinderbuch-Sonntag / Nachmittag stattfinden.

>>> www.literaturhaus-frankfurt.de

Literaturhaus Bremen

Comics sind ein fester Bestandteil des Literaturhauses Bremen. Hier werden Comic und Gesellschaft auf ganz verschiedene Art und Weise verknüpft und aus immer wieder wechselnden Blickwinkeln dargestellt. So gibt es einen Podcast, in dem u.a. ein Comickünstler sein Streetart-Projekt vorstellt. Im Literaturmagazin des Literaturhauses werden nicht nur Comics und Graphic Novels behandelt, es

kommen dazu auch Comicschaffende und Wissenschaftler der örtlichen Hochschule zu Wort. Darüber hinaus werden Buchvorstellungen und Lesungen organisiert. Auf der Internetseite des Literaturmagazins findet man unter #13 Comic & Graphic Novel alle erwähnten Veranstaltungen. >>> www.literaturmagazin-bremen.de/13-comic-graphic-novel

>>> www.literaturhaus-bremen.de

Literaturhaus Hamburg

Im Literaturhaus Hamburg haben Comicveranstaltungen schon eine lange Tradition; so fanden die Hamburger Graphic Novel Tage 2022 bereits zum 10. Mal statt. Unter dem Motto „Sprechende Bilder“. unterhalten sich jeweils ein*e internationale*r und ein*e deutschsprachige*r Comickünstler*in an vier aufeinander folgenden Abenden über ihre Arbeiten. Im Rahmen des Jungen Literaturhausprogramms werden zahlreiche Comicveranstaltungen und auch Workshops zum Selbstgestalten von Comics angeboten. Hier ist vor allem das Projekt „Comixx mit Klasse - Ein Graphic-Novel-Projekt für Migrantinnen und Migranten an Berufsschulen“ erwähnenswert. Über ein Schulhalbjahr können sich Jugendliche mit der Kunstform vertraut machen, die dort erarbeiteten Werke werden dann während der Graphic Novel Tage ausgestellt. Auch in den anderen Veranstaltungsreihen des Literaturhauses (wie etwa Supernova, Spaß mit Büchern) werden Zeichner*innen und ihre Bücher vorgestellt, wobei beachtenswert ist, dass dies im Sinne eines Verständnisses von Comics als grafischer Literatur geschieht.

>>> www.literaturhaus-hamburg.de

Literaturforum im Brecht-Haus Berlin

Aus diesem Blickwinkel werden Comics auch im Literaturforum betrachtet. Das Brecht-Haus widmete den Graphic Novels monatlich eine abendliche Gesprächsveranstaltung, zu der jeweils ein*e Zeichner*in geladen wurde. Im November 2018 fand das letzte Gespräch dieser Reihe statt. Seitdem gab es nur noch Einzelveranstaltungen.

>>> www.lfbrecht.de

Literarisches Colloquium Berlin

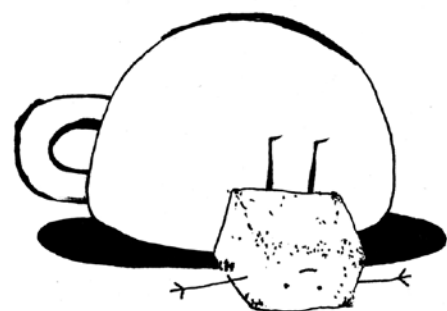
Comic in seiner ganzen Vielseitigkeit wird in regelmäßigen Veranstaltungen im Literarischem Colloquium (LCB) gezeigt. Zuallererst sei hier die jährlich stattfindende Veranstaltung „24-Stunden-Comic am Wannsee“ zu nennen. Eine Herausforderung an jeden Comicschaffenden, innerhalb von 24 Stunden ohne jegliche Vorbereitung einen Comic zu einem bestimmten Thema aufs Papier zu bringen. Die Ergebnisse können online bewundert werden, eine Auswahl wird im Laufe dieses Jahres im Jaja Verlag veröffentlicht. Eine besondere Plattform bietet das LCB mit der Veranstaltungsreihe „Kleine Verlage am Großen Wannsee“ kleineren Verlagen, von denen viele unter anderem auch, oder sogar ausschließlich Comics veröffentlichen. Diese Veranstaltungen, und noch andere mehr, zeichnen sich durch besondere Blickwinkel, politische Themen und innovative Ideen aus, in denen neben anderen literarischen Gattungen auch der Comic seinen Platz findet.

>>> www.lcb.de

Preis der Literaturhäuser

Zuletzt sei noch der „Preis der Literaturhäuser“ genannt. Dieser wird vom Netzwerk der Literaturhäuser vergeben und ging 2015 zum ersten und bislang einzigen Mal an einen Comiczeichner. Auf der Leipziger Buchmesse wurde der Wiener Comiczeichner Nicolas Mahler ausgezeichnet. Der Preis setzt sich zusammen aus einer Lesereise durch die insgesamt 15 im Netzwerk vereinigten Literaturhäuser zu einem Gesamthonorar von 20.000 Euro (Stand 2022) sowie einer besonderen Veranstaltung (früher jeweils mit eigener Laudatio) in jedem besuchten Literaturhaus. (Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Preis_der_Literaturh%C3%A4user)

>>> www.literaturhaus.net



Öffentliche & private Förderungen

Text: Katharina-Sofie Naujoks

(Stand Mai 2022)

Bei der Förderung zwischen den Stühlen zu sitzen – dieses Gefühl kennen Comic*innen in Deutschland sehr gut. Traditionell wurden Comicschaffende auf der Suche nach Förderung zwischen den Förderbereichen für Bildende Kunst und für Literatur hin- und hergeschickt. Wurde es von comicfernen Förderverantwortlichen oft sogar als Vorteil dargestellt, sich in zwei verschiedenen Bereichen bewerben zu können, führte diese Situation in der Vergangenheit nur sehr selten zum Fördererfolg für die Comiczeichnerin oder den Comic*in. Was auch nicht verwundern kann, da die Jurys der beiden genannten Kultursegmente eine Einbeziehung von Comicexperten qua Definition für nicht notwendig ansahen.

Macht man sich heute als Comiczeichner*in auf die Suche nach Fördermöglichkeiten, fällt schnell auf, dass es deutschlandweit noch immer wenige Fördermöglichkeiten gibt, die sich explizit an Comicschaffende richten. Zu unterscheiden ist zwischen (steuerfreien) Stipendien, und (zu versteuernden) Preisen.¹

Stipendien

Zu nennen sind zwei Stipendien der Öffentlichen Hand: Das ältere lobt die Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa seit 2018 aus, das andere die Hamburger Behörde für Kultur und Medien. Des Weiteren gibt es auch eine Förderung des Kulturamts der Stadt München, das alle zwei Jahre Projekte im Bereich Comic fördert, wobei es sich hier ausgewiesenermaßen um eine Projektförderung handelt, und die Publikation eines Comics nur im Rahmen z.B. einer Ausstellung gefördert wird.

Im Vergleich zu den Fördermöglichkeiten im Bereich Bildende Kunst oder Literatur ist dies ausgesprochen wenig. Weitete man seine

Suche allerdings aus, kann man sehr schnell feststellen, dass es durchaus Möglichkeiten gibt², die jedoch den Comic nicht als eigenständiges Genre fördern – siehe oben. So lobt beispielsweise das Bayerische Staatsministerium ein Literaturstipendium aus, auf das sich Schriftsteller*innen aus den Bereichen Prosa, dramatische Texte, Lyrik, Kinder- und Jugendliteratur und eben auch Comic bewerben können. Ebenso verhält es sich mit dem Stipendium der Kulturstiftung Baden- Württemberg. Seit 2018 schreibt die Stiftung Kulturwerk der VG Bild-Kunst ebenfalls eine Förderung aus. Comicprojekte werden dabei dem Bereich Fotografie, Illustration und Design zugeordnet. Dass das Schaffen von Comiczeichner*innen aber durchaus hohe Standards erfüllt und somit auch die Beachtung renommierter Literaturstiftungen erlangt, zeigte die erstmalige Verleihung des Hamburger Lessing-Stipendiums 2022 an eine Comiczeichnerin.

Ähnlich ist die Situation im Bereich der Aufenthalts- bzw. Arbeitsstipendien, die sowohl von privaten wie von öffentlichen Trägern ausgelobt werden. Organisiert werden diese Stipendien von Künstler- und Literaturhäusern. Die meisten Arbeitsstipendien stellen Wohn- und Atelierplätze, sowie die Nutzung der vorhandenen Infrastruktur zur Verfügung. Teilweise wird ein Taschengeld ausgezahlt oder es werden Kosten für anfallenden Material- oder Reisekosten übernommen. Auf viele dieser Arbeitsstipendien können sich internationale Künstler*innen bewerben; auch hier erfolgt die Ausschreibung spartenübergreifend.

Preise

Etwas vielversprechender sieht es in Bezug auf Auszeichnungen und Preise aus, wobei auch hier Möglichkeiten für Comicschaffende nicht nur quantitativ, sondern auch qualitativ – bezüglich der Höhe der Dotierungen – weit abgeschlagen hinter jenen für etablierte Kunst- und Kultursparten liegen.

Der höchstdotierte Preis für Comicpublikationen ist der Comicbuchpreis der privaten Berthold Leibinger Stiftung, der auch an ein Team von mehreren Personen vergeben werden kann. Mit weitem Abstand folgen der Max und Moritz-Preis des Kulturamts der Stadt Erlangen, der alle zwei Jahre zum Festival Internationaler Comicsalon Erlangen ausgelobt wird, sowie der Independent Comic-Preis des Interessenverbands Comic e.V. (ICOM) und der GINCO Award der Comic Solidarity, der während der Comic Invasion Berlin verliehen wird. Hier wird ebenfalls der Förderpreis der Comic Invasion Berlin verliehen, dessen Gewinner*in in den Genuss eines Mentorings durch eine*n erfahrene*n Comickünstler*in kommt.

Weitere Förderpreise für Nachwuchstalente sind der Wilhelm Busch-Comicpreis der Stadt Wolfenbüttel und der private Hamburger Förderpreis AFKAT, der jungen Künstler*innen die Veröffentlichung einer Graphic Novel beim Mairisch-Verlag ermöglicht.³ Darüber hinaus existieren zahlreiche Wettbewerbe im Bereich Manga, die sich vor allem an Schüler*innen richten. Als etabliertester Preis sei hier nur der Mangawettbewerb der Deutsch-Japanischen Gesellschaft Berlin genannt.

Weiten wir die Definition des Comic nun wieder etwas und berücksichtigen auch Literatur, Illustration und Karikatur, oder verstehen es sogar als Komische Kunst, wie der Sondermann für Komische Kunst der Frankfurter Buchmesse, dann sind an dieser Stelle auch noch der e.o.plauen Förderpreis der Stadt Plauen, der Ernst Hoferichter-Preis für Literatur und der Förderpreis der Hans Maid Stiftung zu nennen. Des Weiteren vergeben auch manche Städte Förderpreise, so beispielsweise die Nordrhein-Westfälische Stadt Velbert. Hier sind die Bedingungen äußerst unterschiedlich – sie alle aufzulisten würde den Rahmen dieses Textes sprengen. Der Förderpreis der Stadt Velbert zum Beispiel wird alle zwei Jahre an junge Künstler*innen vergeben, wobei im

Vorfeld der Ausschreibung das zu fördernde Genre festgelegt wird.

Darüber hinaus werden Anerkennungspreise verliehen, beispielsweise PENG!, der Comic-Preis des Münchener Comic-Festivals, der Rudolf Dirks Award der German Comic Con in Dortmund oder auch der Designpreis des Landes Rheinland-Pfalz (in der Kategorie Kommunikationsdesign werden hier auch Comics gekürt).

Im Folgenden findet sich eine Liste der wichtigsten in Deutschland zu erlangenden Stipendien und Preise:

a) STIPENDIEN (absteigend nach Fördersumme)

- Comicstipendium der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa. Es werden 4-, 8- oder 12-monatige Stipendien vergeben zu voraussichtlich monatlichen Teilraten in Höhe von 2.000 €. Die Dauer des Stipendiums bemisst sich am Umfang des Arbeitsvorhabens.
- Ein jährliches Auslandsaufenthaltsstipendium des Berliner Senats für Kultur und Europa, 6 Monate Wohnatelier in Paris und 15.000 Euro.
- Comicstipendium Hamburg, Behörde für Kultur und Medien, ein jährlich vergebenes Arbeitsstipendium in Höhe von 6.000 Euro, sowie das Residenzstipendium Marseille (Kooperation der Behörde für Kultur und Medien Hamburg mit dem literarischen Residenzprogramm von La Marelle, dem Comicfestival Hamburg und dem Goethe-Institut Marseille, 4-6 Wochen, kostenfreier Aufenthalt, 1.500 Euro).
- Lessing-Stipendium der Freien und Hansestadt Hamburg, Vergabe alle vier Jahre, 5.000 Euro.
- Das Kulturreferat der Stadt München fördert Projekte im Bereich Comic-Kunst in München, so Ausstellungen, Comic-Nachwuchsseminare, Zeichner-Wettbewerbe, Comic-Zeichenaktionen, Filmvorführungen. Publikationen können gefördert werden, wenn sie in Form von Comic-Ausstellungskatalogen oder als Begleitpublikationen zu Comic-Wettbewerben und Comic-Zeichen-Aktionen veröffentlicht werden, 7.700 Euro.⁴

Nicht comicspezifische Stipendien, die aber auch von Comicschaffenden wahrgenommen werden können:

- Stiftung Kulturwerk der VG Bild-Kunst, Sonderfonds Publikationsförderung, 8.000 Euro.
- Arbeitsstipendium des Bayerischen Staatsministeriums für Wissenschaft und Kunst. Wird alle zwei Jahre an bis zu sechs Bewerber*innen vergeben, die ihren Wohnsitz in Bayern haben, 7.000 Euro.
- Zweimonatiges Aufenthaltsstipendium in Québec, ausgerichtet vom Bayrischen Staatsministerium in Kooperation mit dem Oberpfälzer Künstlerhaus Schwandorf-Fronberg. Lebenshaltungs- und Reisekosten in Höhe von 3.000 Euro, 675 Euro Taschengeld.
- Die Kunststiftung Baden-Württemberg fördert spartenübergreifend Künstler*innen mit Bezug zu Baden-Württemberg. Das Stipendium in Höhe von bis zu 12.000 Euro wird einmal im Jahr an rund 20 Bewerber vergeben, die jeweils von einer Fachjury ausgewählt wurden.

b) ARBEITS- BZW. AUFENTHALTSSTIPENDIEN⁵

- Akademie Schloss Solitude, Stuttgart, für internationale Stipendiaten. Aufenthaltsstipendium für 6, 9 und 12 Monate, kostenfreies Wohnen, 1200 Euro Taschengeld, Übernahme der Reisekosten, Material- und Reisekosten, Mitnutzung der vorhandenen Infrastruktur. Sonderstipendien: Auslandsstipendium in Namibia und Austauschstipendium Osteuropa.
- Literaturhaus München in Kooperation mit dem Hotel Laudinella. Einwöchiges Aufenthaltsstipendium für fünf Autor*innen, die alle an den Seminaren der Bayerischen Akademie des Schreibens teilgenommen haben, im Hotel Laudinella, St. Moritz.
- Stiftung Freiraum e.V. des Künstlerhauses Vorwerk-Stift, Hamburg. Wohnungen und Ateliers werden den Künstler*innen vergünstigt für zwei Jahre zur Verfügung gestellt, die vorhandene Infrastruktur kann genutzt werden.
- Künstlerhaus Lukas in Ahrenshoop, Mecklenburg-Vorpommern. Einmonatige Aufenthalts- und Workshopstipendien im Künstlerhaus Lukas in Ahrenshoop und an den Orten seiner Austauschpartner in Nordeuropa. Es werden 60 Stipendien für einmonatige Arbeitsaufenthalte und zweiwöchige Workshopaufent-

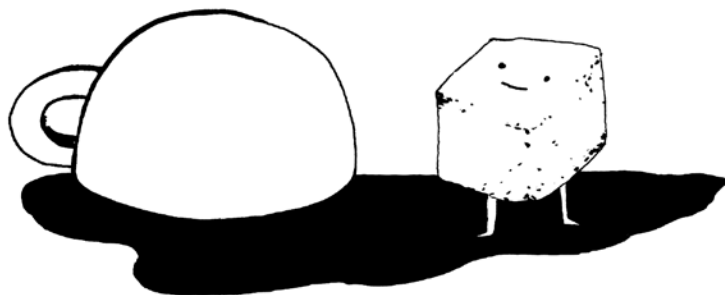
halte vergeben, 1.000 Euro monatlich und kostenfreie Unterkunft.

c) PREISE (absteigend nach Fördersumme)

- Comicbuchpreis der Berthold Leibinger Stiftung (ein Hauptpreis von 20.000 Euro, der aber auch an Teams verliehen werden kann, und jeweils 2000 Euro für eine nicht festgelegte Zahl an Finalisten, jährliche Vergabe seit 2015).
- Hans Maid-Preis der Hans Maid-Stiftung für Illustration (Hauptpreis 15.000 Euro, Förderpreis 44 x 1.500 Euro), zweijährliche Vergabe, Ausstellung in der Fabrik der Künste Hamburg.
- Max und Moritz-Preis, Kulturamt Erlangen, alle zwei Jahre zum Festival Comicsalon Erlangen, ein Hauptpreis (7.500 Euro und bis zu vier weitere Preise à 1.000 Euro, Anzahl und Dotierung kann variieren), seit 1984.
- Ernst Hoferichter-Preis der Ernst Hoferichter-Stiftung, München, zwei Preise zu je 5.000 Euro.
- ICOM Independent Comic-Preis des Interessenverbands Comic e.V. in drei Kategorien (1.000 Euro in jeder Kategorie, jährliche Vergabe, seit 1994).
- Wilhelm Busch-Comicpreis Wolfenbüttel (drei Preise in Höhe von 200, 300 und 500 Euro, seit 2016, jährliche Vergabe, zuletzt 2019).
- e.o.plauen Förderpreis, Stadt Plauen und e.o.plauen-Gesellschaft e.V., alle drei Jahre, 2.500 Euro.
- Sondermann für Komische Kunst (seit 2004 zusammen mit der Frankfurter Buchmesse, seit 2012 vom Sondermann e.V. vergeben, jährlich, Hauptpreis 5.000 Euro, Nachwuchspreis 2.000 Euro).
- GINCO Award der Comic Solidarity (Verein von digital arbeitenden und veröffentlichenden Kreativschaffenden), 3-5 Preise mit insgesamt 1.500 Euro, jährlich.
- Förderpreis der Comic Invasion Berlin, Gewinn eines Mentorings durch eine*n erfahrene*n Comickünstler*in.
- Manga Wettbewerb der Deutsch-Japanischen Gesellschaft, Berlin, alle 2 Jahre, wechselnde Preise.
- AFKAT, Graphic Novel-Förderpreis einer Hamburger Anwaltskanzlei. Die Preisträger erhalten eine Veröffentlichung beim Mairisch Verlag (wurde 2017 das letzte Mal vergeben und ist auf unbestimmte Zeit eingestellt).

- PENG! Comic-Preis des Münchener Comic-Festivals in sieben Kategorien zweijährliche Vergabe, seit 2005, nicht dotiert.
- Rudolf Dirks Awards der German Comic Con (GCC), nicht dotiert.
- Designpreis Rheinland-Pfalz (Kommunikationsdesign), alle 2 Jahre, nicht dotiert.

-
- 1 Im Folgenden soll ein Überblick über die Möglichkeiten gegeben werden. Da sich die Förderlandschaft, gerade in Bezug auf Comic, stark in Bewegung ist, kann hier kein Anspruch auf Vollständigkeit gegeben sein. Stand der Recherche 15.03.2022
 - 2 Aufgeführt werden hier nur Förderangebote, die in der Vergangenheit schon Comicschaffende gefördert haben.
 - 3 Zur Zeit wird dieser Preis nicht vergeben (Stand 15.03.2022)
 - 4 Projektförderungen im Bereich Kunst und Kultur gibt es in vielen Städten, und auch auf Bezirksebene werden Projekte gefördert. So wurde in der Vergangenheit das Hamburger Comicfestival vom Bezirksamt Hamburg-Altona unterstützt.
 - 5 Wie oben im Text erwähnt, können sich unter anderem auch Comickünstler*innen für diese Stipendien bewerben. Bei den hier aufgeführten Stipendien handelt es sich um Arbeitsstipendien, die in der Vergangenheit an Comickünstler*innen vergeben wurden. Aufgrund der unübersichtlichen Datenlage, vor allem im privaten Stiftungsbereich, kann diese Liste keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben.



Die Produktion von Comics – deutschsprachige Verlage. Eine Übersicht

Text: Lea Hübner, mit Dank an Verena Maser für die Unterstützung im Bereich Manga

(Stand Mai 2022)

Der folgende Beitrag möchte – ohne Anspruch auf Vollständigkeit – einen Einblick in den Markt und eine Übersicht über seine Akteure und Plattformen vermitteln. Gerade im Bereich der Eigen- bzw. Kleinverlage herrscht eine sehr hohe Fluktuation, so dass nur Schlaglichter gesetzt werden können.

Der Markt

Insgesamt sind etwa zwei Drittel der Comic-Neuerscheinungen in Deutschland Übersetzungen (auf dem Buchmarkt insgesamt lag der Übersetzungsanteil laut Börsenverein 2020 bei 13,2 %).

Zur Gesamtheit der Comics auf dem deutschen Markt: Nach Daten des Buchreports für das erste Halbjahr 2021 (Quelle: Media Control) hat der Umsatz mit Comics in diesem Zeitraum um gut 50 % zugenommen (im Vergleich zum Vorjahr, aber auch im Vergleich zum ersten Halbjahr 2019), der Umsatz mit Mangas ist gegenüber dem ersten Halbjahr 2020 sogar um 65 % gestiegen. Dass dieser Trend schon länger anhält, zeigt zum Beispiel dieser Artikel im Buchreport¹ mit Zahlen für 2020 (Auskunft: Börsenverein des deutschen Buchhandels). Zur Marktlage aus Sicht der Kreativen mehr im Beitrag Zur wirtschaftlichen Situation von Comickünstler*innen von Katharina-Sofie Naujoks. Kurz und bündig: Comic sind nur ein kleines Segment des deutschen Buchmarkts, Auflagenstärken von 1.000 Stück sind gängig, es gibt jedoch Ausnahmen wie Asterix und die Bücher von Liv Strömquist. Zu beobachten war ein Corona-Effekt: Es wurden mehr Comics verkauft.

Wer veröffentlicht in Deutschland Comics?

COMICVERLAGE ALLGEMEIN

Zu den etablierten Verlagen gehören die Independent-Verlage Edition Moderne (Schweiz), Reprodukt, avant, die 2021 ihre 40., 30. und 20. Geburtstage feierten, sowie Jaja, der seit zehn Jahren existiert. Der Großverlag Splitter bestand 2021 seit 15 Jahren.

Als Konzernverlage zu nennen sind der Hamburger Carlsen Verlag, der bereits seit gut 50 Jahren im Geschäft ist, und Egmont Ehapa in Berlin, der seit 1951 besteht. Die skandinavische Egmont Mediengruppe gehört in Deutschland mit Comic-Marken und -Reihen wie Walt Disney Lustiges Taschenbuch, Micky Maus-Magazin, Asterix, Lucky Luke und Wendy zu den führenden Anbietern vor allem für Kinder und Jugendliche; Egmont Graphic Novel ist nach einer Anfangsphase im Zuge des einsetzenden Graphic Novel-Booms mit interessantem Output (z.B. die Titel Unterwegs mit Hector, Nenn mich Kai, Also schwieg Zarathustra) völlig eingedampft worden, eine Verlagerung zum lukrativeren Manga fand statt.

Weitere Verlage, die im Bereich Comic aktiv sind: Der Münchner Verlag Knesebeck macht Kinderbücher und Bildbände, führt aber auch ein auf Biografien und Literaturadaptionen spezialisiertes Comicsegment. Auch Jacoby & Stuart ist kein reiner Comicverlag, hat aber zahlreiche Sach- und andere Comics im Programm, ebenso Atrium. Und auch der Verlagsriesen Penguin ist in gewissem Umfang im Bereich Comic aktiv. Genrecomics (Superhelden, Western, Horror, Sci-Fi, Fantasy, Abenteuer...) erscheinen allen voran bei großen

Verlagen wie Panini und Splitter (jeweils mit mehreren Dutzend Neuerscheinungen im Monat), sowie Cross Cult, Schreiber & Leser, Sallek, Finix, Dantas, um nur einige zu nennen.

In Österreich betreibt Luftschacht als Verlag mit vielseitigem Programm auch eine Comicschiene, ebenso bahoe books, ein Wiener Verlag für politische Bücher, der seit ca. acht Jahren mit wachsendem Erfolg ein Comicprogramm führt – auch Kindercomics wie die französische Reihe Die Kinder der Résistance.

Der Comic-Bereich für Kinder ist generell sehr aktiv: 2019 ist der Kibitz-Verlag an den Start gegangen und hat innerhalb der ersten Jahre bereits ein gutes Dutzend Bücher publiziert, neben Comics auch Bilderbücher. Klett Kinderbuch ist kein Comicverlag, veröffentlicht aber immer wieder auch Comics, so z.B. Manno von Anke Kuhl. Graphics Loewe KiJu trat erst jüngst, doch schon recht massiv mit Comicbüchern für Kinder und Jugendliche in Erscheinung, die oft mehrere hundert Seiten stark sind – in der Regel Lizenzkäufe wie z.B. Heartstopper. Der Verlag Panini vergrößert stetig sein Portfolio für Kinder und Jugendliche, u.a. mit Heldin Harley Quinn. Der Adrian Verlag feiert mit Dog Man Erfolge vor allem bei jungen Lesern.

Rita Fürstenau, Inhaberin des Kasseler Verlags Rotopol, verlegt Comics mit Augenmerk auf Buchgestaltung und ohne Alterslabel, die sie teils parallel auf Deutsch und Englisch veröffentlicht, z.B. Pimo und Rex. Zwerchfell, ein Verlag aus Frankfurt am Main, ermöglicht vielen neuen Autor*innen eine Veröffentlichung und ist mit 35 Jahren Bestehen eine etablierte Größe der Comicverlagslandschaft. Der Verlag Parallelallee, gegründet 2013 von Comiczeichnerin Tina Brenneisen, baut seit der Mitwirkung von Übersetzerin Lea Hübner (Verfasserin dieses Beitrags) eine Programmschiene auf, die sich Comics aus dem spanisch- und portugiesischsprachigen Raum widmet, darunter z.B. Virus Tropical und Füchsin und Kröte. Der 2016 gegründete Jute Comics Verlag ist ein Verlag für Comics vor allem aus Berlin, z.B. der Heft-Serie Berlin Shorts, mit mittlerweile 6 Ausgaben. Ein aufsteigender Stern ist China-books, der zweisprachige Ausgaben (chinesisch-deutsch) herausbringt, Fiktionales wie auch Comics zur Geschichte Chinas. Weitere Verlage für Comics sind Bunte Dimensionen, Insektenhaus, Interdictum, Kix-Verlag, no-

naarte, spectorbooks, Weissblech – es gibt etliche mehr, die hier alle aufzuführen den Rahmen sprengen würde (siehe z.B. Verlage A-Z auf >>> www.comicguide.de

BEREICH MANGA

Zu den bedeutenden Verlagen im Bereich Manga gehört (nach Zahl der Veröffentlichungen) mit Carlsen (und Imprint Hayabusa) ein großer Verlag, bei dem Manga bereits Tradition hat – jüngst feierte man 30 Jahre Carlsen Manga. Wichtige Player sind außerdem Egmont, Tokyo-pop, Kazé, altraverse und Manga Cult. Zu den kleineren Verlagen zählen hier Panini, Reprodukt, dani books, sowie die „Germanga“ – Verlage, die also hauptsächlich Manga aus deutscher Feder veröffentlichen, teils auch aus Frankreich: u.a. Pyramid, Schwarzer Turm, Fireangels. Der aktuelle Boom und die Überschneidung mit den bei Jugendlichen beliebten Anime veranlasst auch andere Verlage, sich daran zu beteiligen, so Fischer mit der Mangareihe Ariane der Anime-Autorin Pandjora.

Bedeutende Veranstaltungen sind die Buchmesse Leipzig, sowie Dokomi, AnimagiC, Connichi. Zudem gibt es auch noch eine ganze Reihe kleinerer, teils fan-organisierter Events wie YaYuCo, Aikon, DeDeCo, MEX Berlin. In Sachen Manga-Fachpresse wäre vor allem AnimaniA zu nennen; die Zeitschrift berichtet sowohl über Anime als auch Manga (und organisiert die AnimagiC), sowie die Webseite Manga Passion, die sich immer mehr zum zentralen Info-Hub im Netz entwickelt >>> www.manga-passion.de. Auch wichtig für News aus der Welt des Manga ist der Podcast Kissa21.

Der Markt ist beachtlich: Laut Alfnz ist der Mangamarkt 2020 im zweistelligen Bereich gewachsen, und 2021 erreichte der Zuwachs dem Tagesspiegel zufolge erstaunliche 75 % >>> www.tagesspiegel.de/kultur/comics/hoehenflug-fuer-carlsen-egmont-panini-kaze-und-tokyopop-manga-boom-beschert-grossen-verlagen-kraeftiges-wachstum/28238578.html

Eine erwähnenswerte Folge dieser Entwicklung: Dank Manga steht Japanisch auf Platz 3 der am häufigsten ins Deutsche übersetzten Literatursprachen (laut Börsenverein des deutschen Buchhandels)!

Verlage, die keine Comicverlage sind, aber auch Comics veröffentlichen/veröffentlichen haben:

Im Zuge der Bemühungen Anfang der Zehnerjahre, Comics unter dem Begriff Graphic Novel allgemein bekannter, anerkannter und somit auch zum festen Bestand im gewöhnlichen Buchhandel zu machen, bauten auch einige Literaturverlage eine Graphic Novel-Programmschiene auf. Daraus resultierten aber nur wenige bis heute existierende, stabile Programmreihen. 2011 entstand auf gemeinsame Initiative der Verlage Atrium, Avant, Carlsen, Edition Moderne, Knesebeck, Panini, Reprodukt und Schreiber & Leser der Flyer „WAS SIND GRAPHIC NOVELS? Eine kurze Einführung“, der mit dem Ziel verbreitet wurde, den Buchhandel mit der Qualität des Mediums und seinen Vertriebswegen vertraut zu machen. Zur Außendarstellung wurde zur Frankfurter Buchmesse 2015 das Heft „Books from Germany. Current Graphic Novels from Germany“ herausgegeben, das den Erfolg solcher Kampagnen widerspiegelt – es werden darin Einzelwerke aus den unterschiedlichsten Verlagen vorgestellt, neben den üblichen Graphic Novel-Verlagshäusern wie Reprodukt und avant auch Publikationen von Cross Cult, Edition Faust, Mami Verlag, Ch. Links Verlag, DuMont – also nicht ausschließlich Comicverlage.

Bei rororo haben Comics und Cartoons eine lange Tradition (seit Ende der 1970er Jahre), ebenso bei dtv, wo Titel von Claire Brétecher, Franziska Becker, Chlodwig Poth, Marie Marcks u.a. erschienen; Diesen Weg konstant fortgesetzt hat rororo mit Ralf König. Ueberreuter startete in Sachen Graphic Novel mit der Herausgabe von Persepolis (danach wieder bei Edition Moderne). KiWi veröffentlicht die Werke der Amerikanerin Alosin Bechdel auf Deutsch, Knaus Riad Satouffs Der Araber von Morgen. Suhrkamp Verlag bleibt im Bereich Graphic Novel aktiv, z.B. mit Huck Finn von Olivia Vieweg, Die Enzyklopädie der frühen Erde von Isabel Greenberg und – aktuell – Scheiblettenkind von Eva Müller. Weitere Beispiele für Verlage, die auch Comics herausbringen: Büchergilde Gutenberg, z.B. mit Hans Falladas Der Trinker, umgesetzt von Jakob Hinrichs; Peter Hammer Verlag, z.B. mit Pssst! und Herzsturm von Annette Herzog und Katrine Calante; Antje Kunstmann, z.B. mit Büchern von Franziska Becker; Hanser mit Hamid Sulaimans Freedom Hospital; Walde-Graf z.B. mit The Kinder Kids (Lyonel Feininger); Residenz

Verlag mit eine autobiografischen Thomas Bernhard-Reihe, umgesetzt von Lukas Kummer; Eichborn mit David Mazzucchelli: Asterios Polyp, Berlin Story Verlag z.B. Jörg Ulber und Jörg Mailliet; Westend und Gleisdreieck. Verlagskollektiv edition assemblage mit A hypothetical Love Triangle von Henna Räsänen und Off-The-Rokket von Yori Gagarim; Reclam mit seinen kleinen Ausgaben von Max und Moritz oder Vater und Sohn; Hinstorff als Verlag für historische Stoffe mit Meerbezug z.B. mit mehreren Bänden von Kristina Gehrman (Im Eisland). Metrolit z.B. mit Treibsand; auch Kosmos veröffentlicht seit 2015 Comicareihen, z.B. Die drei ???.

Weitere hier zu nennende Verlage sind Arena, Aufbau, C.H.Beck, Diogenes, Dressler, DuMont, Gerstenberg, Golden Press, Oetinger, Edition Faust, Metronom, Verlagshaus Berlin, Heyne, Lenos Verlag.

Jüngst in Erscheinung getreten sind der Ingraban Ewald Verlag in Lübeck (veröffentlicht Arbeiten von Fix und Foxi-Schöpfer Rolf Kauka); die Hamburger Edition mit Frantz Fanon; Ctb mit Eine freie Frau von Leïla Slimani. In einer Aufzählung ohne Anspruch auf Vollständigkeit unbedingt noch erwähnenswert ist auch die Comicbiografie Erdoğan von Can Dündar und Anwar, 2020 parallel auf Türkisch und auf Deutsch (Übersetzung: Sabine Adatepe) bei ÖZGÜRÜZ Press erschienen (laut Selbstbeschreibung: „Eine Zuflucht für verfolgte Autoren und Autorinnen. Eine Heimstatt für verbrannte Bücher“). Es fällt auf, dass Biografien und Comics, die aktuelle Diskurse abbilden und Werke zur Vermittlung von Gegenwartsphänomenen, Literatur und Geschichte bereitstellen, eine Art verlässlicher Trend zu sein scheinen – Comic ist ein Medium, das sich jedoch weder auf einen Unterhaltungsnach noch auf Lehrbuchcharakter festlegen lässt.

Auch das Potential des Comics für den Einsatz als Informationsmedium wird immer stärker entdeckt, sowohl von Verlags- als auch von Leser*innenseite. Explizit in diesem Bereich agieren z.B. der Unrast-Verlag mit Rufe aus der Vergangenheit, der Christian Bachmann Verlag, der sich auf Sekundärliteratur zu Comics/Comicforschung spezialisiert hat, z.B. Comics und Politik; der Ventil Verlag (z.B. Gerahmter Diskurs), dessen sonstiger Verlagsfokus auf Musik liegt, und der etwa Comicbände zu Tocotronic und zu Stereo Total veröffentlicht hat, in denen verschiedene Künstler*innen einen Comic zu einem Lied gestalteten. Im Bereich Kunstgeschichte ist

z.B. der Taschen-Verlag mit seinen Little Nemo-Gesamtausgaben zu nennen, herausgegeben von Kunsthistoriker und Eisner Award-Winner Alexander von Braun; der Hatje Cantz-Verlag mit Die 5 Leben der Hilma Af Klimt oder auch mit dem Katalog Pioniere des Comic zur gleichnamigen Ausstellung in der Kunsthalle Schirn in Frankfurt im Jahr 2016; der Magas Verlag für „Bücher, die Frauen stärken“ hat seit diesem Juni erstmals einen Manga im Programm: Was ist obszön? von Mangaka und Vulvakünstlerin Rokudenashiko, deren Verhaftung in Japan vor ein paar Jahren international für Furore sorgte, ist ein Beitrag zur Feminismusdebatte.

Vertrieb

Sichtbarkeit/Verbreitung Buchhandel, Fachbuchhandel u. a.

Allen voran sorgen die auf Comics spezialisierten Fachbuchhandlungen, die meist seit Jahrzehnten mit großer Beratungskompetenz ihr Klientel bedienen, für Sichtbarkeit und Verbreitung der Comics. Viele bieten zudem

Veranstaltungen und Signierstunden, organisieren Ausstellungen oder engagieren sich für den Einsatz von Comics in der Bildung. Heute erreichen Comics ihre Leser*innen aber auch vermehrt über Konzernbuchhandlungen wie Hugendubel, Dussmann und Thalia, die Abteilungen für Graphic Novels und Comics haben und sich seit ein paar Jahren auch am Gratis-Comic-Tag, einer Kooperation von Buchhandel und Verlagen, beteiligen, der jedes Jahr im Mai stattfindet. Dies ist ein klares Zeichen, dass sich der Radius von Comic insgesamt erweitert. Nicht zu vergessen: die unzähligen inhaber*innengeführten Buchhandlungen, die mittlerweile regelmäßig Comics und Graphic Novels ordern und ihren Kund*innen nahebringen. Wer Comics herausgibt, vertreibt diese in der Regel auch (in seltenen Fällen auch ausschließlich) über die eigene Website im Onlineshop; alle übrigen Möglichkeiten des Onlineverkaufs werden hier nicht behandelt. Der Verkauf von Comics auf Messen und Festivals spielt für die Comicverlage und Künstler*innen eine wichtige Rolle, zumal Signierstunden es ermöglichen, die Künstler*innen persönlich zu erleben, was den Bucherwerb dort besonders attraktiv macht.

1 buchreport, 26.05. 2021: Das Wachstum der Bildgeschichten. >>> www.buchreport.de/news/wachstum-der-bildgeschichten



Personen

Nele Bröner

studierte Visuelle Kommunikation in der Klasse Illustration an der Universität der Künste Berlin. Heute arbeitet sie als Illustratorin, Kinderbuchautorin und Comiczeichnerin für verschiedene Verlage, publiziert für Kinder und Erwachsene und lebt noch immer in Berlin. Ihre vielschichtigen und von Wesenheiten belebten Zeichnungen sind geprägt durch starke Kontraste und einer großen Leidenschaft für Tusche. Für ihr doppeltes Kinderbuchdebüt AFFENFALLE wurde sie 2015 mit dem Serafina-Preis für Kinderbuchillustration der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur und der Frankfurter Buchmesse ausgezeichnet. 2019 wurde ihr Buch BEGEL, DER EGEL mit der Goldmedaille der Stiftung Buchkunst ausgezeichnet und für ihr Buch FROSCH WILL AUCH erhielt Nele Bröner 2021 den Troisdorfer Bilderbuchpreis. Ihre Arbeit wurde mit zahlreichen Ausstellungen, Künstlerresidenzen und Stipendien im In- und Ausland gewürdigt, unter anderem 2020 mit dem großen Comicstipendium der Stadt Berlin. Außerdem unterrichtet Nele Bröner Kinder und Erwachsene in den verschiedensten Formen des Erzählens in Bildern.

Aktuelle Arbeiten finden Sie unter www.nelebroenner.com

Aisha Franz

lebt und arbeitet als freischaffende Comicautorin und Illustratorin in Berlin. Ihr neuestes Buch "Work-Life Balance" ist bereits ihre vierte Graphic Novel beim Verlag Reprodukt und wurde 2022 mit dem Max und Moritz-Preis ausgezeichnet. Die englische Übersetzung ihres Werkes "Shit Is Real" war 2019 für den L.A. Times Book Award nominiert, 2020 war sie Stipendiatin der Kulturverwaltung des Berliner Senats im Bereich Comic. Für Die Zeit Leo zeichnet Aisha bereits seit 2019 den Kindercomic „Drei aus der Zukunft“. Sie veröffentlicht u.a. auch mit dem Berliner Printstudio Colorama, mit dem sie gemeinsam „Clubhouse“ betreut; ein Residency- und Publikationsprojekt, das sich speziell an Comiczeichner*innen richtet.

Prof. Dr. Annette Geiger

lehrt als Professorin für Theorie und Geschichte der Gestaltung an der Hochschule für Künste Bremen. Als Kunst- und Kulturwissenschaftlerin forscht sie über die Kulturen des Ästhetischen in den verschiedensten Disziplinen des Designs (Zeichen/Dinge, Bilder/Medien, Räume/Orte, Körper/Kleider etc.) Die Frage nach den Spielräumen des Gestaltens, des Ambivalenten und Diversen im Design, steht dabei ebenso im Zentrum wie das Interesse an Diskurs und Kritik. Publikationen zum Thema: Andersmöglichsein. Zur Ästhetik des Designs. Bielefeld, 2018; Piktogrammatik. Grafisches Gestalten als Weltwissen und Bilderordnung. (Hg. mit B. Holtschke), Bielefeld, 2021; Grenzüberschreitungen Mode und Fotografie. (Hg.), Wien, 2017; Kunst und Design. Eine Affäre. (Hg. mit M. Glasmeier), Hamburg, 2012.

Meheddiz Gürle

liebt gute Geschichten und Schokolade. Erstkontakt zur Welt der Comics über Donald Duck und Prinz Eisenherz mit 6 Jahren. Jahre später wurde über Akira die Welt der Mangas entdeckt. Seither treuer Anhänger der Neunten Kunst. 2002 Bibliothekswesen in Hamburg studiert. 11 Jahre im Bildungsbereich gearbeitet. 2013 Comic-Lektor und interkultureller Bibliothekar in der Stadt- und Landesbibliothek Dortmund. Dort exzessiv den Comic-, Manga- und Graphic Novel Bereich ausgebaut und die Bibliothek zur ersten Comic-Adresse in der Stadt gemacht. Seit 2019 Bibliotheksdirektor in der Stadtbücherei Bochum. Noch mehr Comics und noch viel mehr Möglichkeiten! Setzt seit Jahren erfolgreich Comics und Mangas zur Leseförderung und Wissensvermittlung ein. Hier gibt es noch viel Luft nach oben. Unterstützt regionale und überregionale Comic-Schaffende mit Lesungen, Workshops und Veranstaltungen. Er hat sein Hobby zum Beruf gemacht und lebt aktuell den wahrgewordenen Nerd-Traum in einer Großstadtbibliothek im Ruhrgebiet.

Axel Halling

Studium der Osteuropastudien, der Hungarologie und der Ost- und Südosteuropäischen Geschichte in Berlin, Paris und Budapest. Langjähriger Kulturmanager im deutsch-ungarischen Kultur-austausch, mehrjährige freie Mitarbeit in einem Comic-Verlag. Hauptberuflich Programmleiter im Bundesverband Deutscher Stiftungen e.V. Er ist ein Gründungsmitglied des Deutschen Comicvereins e.V. in 2014 und seitdem im Vorstand.

Bianca Henze

studierte Germanistik und Geschichte an der Universität Stuttgart und arbeitet seit 2014 bei der Berthold Leibinger Stiftung in Ditzingen/Stuttgart. Von Beginn an begleitete sie den Comicbuchpreis der Berthold Leibinger Stiftung für den sie seit Januar 2022 die Projektleitung übernommen hat. Der mit 20.000 EUR dotierte Preis zeichnet unveröffentlichte, deutschsprachige Comics aus, deren Fertigstellung absehbar ist.

Lea Hübner

studierte Lateinamerikanistik, Philosophie und Spanisch an der Freien Universität Berlin, legte die staatliche Prüfung für Übersetzer in Spanisch ab und ist freie Übersetzerin für Portugiesisch und Spanisch. Sie übersetzt Lyrik, Kinder- und Sachliteratur, Essay, Erzählung und Comic (Spezialgebiet), von Autor*innen wie Carla Bessa, Onkjaki, Marcelo D'Salete, Ana Penyas, Núria Tamarit, Marello Quintanilha. 2019 nahm sie an der Konferenz Comic and the Latin American City in Manchester teil, 2020 an der Konferenz Imagining the Black Diaspora in Berlin. Sie kuratierte den Argentinien-Schwerpunkt der Comic Invasion Berlin 2020 und war Co-Organisatorin der bundesweiten Comicexpansion-Konferenz im Mai 2022 am Literarischen Colloquium Berlin. Sie ist Mitglied des Netzwerkes Women in Publishing und der AG Comicforschung. Lea Hübner moderiert und dolmetscht Literaturveranstaltungen, sie schreibt und hält Vorträge zum Thema Comicübersetzen, Comics in Lateinamerika und allgemein. Im Wintersemester 2022/23 ist sie Gastdozentin im Studiengang Angewandte Literaturwissenschaften an der Freien Universität Berlin.

Katharina-Sofie Naujoks

studierte Kulturwissenschaft, Germanistik und Philosophie in Bremen, Aufbaustudium zur Kulturmanagerin in Hannover. Sie arbeitete u. a. als Pressereferentin im Bremer Theater, im künstlerischen Betriebsbüro des Staatstheaters Hannover und als Assistentin der Geschäftsleitung eines Hamburger Umweltbildungsvereins. Bis Ende 2018 war sie Vorstandsvorsitzende des Hamburger Comicfestivals e.V.. Seit 2019 ist sie im Vorstand des Deutschen Comicvereins e.V. und arbeitet freiberuflich an verschiedenen Comicprojekten.

Julia Orso (Jolle)

wuchs in Hamburg auf, studierte Sozialwissenschaften in Magdeburg, kreatives bzw. literarisches Schreiben und Lektorieren in Hildesheim. Leitung der freien Schreibgruppe für Jugendliche „MITsprache“ (Hildesheim 2019/20). Assistenz im Kostüm- und Setdesign für den Film „Neubau“ (Salzgeber, 2020). Derzeit ist sie Volontärin im literarischen Colloquium Berlin.

Andreas Platthaus

ist seit 1997 Redakteur um Feuilleton der F.A.Z. und leitet dort das Ressort Literatur und Literarisches Leben. Seit seinem Buch „Im Comic vereint - Eine Geschichte der Bildgeschichte“ (1998) hat er zahlreiche Studien und Aufsätze zu Genese und Ästhetik des Comics und der Karikatur veröffentlicht; zuletzt erschien 2021 seine Biographie über Lyonel Feininger. 2019 war er Fellow des Thomas Mann House in Pacific Palisades, 2024 wird er als Kade Critic an der Washington University in St. Louis lehren. Er ist Ehrenmitglied der Illustratoren Organisation und der Deutschen Organisation nichtkommerzieller Anhänger des lautereren Donaldismus.

Für die Mithilfe bei der Erstellung der Protokolle möchten wir uns herzlich bei Laura Urban, Amelie Bergfeld, Miu Dehnel, Tom Luca Adams, Jelena Kern bedanken.

Impressum

Herausgeber

Deutscher Comicverein e.V.

Stand

Oktober 2022

Redaktion

Stefan Neuhaus (†), Axel Halling,
Katharina-Sofie Naujoks

Lektorat

Jan Rhein

Gestaltung

Holger Ebeling, digitale-gestaltung.de

Illustrationen und Schriftzug

Nele Brönner

Graphic Recording

Jens Nordmann

Fotos

Darjush Davar

Kontakt

comicexpansion@deutscher-comicverein.de

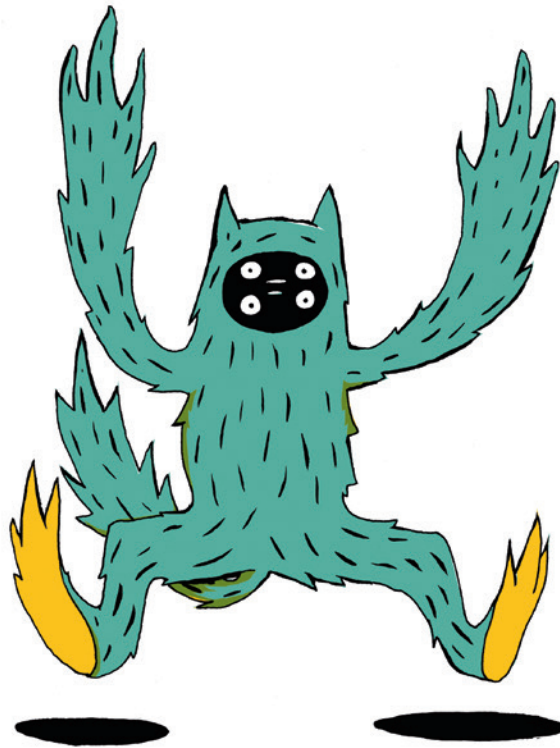
Danksagung

Allen in die Veranstaltungsvorbereitung und in die Veranstaltung einbezogenen Personen, dem Team des Literarischen Colloquiums Berlin, den Kolleginnen und Kollegen des Deutschen Comicvereins, und vor allem der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien Claudia Roth und ihrem Team.





Jens Nordmann hat die Gespräche und Diskussionen der beiden Tage zeichnerisch festgehalten.



COMICEXPANSION.DE
