Tropes of Comics and Manga (Kiel, 19-21 Nov 26)

Kiel, Nov 19–21, 2026
Deadline: May 1, 2026

Susanne Schwertfeger

2. Internationale CLOSURE-Konferenz.
Tropes of Comics and Manga.

[Please scroll down for english version and works cited]

Comics und Manga arbeiten intensiv mit wiederkehrenden, konventionalisierten Situationen: der »backstory wound« der Superheld:in, der lakonischen Tierreflexion im Vier-Panel-Strip, der Allianz von Held:in und Antagonist:in gegen eine größere Bedrohung. Solche Standardsituationen werden im populären wie im akademischen Diskurs zunehmend als tropes bezeichnet, wobei der Begriff eine eigentümliche Spannung zwischen Fan-Kulturen und Wissenschaft austrägt. Plattformen wie TVtropes.org systematisieren seit über zwanzig Jahren ein umfangreiches Kategorisierungswissen, derzeit über 30.000 Lemmata aus über 80.000 Medientexten, und handeln dabei Regeln korrekter Klassifizierung aus. Der Ethos dieser Beschreibungen – »contrast this to«, »downplayed here« oder »subverted as« – kann durchaus ernst genommen werden. Gegenüber der inszenierten Strenge innerhalb der Artikel bleibt dabei die übergeordnete Frage, was eine trope überhaupt auszeichnet, auf welchen Ebenen wir sie verorten und wie sie sich historisch wandelt, auf produktive Weise offen.
In der rhetorischen Tradition bezeichnet »Tropus« eine Figur der figurativen Sprache: Analogie, Metonymie, Oxymoron. Im populären Gebrauch beschreibt trope hingegen eher die »Einstellungsgröße« einer auskonventionalisierten Szene und ihrer Figurenkonstellationen. Bakhtins (1981 [1975]) Chronotopos etwa präfiguriert Handlungen und Begegnungen in charakteristischen Raumzeiten, so wie die dunkle Seitengasse den Überfall nahelegt und die Wegkreuzung die Begegnung unter Fremden. Auf breiterer Makroebene wurde auch Campbells (2008 [1949]) Heldenreise als identifizierbare trope verstanden. Was jedoch zwischen rhetorischer Figur, Szenentyp und Makroplot liegt, bleibt theoretisch wenig ausgearbeitet und soll bei dieser Konferenz genauer in den Blick genommen werden. Dabei geht es darum, über implizit vorausgesetzte Begriffe wie »Klischee«, »Stereotyp« oder »Motiv« hinauszugehen, ebenso wie über eine unreflektierte Übernahme der TVtropes-Prägung, die bislang vor allem dazu diente, Gender-Kategorien und Ideologien einer kritischen Prüfung zu unterziehen. Die präzise Skalierung der trope, ihre strukturelle, semantische und ikonographische Bestimmbarkeit, bleibt ein offenes Desiderat (Kunz und Wilde 2023, 51–70).

Besonders für Comics und Manga drängen sich medienspezifische Fragen auf. Gerade Manga wurde wiederholt als »Datenbank-Konsum« charakterisiert, bei dem Antizipation von Kategorien und narrativen Strukturen erheblichen Lektüregenuss ausmacht (Kacsuk 2016). Aber begünstigt

auch die wiederkehrende, oft schematisch vereinfachte Figurendarstellung der Handzeichnung ein besonders »tropistisches« Erzählen? Spielt die Serialität des Mediums mit Wiedererkennbarkeit und Variation auf eine Weise, die anderen Medien fremd ist? Und falls Comics generell als tendenziell »parodistisches« Medium zu verstehen sind (Frahm 2010), dürfte dies einem affirmativen, gleichsam naiven Gebrauch von tropes eigentlich entgegenwirken, obwohl wir ihn ohne Zweifel häufig vorfinden. Woher kommt dieser Widerspruch, und was sagt er über das Verhältnis von Formreflexivität und generischer Konvention in Comics aus?

Solche Fragen haben auch eine ausgeprägt transmediale Dimension. Viele tropes scheinen medienästhetisch so zugeschnitten, dass ihre Übersetzung in Live-Action-Formate lange scheiterte oder erst durch moderne CGI-Technik möglich wurde. In seinem neuen Superman (2025) zitiert James Gunn interdimensionale Invasionen lediglich im Bildhintergrund, als tropes, die keiner Plausibilisierung mehr bedürfen. Eine Handlung, die sie erst etablieren und naturalisieren müsste, käme gar nicht auf die Idee. Ähnliche Dynamiken lassen sich in Anime-Realadaptionen beobachten, denen vor der Netflix-One Piece-Umsetzung (2023) kaum kritischer Erfolg beschieden war, möglicherweise genau im Umgang mit tropistischen Figuren, Szenen und Character Designs. Transmedialität wird hier zum Prüfstein dafür, was an einer trope medienspezifisch und was strukturell-narrativ verankert ist.

Tropes sind auch politisch nicht neutral. Die sexistische »Women in Refrigerator«-trope ist nur das bekannteste Beispiel dafür, wie auf Szenenebene Hegemonie, Othering und intersektionale Kategorien wie Gender, race, class und dis/ability reproduziert oder subvertiert werden (Sina 2021). Ob Comics und Manga tropes dabei gegenüber subversiven oder affirmativen Einsatzmöglichkeiten strukturell präfigurieren, oder ob sich dies nur am Einzelfall entscheiden lässt, ist eine der offensten und produktivsten Fragen des Feldes. Sie berührt zugleich das ideologische Gewicht von trope-Kompetenz in Fan-Hierarchien und Fan-Praktiken, wo das Erkennen, Benennen und Variieren von tropes eine eigene Form kulturellen Wissens konstituiert.

Die 2. Internationale CLOSURE-Konferenz lädt zu Beiträgen ein, die sich diesen Fragen theoretisch, analytisch, historisch oder ideologiekritisch widmen. Mögliche Themenschwerpunkte umfassen:
Keynotes: Stephan Packard (Köln) und Jaqueline Berndt (Stockholm)
- Theoretische Bestimmung und Skalierung von tropes (Rhetoriktradition, Narratologie, Genretheorie)
- Medienspezifik von Comic- und Manga-tropes: Serialität, Zeichenstil, Figurendesign
- Parodie, Reflexivität und affirmativer trope-Gebrauch im Comic
- Transmediale und medienkomparative Perspektiven auf Übersetzbarkeit von tropes
- Historische Entwicklung und Wandel von Konventionen
- Ideologiekritik: Hegemonie, Othering und subversiver Gebrauch
- Intersektionale Perspektiven: Gender, race, class, dis/ability in trope-Strukturen
- Medienästhetik: Immersion, Bruch und Ambivalenz
- Fan-Diskurse: trope-Kompetenz, TVtropes, Datenbanken und Wissenshierarchisierung
- Fan Fiction, Dōjinshi und andere Fan-Praktiken der Übersteigerung oder Auflösung von tropes

Abstracts von ca. 300 Wörtern (Deutsch oder Englisch) sowie eine kurze biobibliographische Notiz werden bis zum 1. Mai 2026 erbeten an: closure@email.uni-kiel.de. Vortragssprachen sind Deutsch und Englisch. Weitere Informationen zu CLOSURE finden Sie unter:

www.closure.uni-kiel.de.

Der Veranstaltungsort in Kiel wird noch bekannt gegeben.

[English Version]

Call for Papers – 2nd International CLOSURE Conference
Tropes of Comics and Manga
Kiel, November 19–21, 2026

Comics and manga work intensively with recurring, conventionalized situations: the superhero's backstory wound, the laconic animal reflection in the four-panel strip, the alliance of hero and antagonist against a greater threat. Such standard situations are increasingly referred to as tropes in both popular and academic discourse, and the term carries a peculiar tension between fan cultures and scholarly inquiry. Platforms like TVtropes.org have been systematizing an extensive body of classificatory knowledge for over twenty years, currently comprising more than 30,000 entries across more than 80,000 media texts, while continuously negotiating the rules of correct classification. The ethos of these descriptions—»contrast this to,« »downplayed here,« »subverted as«—deserves to be taken seriously. Yet against the studied, if often ironically inflected, precision of individual articles, the overarching question of what distinguishes a trope in the first place, at which levels we locate it, and how it changes historically, remains productively open.

In the rhetorical tradition, »trope« designates a figure of figurative language: analogy, metonymy, oxymoron. In popular usage, trope tends to describe the scale of a conventionalized scene and its constellation of characters. Bakhtin's (1981 [1975]) chronotope, for instance, prefigures actions and encounters in characteristic spacetimes, just as the dark alleyway implies the mugging and the crossroads the encounter between strangers. At the broader macro-level of plot structure, Campbell's (2008 [1949]) hero's journey has also been understood as an identifiable trope. What lies between rhetorical figure, scene type, and macro-plot, however, remains theoretically underdeveloped, and this conference aims to address that gap more precisely. The goal is to move beyond implicitly assumed concepts such as »cliché,« »stereotype,« or »motif,« as well as beyond unreflective adoption of the TVtropes framework, which has so far served primarily as a starting point for ideological critique of gender categories and representation. The precise scaling of the trope, its structural, semantic, and iconographic determinacy, remains an unresolved problem (Kunz and Wilde 2023, 51–70).

Comics and manga raise particularly pressing medium-specific questions in this regard. Manga in particular has repeatedly been characterized as »database consumption,« in which the anticipation of categories and narrative structures constitutes a significant part of the reading experience (Kacsuk 2016). But do the recurring, often schematically simplified figures of hand-drawn comics also encourage a particularly »tropistic« mode of storytelling? Does the seriality of the medium play with recognizability and variation in ways that are distinct from other media? If comics are to be understood as an inherently parodic medium (Frahm 2010), this might be expected to work against the affirmative, quasi-naive use of tropes—yet such use is undeniably widespread. Where does this contradiction come from, and what does it say about the relationship between formal reflexivity and generic convention in comics?
These questions have a pronounced transmedia dimension as well. Many tropes appear to be so

shaped by their medium that their translation into live-action formats long proved unsuccessful, or became possible only through modern CGI technology. In his new Superman (2025), James Gunn cites interdimensional invasions in the background of the image, as tropes that require no further plausibilization. A plot that would first need to establish and naturalize them would be a non-starter. Similar dynamics can be observed in live-action adaptations of anime, which enjoyed little critical success before the Netflix One Piece adaptation (2023), perhaps precisely in their handling of tropistic characters, scenes, and character designs. Transmediality becomes a test case here for what in a trope is medium-specific and what is structurally anchored in narrative.

Tropes are also politically far from neutral. The sexist »Women in Refrigerator« trope is only the most familiar example of how hegemony, othering, and intersectional categories such as gender, race, class, and dis/ability are reproduced or subverted at the level of the scene (Sina 2021). Whether comics and manga structurally prefigure tropes toward subversive or affirmative uses, or whether this can only be determined case by case, is one of the most open and productive questions in the field. It also touches on the ideological weight of trope literacy in fan hierarchies and fan practices, where recognizing, naming, and varying tropes constitutes a distinct form of cultural knowledge.

The 2nd International CLOSURE Conference invites contributions that engage with these questions theoretically, analytically, historically, or through ideological critique.
Keynote Speakers: Stephan Packard (Cologne) and Jaqueline Berndt (Stockholm)
Possible areas of focus include:
- Theoretical definition and scaling of tropes (rhetorical tradition, narratology, genre theory)
- Medium-specificity of comics and manga tropes: seriality, drawing style, character design
- Parody, reflexivity, and affirmative trope use in comics
- Transmedial and media-comparative perspectives on the translatability of tropes
- Historical development and transformation of conventions
- Ideological critique: hegemony, othering, and subversive use
- Intersectional perspectives: gender, race, class, dis/ability in trope structures
- Media aesthetics: immersion, rupture, and ambivalence
- Fan discourses: trope literacy, TVtropes, databases, and the hierarchization of knowledge
- Fan fiction, dōjinshi, and other fan practices of exaggeration or dissolution of tropes

Abstracts of approximately 300 words (in German or English) and a short bio-bibliographical note should be submitted by 1 May 2026 to closure@email.uni-kiel.de. Conference languages are German and English. Further information about CLOSURE is available at www.closure.uni-kiel.de.

The venue in Kiel will be announced at a later date.

Literatur / Works Cited
Bakhtin, Mikhail: Forms of Time and of the Chronotope in the Novel, transl. Caryl Emerson and Michael Holquist. In The Dialogic Imagination. Austin: University of Texas Press, 1981 [1975], pp. 84–258.

Campbell, Joseph: The Hero with a Thousand Faces. Novato: New World Library, 2008 [1949].

Frahm, Ole: Die Sprache des Comics. Hamburg: Philo Fine Arts, 2010.

Kacsuk, Zoltan: »From ›Game-Like Realism‹ to the ›Imagination-Oriented Aesthetic‹: Reconsidering Bourdieu’s Contribution to Fan Studies in the Light of Japanese Manga and Otaku Theory.« In: Kritika Kultura, 26 (2016), pp. 274–292.

Kunz, Tobias, and Lukas R.A. Wilde: Transmedia Character Studies. New York: Routledge, 2023.

Sina, Véronique: »Comic, Körper und die Kategorie Gender: Geschlechtlich kodierte Visualisierungsmechanismen im Superheld_innen-Genre.« In: CLOSURE. Kieler e-Journal für Comicforschung, 7.5 (2021), pp. 31–53.

Reference:
CFP: Tropes of Comics and Manga (Kiel, 19-21 Nov 26). In: ArtHist.net, Mar 23, 2026 (accessed Nov 17, 2026), <https://arthist.net/archive/52059>.