

Lukas R.A. Wilde:

Webcomics im deutschsprachigen Raum: Wo sind wir hier?

Was sind eigentlich Webcomics und warum ist diese Frage interessant? Jede mögliche Antwort verweist gleich auf eine zweite Frage: Webcomics, das ist eine besondere Spielart des Formats Comic, die (primär) digital, zumeist im Internet publiziert wird – so weit, so gut! Was aber sind Comics, und was fügt die Digitalisierung diesen hinzu? Worin liegt die Relevanz dieses Medienkulturbereiches und warum sollte man sich für diese besondere „Nische in der Nische“ interessieren? Die Arbeit an der Frage, was „Comics“ genau, oder wenigstens *typischerweise* sind, wie lange und wo es sie bereits gibt und wie wir sie definieren wollen, hat die journalistische, kuratorische, und wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Comic über Jahrzehnte hinweg in einem seltsamen Bann gehalten.

Niemand kommt dabei an einem Werk vorbei, das die Beschäftigung mit dem Comic wohl wie kein anderes vorangebracht hat, Scott McClouds *Understanding Comics* (dt.: *Comics richtig lesen*). Der US-amerikanische Künstler vollbrachte darin das Meisterstück, eine theoretische Erörterung des Mediums selbst in Comicform zu gießen. Ähnlich wie Pioniere des frühen Films in den 1920er Jahren, etwa Dziga Vertov, Lev Kuleshov oder Sergej Eisenstein, entwirft ein Künstler hier eine kundige Poetik seiner eigenen Ausdrucksform und erforscht darin zugleich die „Essenz“ seines Mediums – gegenüber dem Film mit einer eigentümlichen „Verspätung“ von 70 Jahren. Diese Essenz sei, so lernen wir bei McCloud, keine technologische, sondern eine formale oder gestalterische: Geschichten in Folgen aus stehenden Bildern erzählen, häufig in spannungsreichen und produktiven Verschränkung mit vielgestaltigen Texten (in Sprechblasen, Erzählboxen, Soundwörtern...). Wer eine solche Definition aufgreift – das sind nicht wenige – schärft den Blick für viele ästhetische Innovationen, die den frühen Comic zu einem eigenständigen Erzählmedium werden ließen.

Während dabei Bezüge zu langen Traditionen bildlichen Erzählens sichtbar werden – vom vielzitierten Wandteppich von Bayeux bis zur Trajanssäule – rücken viele andere mediale Aspekte der Comic-Entwicklung zugleich in den Hintergrund: dass es sich dabei zumeist um medial reproduzierte Produkte handelt, keine „auratischen“ Originalzeichnungen; ihr besonderer Ort am Rande des Kulturbetriebs, sicher niemals Hochkultur, aber auch kein Massenmedium (zumindest nicht in Deutschland); Comickulturen sind typischerweise enorm vernetzt, über Foren, Fanzines oder Messen, so dass auch die klassische Leserbriefseiten am Heftende als wichtiger Bestandteil ihrer *Kommunikationsgefüge* angesehen werden könnten. Die „produktive Marginalität“ des Comics umfasst auch ökonomische Aspekte: Filme zu produzieren erfordert zumeist einen hohen Einsatz an Ressourcen von Mensch und Material; Comics hingegen kann jeder zeichnen, der Pinsel oder Stift zu führen vermag. Dadurch wiederum fällt Comics – auch ganz aktuell wieder – eine besondere Rolle in vernetzten Medienlandschaften zu, wo kaum ein Sommer-Blockbuster sich nicht an Comic-Motiven, -Figuren und -Geschichten bedienen würde (wie Marvels *Avengers*-Reihe) und wo Streaming-Sender wie Netflix schon Serienrechte für Comic-Adaptionen einkaufen, bevor die erste Ausgabe überhaupt erschienen ist (wie 2018 für *Gideon Falls* vom Image Verlag).

Drehtüren in die jüngere Geschichte!

Welche Rolle fällt dem Webcomic in dieser Gemengelage zu? Eine in jeder Hinsicht widersprüchliche, dafür aber vielleicht umso spannendere! Gewiss: selbst reguläre Werke von großen Verlagen wie Marvel oder DC werden heute zugleich digital verkauft und auf eigens dafür entwickelten Plattformen gelesen. Die Cloud-basierte App ComiXology gehörte schon 2014 zu den erfolgreichsten Produkten in Apples App Store, bevor sie vom Giganten Amazon aufgekauft worden ist. Genuin fürs Netz produzierte Werke hingegen lassen sich weiterhin kaum angemessen verwirtschaften, um in dieser

Hinsicht bedeutsam zu sein; fast jeder, der in Deutschland Webcomics macht, tut dies in seiner raren Freizeit nach Feierabend. Und in den kanonischen „Schrein“ der Graphic Novels, die es in Klassenzimmer und Uni-Seminare geschafft haben und um die keine Geschichtsschreibung des Mediums herum kommt – Klassiker wie Art Spiegelmans *MAUS*, Joe Saccos *Palastine* oder Marjane Satrapis *Persepolis* – in diesen Kanon konnte bislang kaum ein Webcomic aufrücken.

Was also sind Webcomics im Jahr 2019/20 in den deutschsprachigen Ländern? Drehtüren durch einige Ursprungserzählungen scheinen leicht gefunden. Anders als bei der „Erfindung“ des Comics an sich ist dabei eine klare Verbindung zur neueren Technik- und Medienentwicklung unübersehbar: die rasche Entwicklung des Internets in den 1990er und frühen 2000er Jahren. Diese Frühphasen mögen heute nur knifflig rekonstruierbar sein – das Internet ist groß, unübersichtlich, und liegt in keinem Archiv gesammelt und verzeichnet. Einen Versuch der Webcomic-Archäologie unternimmt Björn Hammel in seinem maßgeblichen *Webcomic*-Buch von 2014, teils im Anschluss an T. Campbells *The History of Webcomics* von 2006. Bestimmte Namen von Autor*innen und ihren ersten Vorstößen in die digitale Welt treten deutlich hervor. Bereits 1985 verteilt Eric Millikin seine parodistischen *Witches in Stitches*-Folgen über den frühen Internetdienstanbieter CompuServe. Doch es dauert noch bis zum 24. September 1993, bis David Farley mit *Dr. Fun* das erste, eigens dafür angefertigte Comic auf dem Server der Universität Chicago online stellt. Eine Handvoll weitere Serien dieser Zeit sind auch heute noch bekannt, etwa *Argon Zark* von Charley Parker oder *Kevin und Kell* von Bill Holbrook. James Kochalkas *American Elf*, ein ab 1998 veröffentlichtes Webcomic-Tagebuch, fällt schließlich selbst in repräsentativ ausgerichteten Übersichtswerken wie Klaus Schikowskis *Der Comic: Geschichte, Stile, Künstler* einige Beachtung zu; vielleicht, weil es hier bei Weitem nicht nur lustig, sondern auch autobiographisch zugeht. Als der eher konservative Eisner Award, der „Oscar“ der amerikanischen Comics, 2005 die Kategorie „Best Digital Comic“ einführt, scheint der Webcomic endgültig angekommen (der Harvey Award zog übrigens nur ein Jahr später nach).

Wie man selbst an diesem historiografischen Schweinsgallop erahnen kann, waren Künstlerinnen in der Frühphase des internationalen Webcomics traurig unterrepräsentiert. Auch das Themenspektrum, häufig auf die Videospiele- und Gamer-Kultur ausgerichtet, gab sich lange eher chauvinistisch. Das sollte sich rasch ändern und, viel wichtiger vielleicht in diesem Kontext: für den deutschsprachigen Bereich würde die Geschichtsschreibung vielleicht sogar ein deutlich sympathischeres Bild zeichnen können. Zwar ist die Frühphase des Webcomics hierzulande noch deutlich schlechter aufgearbeitet und erschlossen. Für viele stellt sicher Flix' Online-Comictagebuch *Heldentage* (seit 2006) den „Erstkontakt“ dar, das in nur wenigen Tagen 200.000 Leser*innen für sich gewinnen konnte. Der tatsächlich erste deutschsprachige Webcomic-Strip stellen wohl die täglichen Folgen von *Daily Ivy* von Sven Knoch alias SvenK dar (seit 1997, erscheint tatsächlich auch immer noch als *Ivy's Bar*). Ansonsten kann sicher auch Lisa Neun zu unseren wagemutigsten Pionier*innen gezählt werden, die schon 1999 ihre ersten Webcomics mit animierten Gif-Figuren veröffentlichte. Nicht auf viele Aspekte der Comic-Geschichte darf Deutschland mit einem gewissen Stolz blicken. Die Vielfalt an Perspektiven und Stimmen von jungen Künstlerinnen gehört mit Sicherheit dazu, während in vielen anderen Bereichen internationaler Comicszenen leider immer noch das Testosteron vorherrscht. Namen wie Sarah Burrini, Johanna Baumann, Yi Luo, Katja Klengel oder Katharina Greve sind hierzulande glücklicherweise nicht zu übersehen, wenn man das Medium ernst nimmt.

Jenseits der Revolution!

Was also waren, wurden und sind Webcomics seit diesen Pioniertagen? Für die *Idee* des neuen Mediums gäbe es eine andere Geburtsstunde, und die ist erneut mit Scott McCloud verknüpft. Im Jahr 2000 legte er mit *Reinventing Comics* (dt.: *Comics neu erfinden*) die lange erwartete Fortsetzung seines

Standartwerkes vor. Dabei handelte es sich um wenig anderes als ein glühendes Manifest für eine neue „Kunstform jenseits unserer Vorstellungskraft“ (241). Auf 237 Seiten imaginiert McCloud hier eine utopische Zukunft des Comics, die auf allen Ebenen der Produktion, Distribution und Rezeption durch Digitalisierungsprozesse geprägt sein wird. Daraus sind, einmal mehr, vor Allem formal-ästhetische Visionen im Gedächtnis geblieben: etwa den durch ihn geprägten Terminus des „infinite canvas“, der „unendlichen Leinwand“ des digitalen Bildschirms, auf der umbruchsfrei über „seitenlange“ Bilder gescrollt werden kann oder non-lineare Lesepfade möglich werden. Diese Werke gibt es, aber wie Björn Hammel 14 Jahre später feststellte: „Im Großen und Ganzen ist es bei einer Handvoll Experimente geblieben“ (9). Hammels Klassifikationssystem des Webcomics ist dennoch einer sehr ähnlichen Idee verschrieben, die auch McClouds *infinite canvas* motiviert hat: die veränderte Formensprache des Comics, seine Komposition und seine „visuellen Grammatik“ (7) unter neuen digitalen Bedingungen zu beschreiben.

Hammel nähert sich dem Webcomic entsprechend nicht als Literaturwissenschaftler an, also etwa mit Blick auf die Erzählung, sondern (hierin nicht unähnlich McCloud) mit dem Interesse des gleichzeitigen Praktikers und Comic-Künstlers. Er versteht die Dynamik neuer technischer Möglichkeiten als „Triebfeder“ (32) von innovativen Formgebungsprozessen – das scheint durchaus naheliegend! Denn schon die Publikation von *Dr. Fun* im Jahr 1993 benötigte den kurz zuvor eingeführten *NCSA Mosaic*-Browsers als Voraussetzung, der Text und Bild erstmals gleichwertig einbetten konnte. Hammel beschreibt den Webcomic daher exakt entlang der Berührungspunkte und „Sollbruchstellen“ von Form und Medium: anhand der Auswirkungen von Skriptsprachen auf die Möglichkeiten zum Vorladen von Grafiken (ab 1996), dem Adobe Photoshop-Komprimierungsverfahren „Save for Web“ (ab 1999), oder der spezifischen Wordpress-Erweiterung „Comicpress“ (ab 2005). Entsprechend differenziert er in seiner Typologie „konventionelle Webcomics“, welche die neuen technologischen Möglichkeiten nicht wesentlich nutzen, sondern „nur“ digital verbreitet werden, von sechs anderen Untergattungen, die allesamt nur im Digitalen möglich sind – voller flexibler, bewegter, interaktiver oder „multimedialer“ Formen. Das implizite Kriterium, was als technologisch fundierte *Abweichung* gegenüber „konventionellen“ Comics fungiert, spannt sich entsprechend über alle Kategorien.

Es gäbe eine andere Variante, die Rolle des Webcomics neu bestimmen, und sie wäre ebenfalls bereits bei McCloud zu finden. Seinen formalästhetischen Visionen stehen Hoffnungen auf eine partizipatorische Demokratisierung des Mediums gegenüber. McCloud imaginiert eine Welt, in der es den „Gatekeeper“ der Verlage nicht mehr braucht, in der Künstler*innen über technisch vermittelte „Micro-Payments“ in ein bequemes Tauschverhältnis mit ihren „Endverbraucher*innen“ eintreten und sich so von wirtschaftlichen Abhängigkeiten und Zwängen befreien können. Eingetreten ist dies leider noch nicht. Mit Hinblick auf ihre ökonomische Plausibilität lesen sich solche Zeilen heute allenfalls noch nostalgisch. Auch wenn der Verlust dieses „Paralleluniversums“, in der Comics tatsächlich auch wirtschaftlich neu erfunden worden wären, etwas traurig stimmen mag: Es sollte nicht übersehen werden, dass die imaginierten *Comic-Netzwerke* durchaus bestehen, vielleicht sogar in einem viel stärkeren Maße, als McCloud es sich erhoffen konnte – auch wenn es für die Beteiligten meist eine ganz und gar brotlose Kunst bleibt. Blickt man beispielsweise auf den US-amerikanischen Markt, so sind die Zeiten, in denen Comics ein Massenmedium mit einer Milliarde jährlich verkauften Heften darstellten (im Jahr 1952), eigentlich schon lange vorbei. Doch während heute selbst Titel auf den Spitzenplätzen der US-Verkaufscharts kaum mehr als 130,000 Leser*innen für sich gewinnen können – ein durchschnittlich erfolgreiches Heft landet bei etwa 24,000 verkauften Exemplaren – zählen populäre Webcomics wie Jerry Holkins und Mike Krahlis *Penny Arcade* (seit 1998) oder Matthew Inmans *The Oatmeal* (seit 2009) wieder viele Millionen monatliche Besucher*innen auf ihren jeweiligen Homepages.

Zurück nach Vorn!

Auch die Webcomic-Szene in den deutschsprachigen Ländern ist ausgesprochen kreativ und lebendig; mit ihrer Vermessung, wie es diese Ausstellung nun mutig wagt, betritt man freilich noch weitgehend Neuland. Dass der Fokus dabei auf dem Aspekt der „Vernetzung“ liegt, zeugt von Sachkenntnis. Denn es sind nicht primär neue, technologisch fundierte Ausweitungen der Form, welche den Webcomic so spannend machen, sondern vielleicht eher eine innovative Art, das Medium zu denken – und zu nutzen! Gewiss, vieles scheint man auf den ersten Blick bereits zu kennen; vielleicht nicht immer von literarisch ambitionierten Graphic Novels, sondern von den Ursprüngen des Comic-Strips in der Tageszeitung, wo beinahe das ganze 20. Jahrhundert hindurch eigene und eigentümliche Mittel des Weltbezugs ausgebildet worden sind: episodische Sketche, in denen die Figuren kaum ein Gedächtnis über Vergangenes zu besitzen scheinen, dafür aber einen umso schärferen Blick auf den Alltag mitführen – man denke nur an Charles M. Schulz' philosophisches Meisterwerk in Miniatur, die *Peanuts* (1947–2000). Viele populäre Webcomic-Serien haben entsprechend wenig mit dem gemein, was man am „literarischen Erzählen“ im Roman oder Film schätzt.

Für McCloud war dies eher Anlass zur Enttäuschung, wie er auf der Startseite seiner Homepage erklärt: „Today, most webcomics are short gag strips“. Vielleicht erklärt diese wahrgenommene „Rückwärtsbewegung“ zu den humoristischen Anfängen des Mediums, warum Comicforschung und Feuilleton sich weiterhin nur selten und zögerlich mit Webcomics befassen. Dessen Besonderheiten liegen eher in besonderen Möglichkeiten der *Anschlusskommunikation*, wie Tim Glaser unlängst an kurzen, „meme-artigen“ Webcomic-Strips herausgearbeitet hat. Künstler*innen können hier etwa unmittelbar auf Comments reagieren, Leser*innen verbreiten die Episoden unmittelbar über soziale Netzwerke weiter, wo ebenfalls direkt diskutiert und kommentiert werden kann (nicht selten erneut mit den verlinkten Schöpfer*innen der Dateien). Viele kritische Beobachter*innen der Comicszene aber stammen aus der (germanistischen, amerikanistischen, japanologischen...) Literaturwissenschaft oder sind als Medienwissenschaftler*innen eher am filmischen Erzählen geschult, ein Blick auf das „Werk“ und die „Erzählung“ aber kann viel verfehlen. Nick Sousanis, der im Jahr 2015 erstmals eine wissenschaftliche Dissertation in Comicform publizierte (*Unflattening*), hat zwei Jahre später *en passant* eine andere Option formuliert, Comics neu zu denken. In einem kurzen Aufsatz plädiert dafür, das Medium weniger aus Perspektive der beiden „üblichen Verdächtigen“, nämlich Literatur und Film, zu denken, sondern eher als Hybrid aus Grafikdesign und Dichtung. Die Doktrin von der „Erzählung“ muss also für Künstler*innen nicht unangetastet bleiben. Comics können mitunter mehr sein, wenn sie weniger sind, und nirgendwo kultiviert sich dieses Zurück-nach-Vorne deutlicher als im Web, wo die Reduktion noch weit über den Funny Strip hinausgehen kann.

Viele Webcomic-Strips kochen ihre Formensprache noch weiter ein und vertrauen anstelle auf narrative Bildfolgen allein auf Einbild-Cartoons, auf illustrierte Essays, oder gar auf humoristische Infografiken und Diagramme. Dennoch gehört Randall Munroes *XKCD* sicherlich zu den populärsten Webcomics überhaupt. Kaum eine Folge von Inmans *The Oatmeal* würde unter McClouds Minimaldefinition fallen, und auch Johanna „Schlogger“ Baumann macht oft sehr viel weniger und zugleich sehr viel mehr als mit Bildern zu erzählen: diese Künstler*innen formulieren kurze oder lange essayistische Gedankengänge, illustrieren sie mit Symbolbildern, die aus allen narrativen Zusammenhängen gelöst scheinen; sie verbinden beides mit der Logik der Infografik, um pointierte Zusammenhänge zu kommentieren. Solange eine gewisse *handgezeichnete Qualität* vorhanden bleibt, möchte man meinen, scheinen ihre Werke dennoch *als Webcomics* verstanden und gelesen zu werden, was in anderen medialen Kontexten (etwa einer Buchhandlung) kaum vorstellbar wäre. Der „Klassifikationsdruck“ der Formate lastet dort viel drängender auf dem Artefakt (ist es ein „Bilderbuch“, ein „Kinderbuch“, ein „Humor-Buch“? Oder gehört es doch ins „Comic“-Regal?). Bereits die Einbettung von künstlerisch-ästhetischen bzw. humoristischen *Grafikdateien* in Blogs scheint zunehmend als

kulturelles Merkmal von „Comichaftigkeit“ zu fungieren – selbst wenn diese Grafikdateien fast nur Texte enthalten! Hier verändert und weitet sich derzeit der *Begriff* des „Comics“ in signifikanter Weise. Und dies längst nicht (nur) entlang von technologischen Entwicklungen, sondern anhand von neuen Praktiken, Comics zu zeichnen, zu lesen, zu verbreiten und zu denken. Sucht man eine solche *Praktik*, die dem Webcomic entspricht – und mit dem sich seine Zirkulation besser fassen lässt – so könnte man vielleicht aufs Bloggen stoßen; ein „Bloggen mit Bildern“, das der präzisen Alltagskommentierung und -Beobachtung verschrieben ist. Bemerkenswerterweise kursieren viele Werke gar nicht mehr über eigene Homepages, sondern zirkulieren in eigens dafür etablierten Plattformen wie Webtoons oder Tapas, oder in bestehenden sozialen Medien wie Facebook oder Twitter. Als abschließenden Kronzeugen, der für die neue Relevanz des Webcomics – und ein verändertes Verständnis des Comics als Form, Medium und Praxis – stehen mag, können wir Nadja Herrmanns *Erzähl mir nix* in die Diskussion holen.



Nadja Herrmann: *Erzähl mir nix*, Tweet vom 16. September 2019, <https://twitter.com/erzaehlmirnix/status/1173620486531670016>

Der Sturm aus der Filterblase!

Erzähl mir nix wird seit 2012 online publiziert, ist seit Herbst 2018 aber nur noch auf Twitter und Facebook einsehbar. Mit ihren „hässlichen, linksgrünversifften Paint-Comics“ (Selbstbeschreibung) interveniert die Verhaltenstherapeutin und Autorin Herrmann zum tagespolitischen Geschehen und erklärt mit einer einzigartigen Comic-Magie immer wieder eindrucksvoll, was an unserem gesellschaftlichen Austausch, der zunehmend polarisierten Online-Kommunikation, gerade alles schief läuft. Zwei namens- und eigenschaftlose „Smiley-Wesen“ spielen in variierten Dialogen unermüdlich durch, wie sich AfD-Wähler*innen und „besorgte Bürger“ in Widersprüche verstricken und eigentlich selbst entlarven sollten – wenn es nicht doch Nadja Herrmann brauchen würde, um dies so pointiert heraus zu arbeiten. *Erzähl mir nix* holt uns immer wieder auf den Boden der erschöpfenden Tatsachen zurück; in einer solchen Verdichtung, die fast alles ausspart, was Comics sonst auszeichnet. Es gibt keine Figurenmerkmale, keine Hintergründe, keine Individualität, keine übergreifende Erzählung... und

man mag sogar darüber streiten, ob die kruden, kaum weiter reduzierbaren Paint-Formen überhaupt noch als „Bilder“ durchgehen sollten.

Was bleibt dafür, was entsteht dafür? Die Magie eines Werks, das mit szenischen Figurationen eine viel stärkere Kritik der Gegenwartskultur zu formulieren vermag als es den längsten Kolumnen und Zeitungskommentaren in der *Taz* möglich wäre; ein Œuvre, das kommunikative Abgründe so treffend herauszuarbeiten versteht, dass es (manchmal) selbst dem fragwürdigen Verwandten mit seinen noch fragwürdigeren Ansichten einleuchtet. Es bleibt die unerklärliche Affekt-Semiotik des „stummen Panels“, nachdem alles gesagt wurde, aber die Sprachlosigkeit nochmal ein Bild lang zu Worte kommt, um mit ihrem ganzen Gewicht durchzuschlagen. Damit wurde ein eigentümlicher Beweis erbracht: man muss nicht mal zeichnen können, um im Comic ganz Vorne mitzustreiten, weil das Medium immer etwas anderes sein kann, als man zuvor noch dachte. Nicht nur knapp 40.000 Follower (Twitter) und 146.000 Abonnenten (Facebook) haben Nadja Hermanns Mikrospiegel der Gesellschaft dringend nötig im Deutschland des Jahres 2019/20. Vielleicht, so kann man hoffen, schaffen es einige der Strips über Retweets und Shares sogar in die Filterblasen hinein, wo sie am nötigsten gebraucht werden.

Was also sind Webcomics in den deutschsprachigen Ländern? All das, was diese Ausstellung hier vermisst und noch viel mehr, viel anderes. Dass es dabei kaum einen gemeinsamen Nenner zu geben scheint – von der epischen Fantasy-Saga über das autobiographische Bloggen, vom Funny Strip bis zum humoristischen Diagramm – dass nicht einmal der Minimalkonsens von der „Erzählung in mindestens zwei Bildern“ noch sonderlich tragfähig scheint, all das spricht nur für die Relevanz des Webcomics als medialen Artikulationsfeld. Vielleicht sollten wir also eine andere Frage stellen: Was werden Webcomics? Lassen wir uns überraschen!

Angeführte Sekundärliteratur:

Campbell, T.: *A History of Webcomics*. San Antonio: Antarctic Press, 2006.

Glaser, Tim: Oh no – this comic is literally me. Webcomics im Zeitalter ihrer memetischen Rezeption. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 4.5 (2018), S. 118–133.

Hammel, Björn: *Webcomics. Einführung und Typologie*. Berlin: Christian A. Bachmann, 2014.

McCloud, Scott: *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst*. Übersetzt von Heinrich Anders. Hamburg: Carlsen, 1994

McCloud, Scott: *Comics neu erfinden. Wie Vorstellungskraft und Technologie eine Kunstform revolutionieren*. Übersetzt von Jens Balzer. Hamburg: Carlsen, 2001.

Schikowski, Klaus: *Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler*. Stuttgart: Reclam, 2014

Sousanis, Nick: *Unflattening*. Cambridge, Ma: Harvard University Press, 2015.

Sousanis, Nick: Beyond Illustration. In: *Comics Meets Science. Proceedings of the Symposium on Communicating and Designing the Future of Food in the Anthropocene*. Hg. v. Reinhold Leinfelder, Alexandra Hamann, Jens Kirstein u. Marc Schleunitz. Berlin: Christian A. Bachmann, 2017, S. 13–17.

Weitere Schlüsseltexte zum Webcomic:

Banhold, Lars u. David Freis: Von postmodernen Katzen, abwesenden Katzen und Dinosaurier reitenden Banditen. Medienästhetik, Distribution und medialer Kontext von Webcomics. In: *Comics intermedial. Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld*. Hg. v. Christian A. Bachmann, Véronique Sina u. Lars Banhold. Essen: Christian A. Bachmann, 2012, S. 159–179.

Engelmann, Jonas: In Love with the Modern World. Ein virtueller Roundtable über Zustand und Zukunft des Webcomics hierzulande. In: *Testcard. Beiträge zur Popgeschichte 24: Bug Report. Digital war besser* (2014), S. 110–119.

Goodbrey, Daniel M.: *The Impact of Digital Mediation and Hybridisation on the Form of Comics*. Dissertation. Hertfordshire, 181 Seiten, 2017.

Hammel, Björn: Was haben elf telepathische Elefanten mit Star Trek zu tun? Inside Webcomics. In: *COMIC! Jahrbuch 2015* (2014), S. 8–21.

Kirchoff, Jeffrey S.J. und Mike P. Cook (Hg.): *Perspectives on Digital Comics. Theoretical, Critical and Pedagogical Essays*. Jefferson: McFarland, 2019.

Reichert, Ramón: Die Medienästhetik der Webcomics. In: *Theorien des Comics. Ein Reader*. Hg. v. Barbara Eder, Elisabeth Klar und Ramón Reichert. Bielefeld: transcript, 2011, S. 121–141.

Annotierte Literaturliste zum Webcomic (Stand: März 2015): Bibliographie – Digitaler Comic. In: *Webcomic im Fokus I - Internationaler Comic-Salon Erlangen 2014, Dokumentation der Veranstaltung*. Hg. v. Lukas R.A. Wilde. S. 51–59, https://docs.wixstatic.com/ugd/c77767_97f6f69ae47d4970a070335eb6d223ef.pdf.

Weiterführende Gedanken vom Autor des vorliegenden Textes:

Wilde, Lukas R.A.: „Sind das noch Comics? Mit Webcomics ganz neu über Comic nachdenken“ In: *Comicgate.de* (<http://comicgate.de/hintergrund/sind-das-noch-comics-mit-webcomics-ganz-neu-ueber-comics-nachdenken/>), 25. Februar 2015 (gekürzte Version des Beitrags „Gibt es eine Ästhetik des Webcomic?“ In: *Webcomic im Fokus I - Internationaler Comic-Salon Erlangen 2014, Dokumentation der Veranstaltung*. Hg. v. Lukas R.A. Wilde. Februar 2015, S. 4–15, https://docs.wixstatic.com/ugd/c77767_97f6f69ae47d4970a070335eb6d223ef.pdf).

Wilde, Lukas R.A.: Distinguishing Mediality. The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics. In: *Digital Comics. Special-Themed Issue of Networking Knowledge*, 8.4 (2015), S. 1–14.

Wilde, Lukas R.A.: ‚Backwards and batshit-fucking-bonkers‘. Das innovative Kommunikationsgefüge non-narrativer Webcomics. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 4 (2017), S. 68–104. <<http://www.closure.uni-kiel.de/closure4/wilde/>>, letzter Zugriff am 01. Dezember 2018.

Wilde, Lukas R.A.: Medium, Form, Genre? Medialität(en) des Comics. In: *Comics in der Schule*. Hg. v. Markus Engels, Ulrike Preußner und Felix Giesa. Berlin: Bachmann, in Vorbereitung.

Wilde, Lukas R.A.: Der digitale Comic als Herausforderung: Von Remediation zum Interface. In: *Aktuelle Perspektive der Comicforschung*. Hg. v. Véronique Sina und Stephan Packard, in Vorbereitung.

Dr. Lukas R.A. Wilde ist akademischer Mitarbeiter am Institut für Medienwissenschaft der Eberhard Karls Universität Tübingen. Er studierte in Erlangen-Nürnberg und Tokyo Theater- und Medienwissenschaften, Japanologie und Philosophie. Seine Dissertation *Im Reich der Figuren* (Halem Verlag) wurde mit dem Roland-Faelske-Preis für die beste Dissertation der Comic- und Animationsforschung 2018 ausgezeichnet. Seine Forschungsschwerpunkte sind Comic- und Manga-Theorie und -Narratologie; Webcomics, Digitalisierung und transmediale Figurentheorie. Er ist Schatzmeister im Vorstand der Gesellschaft für Comicforschung (ComFor), Co-Sprecher der AG

Comicforschung der Gesellschaft für Medienwissenschaften (GfM), Co-Organisator der Webcomic-Initiative Comic Solidarity sowie Mitinitiator des GINCO-Awards. Mehr unter <http://lukasrawilde.de>.