

CFP: Panel „Digital Comics - The Digital in Comics”

The 17th international Congress 2024 of the German Semiotic Association “Signs.Cultures.Digitality“ (RPTU in Landau, 24.–28. September 2024)

To achieve its goals, the German Semiotic Association organizes conferences, colloquia, workshops, courses, lecture series on core areas of its research fields. Moreover, every three years the association organizes an international congress.

Within the 17th international congress „Signs.Cultures.Digitality“ (Landau, 24.–28. September 2024), the section “Comics” has organized a panel on the topic “Digital Comics – The Digital in Comics” and invite for paper proposals.

Call for Papers

Hardly any scholarly treatise on the subject of comics can do without attempts at definition and search(s) for origins, all of which show that the attempt to establish universally valid constituent characteristics of the medium of comics is inevitably doomed to failure. The following questions are posed: What distinguishes the comic from the picture story? Are cave paintings comics *avant la lettre*? To what extent is a comic tied to the place of publication and a specific materiality? Does a comic have to include speech bubbles and panels? Is seriality sufficient as a defining characteristic? With these discussions as subtext, the question of the location of *The Digital* in comics becomes all the more exciting and conflictual.

More and more artists are using digital tools to create their comics, even if they are published in print. As the comics researcher and author Scott McCloud illustrated more than twenty years ago in *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* (2000) in the form of a comics essay, the "new" technical possibilities not only make it possible to draw comics digitally (or even, as McCloud does not yet discuss, to have them created by an AI), but above all to create comics beyond the conventional *mise en page*, to integrate further semiotic elements (e.g., moving images and/or sound elements), and to use the advantages of the "infinite canvas". This automatically results in new narrative forms, which not only influence reading habits, but also the (almost barrier-free and cost-free publishable) content. One of the questions to be asked today is whether/how the multimodal and synaesthetic potential in *digital comics* will be further potentiated and which rhetorics, poetics, aesthetics and thematic trends will result from the interplay. What is the common denominator, what *comicalité* characterizes *digital comics* and print comics? Are they still the same medium? What influence do digital techniques (such as lettering) in print comics have on their reception? Can certain conventions and/or certain genres be identified? (How) can experimental forms of *digital comics* and animated films be distinguished from each other? To what extent can the hybrid nature of the comic, which in most cases is based on text AND image, be made fruitful for literacy processes in the age of "new" media? What role do interactive elements (and be it simply *likes* on *social media*) and ludic elements play in the communication of comic creators

and readers? What influence does the growing online market have on the strongly developed collecting practice among comic consumers? And to what extent can print comics be preserved for posterity in the form of digital libraries, as has been the aim of a joint project between the French National Library (BNF) and the *Cité Internationale de la Bande Dessinée* since 2020? What digital tools can be used to annotate and analyze comics?

In the planned section we want to approach *digital comics* and *the digital in comics* from different perspectives. On the one hand, from the media semiotic perspective outlined above, and on the other hand, from literary and cultural semiotic perspectives. As the double title implies, the digital as a subject has also found its way into all sorts of forms and genres of print comics (*graphic memoirs*, nonfiction comics, literary adaptations, etc.), which shed multimodal light on the growing role of the Internet and social media in particular (Luz/Despentes, Liv Strömquist, Léa Murawiec), among other things through panel design and rhythm (for example, by framing and reproducing a panel in the form of a drawn smartphone screen).

We are looking forward to proposals for contributions that deal semiotically with the role of digital comics and the discourses about the digital in comics. The questions and aspects listed above are merely initial starting points; further and other approaches are very welcome.

Literature

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>, last accessed 05/26/2023.

Alexander Dunst, Jochen Laubrock, and 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 and 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>, last accessed 26/05/2023.

Keywords

Webcomics, Digital Comics, Online Comics, Digital Materiality, Multimodality, Transmediality

Information to the congress organization

The congress will be held between 24. and 28. September 2024 at the Technical University (RPTU) in Landau.

Please send your proposals for papers in German or English (20 minutes) largely unformatted and in an editable format (ideally Word) and a short academic CV by email to thomas.sahn@sorbonne-universite.fr and marie.schroeer@uni-potsdam.de no later than **30. November 2023**. The document should include: Title, name of the author, summary of the topic (max. 300 words), affiliation, email address, short-bio, list of publications (max 5).

Talks should not exceed 20 minutes in length. Selected contributions will likely be published. The panel language is English and German with English slides and discussions. Please note that other panels might be presented in German only.

Contact

If you have any questions, please do not hesitate to contact us: Thomas Sähn (thomas.sahn@sorbonne-universite.fr) and Marie Schröer (marie.schroeer@uni-potsdam.de).

Conference conception and organization: Prof. Dr. Jan Georg Schneider (Chair of the DGS).
Conference organization: Dr. Georg Albert, Anne Diehr und Rafaela Kastor.

For additional information please visit <https://www.semiotik.eu/Kongresse>. We also recommend the calls of the other sections.

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 Comicesays 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 23. 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 Sähn (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 und Rafaela Kastor.

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