

CFP: Panel „Comics im Digitalen – Das Digitale im Comic“**17. Internationaler Kongress 2024 der Deutschen Gesellschaft für Semiotik (DGS) e.V. „Zeichen.Kulturen.Digitalität“ (Rheinland-Pfälzische Technische Universität Kaiserslautern-Landau, 24. bis 28. September 2024)**

Um ihre Ziele zu verwirklichen, organisiert die Deutsche Gesellschaft für Semiotik (DGS) e.V. Tagungen, Kolloquien, Arbeitstreffen, Kurse oder Ringvorlesungen zu den Themen ihrer Sektionen (Arbeitsbereiche). Außerdem richtet die DGS alle drei Jahre einen internationalen Kongress aus. Im Rahmen des 17. Internationalen Kongresses 2024 „Zeichen.Kulturen.Digitalität“ (Rheinland-Pfälzische Technische Universität Kaiserslautern-Landau, 24. bis 28. September 2024) bittet die Sektion „Comic“ um Einreichung von Beitragsvorschlägen zu ihrem Panel.

Call for Papers

Kaum eine wissenschaftliche Abhandlung zum Thema Comic kommt ohne Definitionsversuche und Ursprungssuche(n) aus, die allesamt zeigen, dass der Versuch, allgemeingültige konstituierende Merkmale des Mediums Comic festzulegen, unweigerlich zum Scheitern verurteilt ist. Gestellt werden dabei etwa folgende Fragen: Was unterscheidet den Comic von der Bildergeschichte? Sind Höhlenmalereien Comics *avant la lettre*? Inwiefern ist ein Comic an den Erscheinungsort und eine spezifische Materialität geknüpft? Muss ein Comic Sprechblasen und Panels enthalten? Reicht die Serialität als definierendes Merkmal aus? Mit diesen Diskussionen als Subtext wird die Frage nach der Verortung vom Digitalen im Comic umso spannender und konfliktreicher.

Immer mehr Zeichner*innen nutzen digitale Tools zur Erstellung ihrer Comics, auch wenn diese als Printpublikationen erscheinen. Wie der Comicforscher und -autor Scott McCloud vor mehr als zwanzig Jahren in *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* (2000) in Form eines Comicessays darlegte, erlauben es die „neuen“ technischen Möglichkeiten aber nicht nur, Comics digital zu zeichnen (oder sie gar, das ist bei McCloud noch nicht Thema, sie von einer AI kreieren zu lassen), sondern vor allen Dingen Comics jenseits der konventionellen *mise en page* zu schaffen, weitere semiotische Elemente zu integrieren (z.B. Bewegbilder und/oder Tonelemente) und die Vorteile der „unendlichen Leinwand“ zu nutzen. Daraus ergeben sich automatisch neue Erzählformen, die nicht nur Einfluss auf die Lesegewohnheiten, sondern auch auf die (fast barriere- und kostenfrei publizierbaren) Inhalte haben. Zu fragen ist heute also unter anderem, ob/wie das multimodale und synästhetische Potential im *Digitalen Comic* noch potenziert wird und welche Rhetoriken, Poetiken, Ästhetiken und thematischen Trends sich aus dem Zusammenspiel ergeben. Was ist der gemeinsame Nenner, welche *Comicalité* zeichnen *Digitale Comics* und Printcomics aus? Handelt es sich noch um dasselbe Medium? Welchen Einfluss haben digitale Techniken (etwa des Letterings) im Printcomic auf seine Rezeption? Lassen sich bestimmte

Konventionen und/oder bestimmte Genres erkennen? (Wie) sind experimentelle Formen des *Digitale Comics* und Animationsfilme voneinander zu unterscheiden? Inwiefern kann das hybride Wesen des Comics, das in den meisten Fällen auf Text UND Bild basiert für Alphabetisierungsprozesse im Zeitalter der „neuen“ Medien fruchtbar gemacht werden? Welche Rolle spielen interaktive Elemente (und seien es schlicht *Likes* auf *Social Media*) und ludische Elemente in der Kommunikation von Comicschaffenden und -lesenden? Welchen Einfluss hat der wachsende Online-Markt auf die unter Comic-Konsument*innen stark ausgeprägte Sammel-Praxis? Und inwiefern lassen sich Printcomics in Form von digitalen Bibliotheken für die Nachwelt bewahren, wie dies beispielsweise seit 2020 innerhalb eines Gemeinschaftsprojekts zwischen der Französischen Nationalbibliothek (BNF) und der *Cité Internationale de la Bande Dessinée* angestrebt wird? Mit welchen digitalen Tools lassen sich Comics annotieren und analysieren?

In der geplanten Sektion wollen wir uns dem digitalen Comic und dem Digitalen im Comic aus verschiedenen Perspektiven nähern. Zum einen aus der oben skizzierten mediensemiotischen Perspektive, zum anderen aus literatur- und kultursemiotischen Blickwinkeln. Wie der Doppeltitel impliziert, hat das Digitale als Sujet auch Einzug in alle möglichen Formen und Genres von Printcomics (*Graphic Memoirs*, Sachcomics, Literaturadaptionen etc.) erhalten, die u.a. durch die Panelgestaltung und -rhythmisierung (etwa durch die Rahmung und Vervielfältigung eines Panels in Form eines nachgezeichneten Smartphone-Bildschirms) Wege finden, die wachsende Rolle des Internets und speziell der sozialen Medien multimodal zu beleuchten (Luz/Despentes, Liv Strömquist, Léa Murawiec).

Wir freuen uns auf Vorschläge für Beiträge, die sich semiotisch mit der Verortung von digitalen Comics und den Diskursen über das Digitale im Comic auseinandersetzen. Die oben angeführten Fragen und Aspekte stellen dabei lediglich erste Anknüpfungspunkte dar; weitere und andere Zugänge sind sehr willkommen.

Literatur

Julie Delporte (2011): *La bédé-réalité : la bande dessinée autobiographique à l'heure des technologies numériques*. Université de Montréal, URL: <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5282>, letzter Zugriff am 26.05.2023.

Alexander Dunst, Jochen Laubrock und Janina Wildfeuer (Eds.) (2019): *Empirical Comics Research. Digital, Multimodal and Cognitive Approaches*. London: Routledge.

Thierry Groensteen (1999): *Système de la bande dessinée*, Paris: PUF.

Gaëlle Kovaliv (2022). Comment la bande dessinée nativement numérique influence le champ de la bande dessinée papier. *Comicalités. Études de culture graphique*

Stephan Packard und Lukas Wilde (Eds.) (2021), The Social, Political, and Ideological Semiotics of Comics and Cartoons. *Punctum. International Journal of Semiotics*, Volume 07, Issue 02.

Anthony Rageul (2020): Récit-interface. Une catégorie pour penser les récits numériques, *Ligeia*, Vol. 181-184, Issue 2, pp. 122-131.

Pascal Robert (Ed.) (2023) [2016]: *Bande dessinée et numérique*. Paris: CNRS Éditions, URL: <http://books.openedition.org/editions-cnrs/20586>, letzter Zugriff am 26.05.2023.

Schlagwörter

Webcomics, Digitale Comics, Onlinecomics, Digitale Materialität, Multimodalität, Transmedialität

Informationen zu Organisation und Ablauf

Der Kongress wird vom 24. bis 28. September 2024 an der Rheinland-Pfälzischen Technischen Universität Kaiserslautern-Landau stattfinden. Bitte senden Sie Ihr Abstract weitgehend unformatiert und in einem bearbeitbaren Format (idealerweise Word) an: thomas.sahn@sorbonne-universite.fr und marie.schroeer@uni-potsdam.de. Einsendefrist ist der **30. November 2023**. Ihr Abstract soll beinhalten: Titel des Vortrags, Name der Referentin oder des Referenten, Beschreibung des geplanten Vortrags (max. 300 Wörter), Institution, E-Mail-Adresse, Kurzlebenslauf (für die Vorstellung) und bis zu fünf einschlägige Publikationen der Referentin oder des Referenten.

Die Vorträge sollen eine Länge von 20 Minuten nicht überschreiten. Eine Veröffentlichung ausgewählter Beiträge ist geplant.

Kontakt

Für Fragen stehen Ihnen zur Verfügung: Thomas Sahn (thomas.sahn@sorbonne-universite.fr) und Marie Schröer (marie.schroeer@uni-potsdam.de).

Konzeption und Ausrichtung der Konferenz: Prof. Dr. Jan Georg Schneider (Vorsitzender der DGS)

Organisation der Konferenz: Dr. Georg Albert, Anne Diehr, Rafaela Kastor, Prof. Dr. Jan Georg Schneider.

Weitere Informationen finden Sie unter <https://www.semiotik.eu/Kongresse>. Bitte lesen Sie ggf. auch die Calls der anderen Sektionen der DGS.