

Lukas R.A. Wilde

Matters of Concern:

Comics als epistemische Dinge zwischen disziplinären Anliegen

Was tun wir eigentlich, wenn wir Comicforschung betreiben? Matters of Concern stellt hierzu zehn praxeologisch inspirierte Thesen auf. Zumindest dort, wo geistes- und kulturwissenschaftlich gearbeitet wird und es über die bloße Datenerhebung und -akkumulierung hinaus gehen soll, haben Comicforschung und Comicforschende nicht primär mit „Comics“ zu tun, so die übergreifende Beobachtung, sondern mit epistemischen Dingen oder mit matters of concern – mit disziplinspezifisch konstruierten Objekten des Wissens und Problemen des Fragens, die Anschlussfähigkeit an andere Praxisformen des jeweiligen Fachs und seiner traditions geschichtlichen Pfadabhängigkeiten herstellen müssen. Die Arbeit an Comics als epistemischen Dingen lässt sich dann sehr gut durch die Produktivität des ‚Imports‘ von Basisbegriffen aus unseren sonstigen Forschungs- und Lehrzusammenhängen heraus betrachten, ebenso wie über den ‚Rück-Import‘ von comicforschungsspezifischen Basisbegriffen aus dieser Praxis heraus, die daraufhin in anderen Bereichen des universitären ‚Alltagsgeschäfts‘ zum Einsatz kommen (können). Damit ist die Comicforschung zugleich mehr – oder kann mehr sein – als eine Gattungs- oder Einzelmedienwissenschaft, insofern sie sich an transfer- und anschlussfähigen Problematisierungsoperationen im Wissenschaftskonzert beteiligt.

Was müssen wir genau erforschen, um ein Comic und seine Entstehung zu verstehen? Lino Wirag hat dazu in seiner 2016 erschienen Monographie zu eben diesem Thema eine eindruckliche Allegorie geschaffen, die auf den Namen „Fiktionsdepartment Comicentwurforschung“ (Wirag 2016: 91–96) hört. In verschiedenen Labors arbeiten dort Forscher*innen Tür an Tür daran, ein ganz bestimmtes ästhetisches Artefakt, eben ein Comic, vollständig oder doch zumindest besser zu verstehen. Im ersten Zimmer ist man historisch-empirisch zugange und untersucht zusammengetragene Skizzen, Dokumente und Aufzeichnungen, um zu rekonstruieren, wie genau eine jede Seite entstanden ist; wo der Stift zuerst angesetzt wurde, was verändert und korrigiert wurde, welche Entscheidungen es durch das Tuschen bis zur mechanischen Reproduktion geschafft haben – und welche nicht. Im Zimmer daneben gibt man sich nicht damit zufrieden und versucht stattdessen, den Vorgang des Zeichnens mit Hilfe einer

Künstlerin zu wiederholen und ästhetisch zu rekonstruieren: unter genauer optischer Beobachtung soll das ästhetische Experiment enthüllen, wie wirklich gezeichnet wurde und wird! Im dritten Zimmer wiederum interessiert man sich nicht für körperliche, sondern für kognitive Prozesse: mit einem Kernspintomographen möchte man herausfinden, welche Hirnareale beim Lesen wie auch Schaffen eines Comics beteiligt sind: ist das Sprachzentrum etwa auch beim De- und Enkodieren der visuellen Sequenzen aktiv? Der vierten Forscherin führt dies weiterhin an den ‚eigentlich relevanten‘ Beschreibungsebenen vorbei, sie interessiert sich für Einflüsse, Vorbilder und Traditionen. Sie stellt also begründete Hypothesen darüber auf und versucht nachzuweisen, in welchem künstlerischen und sozialen Umfeld das Werk überhaupt entstanden ist und entstehen konnte. Vielleicht wird auch sie insofern ‚empirisch‘ vorgehen, Gesprächsanalysen und Interviews auszuwerten und dabei kritisch zu reflektieren: ist den Selbstbeschreibungen der Zeichner*innen überhaupt zu trauen, oder trifft man da auf ideengeschichtliche Allgemeinplätze wie dem „Genie“-Bild des 19. Jahrhunderts? Soll man von Ideologie sprechen, wo Marktmechanismen und handwerklicher Arbeit ein solches Erklärungsmuster übergestülpt wird? Wenn sich die vier Forscher*innen zusammensetzen und ihre Befunde vergleichen und diskutieren, werden sie sicherlich weiteres Zutage fördern oder problematisieren können, denn klar ist wohl auch: Das gedankliche Department hat noch viele weitere Türen und Zimmer; die Perspektiven auf das gegebene Artefakt sind sicherlich nicht abzählbar.

Das alles klingt nun, zugegeben, selbst recht spekulativ oder gar abstrakt. Ich möchte aber mit meinem Beitrag das Gegenteil, nämlich sehr konkret – vielleicht praxeologisch – fragen, was tun wir eigentlich (mindestens: auch!), wenn wir Comicforschung betreiben? Ganz generell schärft ein solcher Blick das Bewusstsein dafür, dass Comicforscher*innen gewiss zunächst einmal eines besonders gerne machen, nämlich über „Comics“ zu schreiben und zu publizieren. Dies jedoch ist nur ein herausgehobener Teilaspekt ihrer Arbeit, denn tatsächlich ist der wissenschaftliche Alltag geprägt von vielerlei anderen Tätigkeiten, die sich ebenso um den Comic drehen



(können): Vor dem Schreiben steht erst einmal das Lesen, und meistens auch das Halten von Vorträgen und das Führen von Diskussionen, zumeist auch das Lehren in verschiedenen Modulzusammenhängen und -anforderungen; es müssen nicht nur mehr oder minder ambitionierte Anträge verfasst werden, was aufgrund der Arbeitsbedingungen gerade im Wissenschaftsbetrieb systemerhaltend geworden ist, mit mehr als fraglichen Konsequenzen für und Kosten gegenüber anderen Praktiken, die dem Forschen deutlich näherstehen. Doch nicht nur in Anträgen (für Forschungsprojekte oder Stellen) müssen *pitches* verfasst werden, auch sehr viel konkretere Projekte wie Tagungsbeiträge, Zeitschriftenausgaben oder Buchkapitel zur Comicforschung werden zumeist über Call for Papers ausgeschrieben, auf welche mit Abstract-Vorschlägen zu antworten ist: ein Schreiben nach ganz anderen Regeln als die tatsächliche Publikation, welches dennoch auf die (kanonisierte wie laufende) Comicforschung Bezug nehmen muss. Comicforschung kann also erstmal eine kultur- und geisteswissenschaftliche Praxisform sein, die sich durch zahlreiche, einander überlagernde Praktiken auszeichnet, die oft auch ‚unter dem Radar‘ der Publikation verbleiben. Welche Rolle aber nehmen „Comics“ in all diesen Verflechtungen ein? Diese Annäherung soll etwas schlaglichtartig in zehn Thesen erfolgen.

1: Comicforschung bewegt sich institutionell zwischen Disziplinen

Zunächst einmal wäre zu fragen, wo (zumindest die universitäre) Comicforschung denn überhaupt stattfindet, wenn sie denn stattfindet. Comicforschung bewegt sich bekanntlich institutionell zwischen sehr unterschiedlichen Fächern und Forschungsfeldern und ihren jeweiligen Fachtraditionen, etwa Literaturwissenschaften, Kunstwissenschaften, Medienwissenschaften, Soziologien, Anglistik- und Amerikanistiken, Japanologien oder Gender Studies (vgl. Etter/Stein 2016). Soweit diese in den Geistes- und Kulturwissenschaften verankert sind, arbeiten diese meistens exemplarisch, indem sie also *bestimmte* Werke herausgreifen und anhand dieser einen Problemzusammenhang aufspannen, der ihren jeweiligen Fachbegriffen-, -traditionen, und -forschungsperspektiven entspringen und in ihnen verankert ist.

[G]eisteswissenschaftliche Forschung [lässt sich] nie alleine aus der Beziehung einer einsamen Forscherin oder eines einsamen Forschers zu einem isolierten, gleichsam natürlich vorhandenen Forschungsobjekt verstehen [...]. Entscheidend ist, dass sich in der Praxis diverse und komplexe, mithin schwer durchschaubare Sach- und Sozialdimensionen verschränken und dass sich wissenschaftliche Personen in diesem Zusammenhang dazu aufgefordert fühlen, als kompetente Vermittlerinnen und Vermittler zu agieren (Martus/Spoerhase 2022: 248).

Als Comicforschende bewegen wir uns also immer zumindest in zwei *communities of practice* gleichzeitig und müssen zwischen ihnen oft aufreibende Übersetzungsarbeiten leisten, nämlich den ebenso am Spezialgegenstand Interessierten einerseits sowie unseren jeweiligen *peers* der akademischen Andockung andererseits, die häufig deutlich weniger symbolisches Kapital oder praktischen Nutzen mit Comicforschung verbinden.

2: Comics figurieren dabei als jeweils sehr Unterschiedliches

Mit Blick auf diese divergierenden Forschungsperspektiven wird eines deutlich: Comics erscheinen in all diesen ganz unterschiedlichen Annäherungen zugleich und ebenso gut als Kunstwerke; als Erzählungen; als Waren; als Materialitäten; als Resultate von Kommunikationshandlungen; als Medienformate; als Orte einer bestimmten visuellen Sprache, als Schnittstellen von sozialen Machtgefügen; als Ausdruck oder Problematisierungen von Menschen- und Weltbildern; die Liste ließe sich sicherlich nicht beliebig, aber doch sehr lange fortsetzen.

Notwendigerweise, so auch Wirags Pointe des eingangs vorgestellten Gleichnisses, werden wir bei ästhetischen Praxen wie der Comicproduktion stets nur *Aspekte* freilegen und als „Figurationen“ rekonstruktiv verdichten (Wirag 2016: 83–89), die unserer jeweiligen Methodik und Fragestellung entspringen sind. Ästhetische Produktivität (vgl. ebd.: 99–104) spannt sich damit zwischen den Pfeilern *Personen* (künstlerisch tätige Individuen und Kollektive von Produzierenden), *Handlungen* (dem, was diese tatsächlich getan haben), *Umfeldern* (den historischen und kulturellen Bedingungen und Voraussetzungen



und Einschränkungen für all jene Tätigkeiten) und schließlich *Artefakten* auf: einem stets nur nachträglich vorliegenden und beim Comic zumeist auch medial vervielfältigten Produkt, denn als der „Comic“ oder das „Werk“ verstehen wir in der Regel gerade nicht eine materiell vorliegende Papierseite, sondern einen massenmedialen Druck in einem ganz bestimmten medialen Format (Buch, Heft, Webseite; vgl. Wilde 2021). Dass dieses alleine *existiert*, ist aber nicht genug, um eine forschende Beschäftigung anzuregen, denn, wie Sven Grampp in seiner jüngst erschienenen *Einführung zur Medienanalyse* (2021) verdeutlicht hat, ist eine zweite Voraussetzung, dass dieser Gegenstand „uns in irgendeiner Weise irritiert“ (ebd.: 35):

Dass überhaupt analysiert wird, setzt ein Problembewusstsein voraus. Dementsprechend gilt nicht nur für die Psychoanalyse: Ohne Problembewusstsein keine [sic!] Gang zum Analytiker oder zur Analytikerin. Ist die Analyse doch primär ein Mittel zur Auflösung eines mehr oder minder drängenden Problems oder doch zumindest einer Irritation (ebd.: 34).

3: Damit transformieren wir „Comics“ in epistemische Dinge

Was also tun die Geistes- und Kulturwissenschaftler*innen, wenn sie „Comics“ erforschen? Mein Vorschlag wäre: Sie transformieren sie in *epistemische Dinge*, in Objekte des Wissens und Probleme des Fragens. Dieser Begriff stammt ursprünglich aus den Naturwissenschaften und meint hier, etwa nach Hans-Jörg Rheinbergers maßgeblicher Studie *Experimentalsysteme und epistemische Dinge* (2006), ‚Objekte‘ der Laborforschung, die von den sie erforschenden Wissenschaften gleichermaßen erschaffen wie konstruiert werden – wie Planetenumlaufbahnen, die es vor einem bestimmten historischen Zeitpunkt der Forschung nicht *gab*; dieser Konstruktionsprozess ist freilich nicht beliebig, denn die Resultate müssen sich stets gegenüber Praxis und Wirklichkeit bewähren, was sich für die Forschenden insbesondere in weiterer Anschlussforschung zeigt – oder eben nicht.

In ihrer aktuellen *Praxeologie der Geisteswissenschaften* plädieren Steffen Martus und Carlos Spoerhase (2022: 235–248) nachdrücklich dafür, dass und wie

auch und *gerade* die geisteswissenschaftliche Beschäftigung mit Texten oder Kunstwerken ähnliches tut, indem sie Gegenstände (Texte) vor einem gegebenen Interesse problematisiert und damit in eben solche Objekte des Wissens und Fragens transformiert.

Die Rede von epistemischen Dingen vereint demnach mindestens vier unterschiedliche Perspektiven auf die geistes- und kulturwissenschaftliche Praxis gegenüber ihren Objekten, die Martus und Spoerhase auch jeweils sehr detailliert und materialreich an ihren Fallstudien belegen:

Erstens soll damit deutlich gemacht werden, dass wir immer (zumeist aber nur implizit) zwischen „matters of fact“ und „matters of concern“ im Sinne Bruno Latours unterscheiden. „Tatsachen sind nur eine sehr partielle und, wie ich meine, sehr polemische, sehr politische Wiedergabe der Dinge, die uns angehen, der *matters of concern*, und bloß eine Teilmenge dessen, was man auch den ‚state of affairs‘, den Stand der Dinge nennen könnte“ (Latour 2007: 21; Herv. im Orig.). Es sind eben stets nur *bestimmte* Probleme, die von uns ‚angegangen‘, untersucht oder problematisiert werden (können). Wir bewegen uns schließlich in einer Ökonomie des Forschens; wir haben nur begrenzte Zeit, limitierte Ressourcen, und meist zu viele Deadlines – von Lehr- und Verwaltungsaufgaben ganz zu schweigen.

Nichts „da draußen“, so könnte man die normalkonstruktivistische Einschätzung von Forschung pointieren, sagt einer Wissenschaftlerin oder einem Wissenschaftler, was zu erforschen ist. Diese Entscheidung muss der Einzelne für sich fällen (Martus/Spoerhase 2022: 238).

Dies ist, zweitens, in eine intersubjektive Dimension eingebunden, in die fortwährenden Tätigkeiten unserer jeweiligen *community of practice*: wir sind sozusagen verwickelt in die Pfadabhängigkeit früherer Forschung und versuchen stets, Anschlussfähigkeit herzustellen. Epistemische Dinge „inkorporieren ihre Gebrauchsbiographie“ (ebd.: 236) Auch dies ist keinesfalls beliebig, sondern geht von komplizierten Passungsverhältnissen innerhalb des jeweiligen Fachs und seiner Traditionen aus (siehe These 1). Als Kunsthistoriker*innen, Medienwissenschaftler*innen, Japanolog*innen etc. haben wir schließlich stets eine Menge ‚Normalbetrieb‘ abzuhandeln, etwa Einführungsveranstaltungen für Studierende, in



welche unser gewählter Spezialgegenstand (Comics) bestenfalls ‚eingepasst‘ werden kann.

Drittens ist damit aber auch gesagt, dass bei der Produktion epistemischer Dinge nicht nur keine Objektivität (wohl aber Intersubjektivität) vorhanden sein kann, sondern immer auch eine bestimmte Affektstruktur mit ihnen verbunden ist, auch auf Seite der Forschung; sei es eine mehr oder offen zur Schau getragene „Liebe zum Wort“, „zur Kunst“ oder „zur Literatur“ (Martus/Spoerhase 2022: 241), oder doch zumindest Neugierde und „zugewandtes Interesse“ (ebd.).

Zugleich aber müssen wir, viertens, bei alledem stets suggerieren, dass die Probleme irgendwie von den Objekten selbst ausgehen, welche ‚Fragen aufwerfen‘, ‚Erklärungen fordern‘, nach ‚ihrem Verstehen verlangen‘ etc. (vgl. ebd.: 239), oder sonst irgendwie eine *Selbstbeteiligung* an ihrer Untersuchung zu signalisieren scheinen. Epistemische Dinge müssen in irgendeiner Weise *forschungsbedürftig* erscheinen. Der Nachweis dafür wiederum ist stets mitzuliefern, so er nicht als *matters of fact* stillschweigend vorausgesetzt wird (und ‚mitläuft‘) – Grampps (2021: 34) dem Objekt zugeschriebene „Irritationen“!

In epistemischen Dingen greifen also, zusammenfassend, intersubjektive Beziehungen mit interobjektiven Relationen zusammen – was natürlich selbst wieder als *matter of concern* thematisiert werden kann, wie Carlos und Spoerhase (oder ich hier) dies gerade tun.

4: Das Hinarbeiten auf anschlussfähige intersubjektive Beziehungen und interobjektive Relationen besteht im Herstellen von Zusammenhängen

Als übergreifende Grundannahme zu Intersubjektivität könnte man, mit Oliver R. Scholz (2016), darauf hinweisen, dass jedes Hinarbeiten zum *Verstehen* eines Gegenstands (zumindest im geistes- und kulturwissenschaftlich handhabbarem Sinne) auf das Herausarbeiten von Zusammenhängen (Relationen, Strukturen, Beziehungen) ausgerichtet ist. Von einzelnen Dingen – wie etwa Orten, Farben oder auch isolierten Tatsachen – würden wir allenfalls sagen, dass wir sie *kennen* oder *um sie wissen*. Vom „Verstehen“ hingegen sprechen wir gewöhnlich erst, wenn es um die nachvollziehbare Rekonstruktion einer internen oder einer externen Struktur von gewisser

Komplexität geht – bei Comics also um das „angemessene[...] oder doch zumindest bessere[...] *Verständnis medialer Artikulationsformen* in deren jeweiligen kulturellen, sozialen, institutionellen wie technischen *Situietheit*“ (Grampp 2021: 11; Herv. im Orig.). Mit internen Zusammenhängen könnten wir etwa die genaue Gestaltung des Medientextes meinen, seine narrativen und ästhetischen Darstellungsmittel, Plots, Figurenensembles, widersprüchliche oder scheinbar allzu offensichtlichen Bedeutungsebenen und Motive etc.; an externen Zusammenhängen können uns etwa seine historischen und kulturellen Kontexte interessieren, auf Seiten von Produktion, Distribution und Rezeption, die Systeme, Industrien und Ökonomien der Comicproduktion, mögliche politische Verflechtungen und unvermeidbar von Machtstrukturen durchzogenen Produktionsrollen.

5: All diese Praxen sind auf Basisbegriffe angewiesen

Aber selbst die Unterscheidung zwischen „intern“ und „extern“ ist bei kulturellen Gegenständen nicht einfach ‚vorgefunden‘ (obwohl meistens, als *matter of fact*, vorausgesetzt) sondern einem *Begriff*, einer konzeptuellen Unterscheidung, geschuldet, nämlich dem des „Werks“. Ein Begriff ‚schneidet‘ bestimmte Aspekte aus der kulturellen Welt ‚heraus‘ und transformiert sie damit in ein Abstraktum: etwa alle Editionen eines Comics, die hinreichend ähnlich produziert und reproduziert wurden, häufig auch in Übersetzungen und deutlichen Unterschieden materieller Gestaltung. Und natürlich lässt sich zu Recht fragen und wurde zu Recht gefragt, ob die Auswahl des „Werk“-Begriffs bei Comics überhaupt angemessen ist (vgl. Trinkwitz 2024) – oder nicht selbst bildungsbürgerlichen, womöglich ideologischen Annahmen zugrunde liegt, die beim Comic gerade vermieden werden sollten; diese Unterscheidung lässt sich also erneut zu einem *matter of concern* verschieben, was etwa Jörn Ahrens (2021) oder Ole Frahm (2024) unermüdlich tun.

6: Basisbegriffe sind disziplinspezifische Setzungen

Derlei Basisbegriffe – wie ein „Werk“ – zeichnen sich notwendigerweise dadurch aus, dass sie selbst nicht empirisch belegbar sind, sondern überhaupt



erst einen Rahmen dafür eröffnen, Dinge empirisch untersuchen und erforschen zu können (vgl. Weber 2003). Sie stehen dabei selbst in einer disziplinspezifischen Pfadabhängigkeit, vulgo: einer *Geschichte*. Wichtige, durchaus aber historisch gewachsene und disziplinspezifisch verortete Basisbegriffe in der Comicforschung wären etwa eine „Diegese“ (der Narratologie), ein „Zeichen“ (der Semiotik), eine „Ideologie“ (der kritischen Theorie), oder „Hegemonialität“ (der Intersektionalitätsforschung). All diese Begriffe können an sich weder richtig noch falsch (oder sinnig wie unsinnig) sein, es sind schlicht Definitionen oder Vereinbarungen darüber, was man im konkreten Fall überhaupt fragen, untersuchen, problematisieren, zum *matter of concern* machen möchte.

Man kann die dadurch eröffneten Zugänge zum Gegenstand für hilfreich und wichtig oder eher für kurios oder kryptisch erachten; letzteres geht oft nicht nur außerakademischen Beobachter*innen so, sondern auch Kolleg*innen aus Nachbardisziplinen, für die es schlicht keine interessante oder relevante Frage sein mag, in welchen Kontexten, durch welche Mittel und mit welchen Funktionen ein Comic z.B. „unzuverlässige Erzähler*innen“ einsetzt. Forscher*innen hingegen, die sich lange und detailliert mit unzuverlässigem Erzählen im Film oder im Roman beschäftigt haben, werden hier sicherlich wichtige Impulse, möglicherweise sogar entscheidende neue Perspektiven herausziehen können. Um diesem (im Grunde beliebigen) Beispiel kurz zu folgen: wir können etwa fragen, ob die abstrakten und stilisierten Cartoon-Zeichnungen im Comic vage, ambige oder gezielt irreführend eingesetzt werden (können), um zu verschleiern, wie die Figuren im Rahmen der erzählten Welt ‚eigentlich‘ aussehen (vgl. Wilde 2023b); *wenn* dem so wäre (der Nachweis wäre entsprechend zu liefern), wenn es also eine comicspezifische „grafische Unzuverlässigkeit“ geben sollte, so könnte man auch beim Animationsfilm, im Videospiel oder bei einer Theateraufführung die *visuellen* Aspekte genauer daraufhin befragen, besonders natürlich, wo sie Eigenschaften mit der Stilisierung und Abstraktion des Comic-Cartoons teilen. Das mag für Forscher*innen nicht sonderlich interessant sein, die sich eher mit Franchise-Marktmechanismen beschäftigen, entscheidend ist doch aber: All dies bestimmt sich stets aus einem disziplinären Beobachtungswinkel mit seinen etablierten Pfadabhängigkeiten – vor einem disziplinären ‚Werkzeugkasten‘ bestehender Basisbegriffe und Anliegen

– heraus. Indem also Basisbegriffe bestimmter Disziplinen mit ihren jeweiligen *Problematisierungstraditionen* in Anschlag gebracht werden, konstruieren wir Comics als höherstufige epistemische Dinge, eben als Untersuchungsgegenstände, die ‚Fragen aufgeben‘ oder dies zumindest zu suggerieren scheinen, wenn wir ihnen genug Aufmerksamkeit zuzuwenden bereit sind.

7: Die Arbeit an epistemischen Dingen lässt sich (auch) durch die Produktivität des Imports und Exports von Basisbegriffen nachzeichnen

Noch einmal: Da Comicforscher*innen, zumindest derzeit, stets auch (und vielleicht zunächst) Literaturwissenschaftler*innen, Kunsthistoriker*innen, Medienwissenschaftler*innen oder Japanolog*innen sind, können wir die Arbeit an „Comics“ als epistemischen Dingen zunächst sehr gut durch den ‚Import‘ von Basisbegriffen aus unseren üblichen Forschungs- und Lehrzusammenhängen heraus betrachten. Möchte man den Anspruch noch weiter erhöhen, so könnte man sich einen ‚Rück-Import‘ aus dieser Praxis heraus wünschen: dass also die (disziplinär geleitete) Beschäftigung mit Gegenständen, die als „Comics“ gelten, neue Begriffe, Fragestellungen und Perspektiven eröffnet, die in anderen Bereichen des universitären ‚Alltagsgeschäfts‘ zum Einsatz kommen können. Aus meiner eigenen Arbeit heraus könnte ich Beispiele für beide Operationen nennen: der Konstruktion von „Comics“ als (bestimmten) epistemischen Dingen durch disziplinspezifische Basisbegriffe sowie dem ‚Rückimport‘ von dabei gewonnenen Basisbegriffen in andere Arbeitsbereiche.

8: Disziplinspezifische Basisbegriffe können in die Comicforschung hineingetragen werden, wo sie anfangs noch widerständig bleiben

Als Medienwissenschaftler halte ich etwa den Basisbegriff der „Mediation“ (Couldry 2008; Kember/Zylinska 2012) für ungeheuer hilfreich, den etwa Jaqueline Berndt auch (2019) für den Umgang mit Manga als Medien und Handlungsgefügen geltend gemacht hat. Mit dem Begriff der Mediation lässt sich dann die Verteilung von Handlungsmacht zwischen menschlichen und institutionellen Akteur*innen



auf drei unterschiedlichen Ebenen differenzieren (vgl. Ossa et al. 2023): semiotisch-ästhetischer Mediation durch die verfügbaren Zeichenressourcen, technisch-apparativer Mediation durch die Materialien, Plattformen und Interfaces (in welchen ästhetische Ressourcen produziert, distribuiert und rezipiert werden), sowie sozial-institutionelle Mediation durch die noch grundlegenden ökonomisch-organisatorischen Sozialstrukturen, die für das Vorhandensein dieser Materialitäten, Technologien und ihrer Distributionsstrukturen notwendig sind. Womöglich sehen wir mit dieser Unterscheidung *mehr* an der Kommunikation oder Interaktion durch Artefakte wie Webcomics in Social Media-Plattformen als mit der Unterscheidung von „Text“ und „Paratext“ oder der von „Werk“ und „Kontext“. Das wäre zumindest mein *Einsatz*, den ich als Medienwissenschaftler mache (vgl. Wilde 2023c) – und der aufgegriffen werden kann, wenn er anschlussfähig genug erscheint (oder nicht).

9: In der Comicforschung entwickelte Basisbegriffe können sich auch in der weiteren kultur- und geisteswissenschaftlichen Praxis als produktiv erweisen

Ein Beispiel für die umgekehrte Operation wäre das Aufgreifen des Basisbegriffs der „Cartoonisierung“, wie ihn Scott McCloud (1993: 31) am Comic geltend gemacht hat und der etwa von Stephan Packard (2017) weiter ausgearbeitet worden ist, um die neue Beobachtungsebene des „dritten Zeichenraums“ (oder „semiotic third space“) zu gewinnen. Gemeint wäre hier zunächst die imaginative Aushandlungszone von ‚dargestellter Entenhaftigkeit‘ der Familie Duck, *wenn* und *falls* unklar bleibt, ob die entsprechenden Protagonist*innen im Rahmen der Diegese tatsächlich *Enten* sind – oder *Menschen*, die nur als Enten *dargestellt* werden. Was zunächst wie ein kurioses Spezialproblem erscheinen mag, lässt sich doch zu einem bestimmenden Merkmal der Comic-Ästhetik und -Semiotik generell verdichten, um damit auch Martin Schüwers ‚Gretchenfrage‘ der Comic-Narratologie bearbeiten zu können:

Soll man den karikaturhaften Stil von Charles M. Schultz’ Peanuts einzig dem Diskurs zurechnen und sich vorstellen, dass Charlie Brown und Lucy im Rahmen der erzählten Welt eigentlich ganz anders aussehen? (Schüwer 2008: 23);

Weder die Behauptung, dass Asterix im Rahmen der erzählten Welt große Füße hätte, noch die, dass er nur so gezeichnet sei, in Wirklichkeit aber ganz anders aussehe, würde der Rolle des Zeichenstils im Comic gerecht werden (ebd.: 510; vgl. umfassender Wilde 2023b).

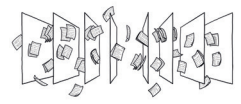
Damit aber, so wiederum mein ‚epistemologischer Spielzug‘, lässt sich nun auch *außerhalb* des Comics operieren, um etwa das gleiche imaginative Aushandlungspotenzial auch in Animationsfilmen (vgl. Wilde 2023a) oder in gänzlich narrativlosen Maskottchen- und Produktfiguren oder auf cartoonisierten Straßenschildern zu markieren: Ist Hallo Kitty eine Katze oder wird sie nur als Katze dargestellt, liegt die ‚Katzenhaftigkeit‘, die wir hier sehen, also im dritten Zeichenraum? (vgl. Wilde 2018).

10: Die Arbeit an Comics als epistemischen Dingen signalisiert keinen Kontrast zwischen Theorie und Empirie, sondern ist selbst nur eine Praxis unter anderen

Dies wären nur zwei, hier freilich äußerst verkürzt dargestellte Beispiele für derlei Praxen des Begriffstransfers aus und in die Comicforschung. Aus all dem sollte klar geworden sein: ‚Theoretisieren‘ ist keine besondere, von ‚praktischen‘ oder ‚empirischeren‘ Forschungen abgeschiedene Praxis, denn jeder Untersuchung liegt immer eine bestimmte ‚Theorie‘ zugrunde, insofern sie Comics zunächst einmal entlang von Basisbegriffen als epistemische Dinge konturieren muss. So erst werden Fragen, Aspekte und vor allem Zusammenhänge systematisch erfassbar und relevant (und schließlich auch ‚empirisch‘ untersuchbar). So verstandene ‚Theoriearbeit‘ ist also eine Praxis wie jede andere auch, die unbedingt einer Entzauberung bedarf, um nicht als Machtinstrument und Exklusionsapparat aufzutreten. Darauf hat etwa bell hooks immer wieder hingewiesen:

Clearly, one of the uses [some] individuals make of theory is instrumental. They use it to set up unnecessary and competing hierarchies of thought which reinscribe the politics of domination by designating work as either inferior, superior, or more or less worthy of attention (hooks 1994: 64).

Wenn eine Untersuchung als ‚Theorie‘ auftritt, so könnte man mit Martus und Spoerhase (2022: 173–



223) scharfzünftig ergänzen, so ist damit stattdessen ein ganz bestimmter *Anspruch*, ein ganz bestimmte ‚Spielzug‘ verbunden, nämlich die Setzung kontextüberschreitender Transferierbarkeit: entweder, indem Basisbegriffe aus etablierte(re)n Disziplinen für den Comic geltend gemacht oder indem die am Comic gewonnene Erkenntnisse reimportiert werden sollen.

Zusammenfassend besteht die hier zur Disposition gestellte Grundthese darin, dass Comicforschung und Comicforschende nicht primär mit Comics zu tun haben, sondern mit *epistemischen Dingen* und mit *matters of concern* – und dies nachgerade notwendig überall, wo geistes- und kulturwissenschaftlich gearbeitet wird, sofern es über die bloße Datenerhebung und -akkumulierung hinaus gehen soll. Damit ist die Comicforschung zugleich mehr – oder kann mehr sein – als eine Gattungs- oder Einzelmedienwissenschaft, insofern sie sich an transfer- und anschlussfähigen Problematisierungsoperationen beteiligt. Analogien bestehen hier sicherlich zur Theaterwissenschaft, die nicht auf die Beschäftigung mit historischen und gegenwärtigen Theaterformen eingeschränkt bleiben muss, sondern als epistemische Perspektive über Basisbegriffe wie etwa „Performativität“, „Liveness“ oder „Liminalität“ auch viel über politische Inszenierungen, Karnevalsfeste oder *live action role playing games* (LARPs) zu beobachten und zu fragen weiß (vgl. Fischer-Lichte 2004; 2012). Simon Grennan scheint mir mit seiner *Theory of Narrative Drawing* (2017) ganz Ähnliches zu versuchen: in der Comicforschung gewonnene *matters of concern* für weitere kunstphilosophische und bildtheoretische Beobachtungen anzubieten.

Ganz generell würde ich damit die Comicforschung, die wir heute in unseren konkreten institutionellen Kontexten faktisch betreiben, über den Import und Export von solchen Basisbegriffen beschreiben, durch die wir „Comics“ als epistemische Dinge konstruieren und dekonstruieren und dabei womöglich auch Begriffsmaterial beziehen, mit dem sich andere Problembereiche, andere *matters of concern*, neu beleuchten lassen. Der beste Indikator dafür, dass dies gelingt, könnte in der Lehre liegen, wenn wir Einführungsveranstaltungen mit Comicbeispielen, -problemen und -diskussionen bereichern und damit ein tieferes Verständnis allgemeiner Fachfragen und -anliegen erwecken können.

Quellenverzeichnis

- Ahrens, Jörn: „Graphische Epistemologie und das verfeimte Medium am Beispiel von Gideon Falls.“ In: Jörn Ahrens (Hg.): *Der Comic als Form: Bildsprache, Ästhetik, Narration*. Berlin 2021, S. 175–210.
- Berndt, Jaqueline: „Introduction: Shōjo Mediations“. In: Jaqueline Berndt, Kazumi Nagaike & Fusami Ogi (Hg.): *Shōjo Across Media: Exploring ‚Girl‘ Practices in Contemporary Japan*. Basingstoke 2019, S. 1–21.
- Couldry, Nick: „Mediatisation or Mediation? Alternative Understandings of the Emergent Space of Digital Storytelling.“ In: *New Media & Society* 10:3 (2008), S. 373–391.
- Etter, Lukas & Daniel Stein: „Comictheorie(n) und Forschungspositionen“. In: Julia Abel & Christian Klein (Hg.): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart 2016, S. 107–126.
- Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt am Main 2004.
- Fischer-Lichte, Erika: *Performativität: Eine Einführung*. 3. Aufl. Bielefeld 2012.
- Frahm, Ole: „Proletariat statt Popularität: Eine kleine Kritik der Rede über Comics“. In: Joachim Trinkwitz & Rolf Lohse (Hg.): *Der Comic und das Populäre*. Berlin 2024, in Druck.
- Grampp, Sven: *Medienanalyse: Eine medienwissenschaftliche Einführung*. Stuttgart 2021.
- Grennan, Simon: *A Theory of Narrative Drawing*. New York 2017.
- hooks, bell: *Teaching to Transgress: Education as the Practice of Freedom*. New York 1994.
- Kember, Sarah & Joanna Zylińska: *Life after New Media: Mediation as a Vital Process*. Cambridge, MA 2012.
- Latour, Bruno: *Elend der Kritik: Vom Krieg um Fakten zu Dingen von Belang*. Übers. Heinz Jatho. Berlin 2007.
- Martus, Steffen & Carlos Spoerhase: *Geistesarbeit: Eine Praxeologie der Geisteswissenschaften*. Frankfurt am Main 2022.
- McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York 1993.
- Ossa, Vanessa, Jan-Noël Thon & Lukas R.A. Wilde:



- „Comics and Agency: Introduction“. In: Vanessa Ossa, Jan-Noël Thon & Lukas R.A. Wilde (Hg.): *Comics and Agency*. Berlin 2023, S. 1–21.
- Packard, Stephan: „The Drawn-Out Gaze of the Cartoon: A Psychosemiotic Look at Subjectivity in Comic Book Storytelling.“ In: Maike Sarah Reinerth & Jan-Noël Thon (Hg.): *Subjectivity across Media: Interdisciplinary and Transmedial Perspectives*. New York 2017, S. 111–124.
- Rheinberger, Hans-Jörg: *Experimentalsysteme und epistemische Dinge: Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas*. Frankfurt am Main 2006.
- Scholz, Oliver R.: „Verstehen = Zusammenhänge erkennen“. In: Klaus Sachs-Hombach (Hg.): *Verstehen und Verständigung: Intermediale, multimodale und interkulturelle Aspekte von Kommunikation und Ästhetik*. Köln 2016, S. 17–32.
- Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen: Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier 2008.
- Trinkwitz, Joachim: „Auteur‘-Serien im Comic: Prestigeprobleme eines populären Erzählverfahrens“. In: Joachim Trinkwitz & Rolf Lohse (Hg.): *Der Comic und das Populäre*. Berlin 2024, in Druck.
- Weber, Stefan: „Einführung: (Basis-)Theorien für die Medienwissenschaft.“ In: *Theorien der Medien: Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus*. Konstanz 2003, S. 11–48.
- Wilde, Lukas R.A.: „Character Street Signs (*hyōshiki*): ‚Mangaesque‘ Aesthetics as Intermedial Reference and Virtual Mediation“ In: Jaqueline Berndt (Hg.): *Manga, Comics and Japan: Area Studies as Media Studies*. Special issue of *Orientaliska Studier* 156 (2018), S. 130–150.
- Wilde, Lukas R.A.: „Medium, Form, Genre? Medialität(en) des Comics“. In: Markus Engels, Ulrike Preußner & Felix Giesa (Hg.): *Comics in der Schule: Theorie und Unterrichtspraxis*. Berlin 2021, S. 37–65.
- Wilde, Lukas R.A.: „Comics und Animation“ In: Franziska Bruckner, Julia Eckel, Erwin Feyersinger & Maike Sarah Reinerth (Hg.): *Handbuch Animation Studies*. Wiesbaden 2023a, S. 1–19. https://doi.org/10.1007/978-3-658-25978-5_38-1.
- Wilde, Lukas R.A.: „Unreliable Iconicity, or: Accounting for the Cartoonish Pictures of Comics in Multimodal Reasoning“ In: *Zeitschrift für Semiotik/Journal of Semiotics* 45:1–2 (2023b), S. 121–152.
- Wilde, Lukas R.A.: „Webcomics as Mediation“. In: *Studies in Comics* 14:1. *Comics Strike Back! Digital Forms, Digital Practices, Digital Audiences* (2023c), S. 43–62. https://doi.org/10.1386/stic_00098_1.
- Wirag, Lino. *Comiczeichnen: Figurationen einer ästhetischen Praxis*. Berlin 2016.