

Beschlussvorlage

Geschäftszeichen:
IV/47/GA020

Verantwortliche/r:
Kulturamt

Vorlagennummer:
47/084/2022

Ein Comic-Museum für Erlangen: Eckpunkte für ein erstes Rahmenkonzept

Beratungsfolge	Termin	Ö/N	Vorlagenart	Abstimmung
Kultur- und Freizeitausschuss	25.01.2023	Ö	Beschluss	einstimmig angenommen

Beteiligte Dienststellen

I. Antrag

1. Der Bericht der Verwaltung wird zur Kenntnis genommen.
2. Die Verwaltung wird beauftragt, den Verein Comic-Museum e. V. bei der Antragsstellung zur Förderung eines Comic-Museums in Erlangen durch die Bayerische Staatsregierung München zu unterstützen.
3. Die Verwaltung wird beauftragt, die für Phase I notwendigen Mittel für 2024 zu gegebener Zeit in die Haushaltsberatungen einzubringen.

II. Begründung Sachbericht

Comic-Museum Erlangen: Eckpunkte zur Entwicklung eines Rahmenkonzepts

Zusammengestellt von: Comicmuseum Erlangen e.V., Referat für Kultur, Bildung und Freizeit der Stadt Erlangen, Kulturamt der Stadt Erlangen

1. Grundlage

Stadtratsbeschluss vom 28.07. 2022: „Die Verwaltung wird beauftragt, gemeinsam mit dem Verein Comicmuseum Erlangen e.V. ein erstes Rahmenkonzept für ein Comicmuseum in Erlangen zu erarbeiten.“

Gemeinsam mit dem Verein Comicmuseum Erlangen e.V., externen Comic-Expert*innen sowie Vertreter*innen Erlanger Kultur- und Wissenschaftseinrichtungen soll also ein Rahmenkonzept erarbeitet werden mit ersten Überlegungen zur inhaltlichen Ausrichtung, zur Trägerschaft, zur Anmietung von Räumen/Depotflächen sowie zum Finanzbedarf für die ersten Schritte der Aufbauphase. An dieser Stelle werden die Eckpunkte dargelegt, die zur Entwicklung des Rahmenkonzepts inhaltlich und finanziell eine Rolle spielen.

2. Festivalstadt Erlangen

Erlangen ist eine sehr junge Großstadt. Nach dem Zweiten Weltkrieg hatte Erlangen lediglich rund 45.000 Einwohner*innen und eine entsprechend übersichtliche kulturelle Infrastruktur. Durch die Ansiedlung der SIEMENS AG, das Wachstum der Friedrich-Alexander-Universität und Eingemeindungen überschritt Erlangen 1974 erstmals die 100.000-Einwohner*innen-Grenze und wurde dadurch zur Großstadt.

Bis heute hat Erlangen ein verhältnismäßig kleines Stadttheater und eine übersichtliche Anzahl an Museen. Ende der 70er, Anfang der 80er Jahre entstanden in Erlangen hingegen das Internationale Figurentheater-Festival, das Erlanger Poetenfest und der Internationale Comic-Salon und begründeten Erlangens Ruf als Festivalstadt. Alle drei Festivals gehören heute zu den wichtigsten Ereignissen ihres jeweiligen Genres im deutschsprachigen Raum.

Das Erlanger Poetenfest findet jedes Jahr am letzten Augustwochenende im Schlossgarten und den umliegenden Gebäuden Markgrafentheater, Redoutensaal, Orangerie, Schloss und Palais Stutterheim statt. Rund hundert Schriftsteller*innen und Publizist*innen kommen zu Lesungen und Gesprächen zusammen. Neben der Vorstellung von Neuerscheinungen spielen Podien zu aktuellen politischen und gesellschaftlichen Themen eine wesentliche Rolle. Zum Erlanger Poetenfest können die Veranstalter jedes Jahr über 12.000 Besucher*innen begrüßen.

Alle zwei Jahre findet in Erlangen, Nürnberg, Fürth und Schwabach unter Erlanger Federführung das Internationale Figurentheater-Festival statt. Es ist das wichtigste Treffen für zeitgenössisches Figuren-, Bilder- und Objekttheater an der Schnittstelle zu Tanz, Performance und Neue Medien im deutschsprachigen Raum. Mit rund 100 Aufführungen von über 50 verschiedenen Gruppen und Ensembles werden insgesamt etwa 25.000 Besucher*innen erreicht.

Seit 1984 findet im biennalen Wechsel mit dem Internationalen Figurentheater-Festival der Internationale Comic-Salon statt. Als größtes und wichtigstes Festival für grafische Literatur und Comic-Kunst im deutschsprachigen Raum hat er in den zurückliegenden Jahrzehnten die Entwicklung der deutschen Comic-Kultur maßgeblich mitgeprägt.

So hat sich Erlangen mit seinen durchaus flexiblen Formaten als Festivalstadt etabliert. Ein gewisses Defizit besteht hingegen bei festen Einrichtungen mit Alleinstellungsmerkmal.

3. Entwicklung der Comic-Kunst in Deutschland

Obgleich Deutschland keine „Comic-Nation“ ist wie die Nachbarn Frankreich und Belgien – oder gar die USA und Japan –, haben Bildergeschichten und andere Comic-Vorläufer hierzulande dennoch eine lange Tradition. Moritz von Schwind's *Der gestiefelte Kater* (1850), Heinrich Hoffmann's *Struwwelpeter* (1854) und Wilhelm Busch's *Max und Moritz* (1865) waren dabei nur die bekanntesten Vertreter.

Im 19. und frühen 20. Jahrhundert kultivieren besonders deutschsprachige Satirezeitschriften wie die *Lustigen Blätter* oder der *Simplicissimus* humoristische Bilderbögen und Bildfolgen. Auch zahlreiche US-amerikanische Comic-Pioniere wie Rudolph Dirks, Lyonel Feininger oder Charles William Kahles hatten deutsche Wurzeln, dennoch kommen lange nur wenig Impulse aus den USA zurück in den deutschsprachigen Raum. Insbesondere was die Hybridisierung von Text und Bild durch Sprechblasen oder Onomatopoesien betraf, hielten deutschsprachige Bildergeschichten vor dem 2. Weltkrieg beides noch „sauber“ voneinander getrennt oder blieben wie Erich Ohlers *Vater und Sohn* (1934–1937) ganz wortlos. Ausnahmen finden sich vor 1945 vor allem im Werbecomic und in Kinderzeitschriften. Die Bezeichnung „Comic“ selbst taucht in Deutschland erst nach dem Zweiten Weltkrieg auf, als die Medienform seit den 1950er Jahren in immer mehr Zeitungen und Zeitschriften, seit den 1960er Jahren auch als eigene Heftchengattung zu finden ist. Zwei dominante Strömungen bilden dabei einerseits Abenteuerfortsetzungen im Stile Hansrudi Wäschers, andererseits „Funnies“ mit abgeschlossenen Kurzgeschichten im Stile Rolf Kaukas.

Die Blütezeit der (meist 32-seitigen) Comic-Zeitschriften in Westdeutschland liegt in den 1970er Jahren, in denen auch die ersten Fanzines und Fachmagazine aufkommen. Adres-

siert werden aber weiterhin zumeist Kinder und Jugendliche, das Programm ist zudem stark durch Importe bestimmt, sowohl was tatsächliche Übersetzungen als auch übernommene Trends der Eigenproduktionen betraf. Eigene Akzente werden vor allem im Bereich von Satirezeitschriften wie *pardon* (seit 1962), also im Zwischenbereich von Comics, Cartoons und Textsatire, gesetzt. In der DDR entwickelt sich derweil eine äußerst rege Parallelkultur mit weniger amerikanischen und frankobelgischen Einflüssen, vor allem im Anschluss an die 1955 gestartete Zeitschrift *Mosaik*, die 1989 sogar überlebt.

„Autorencomics“ (zunächst noch männlich dominiert) kamen in Deutschland erst gegen Mitte der 1980er Jahre auf, nachdem der Heftchenmarkt beinahe vollständig durch Alben abgelöst worden ist. Dabei fließen verschiedene Einflüsse zusammen, vor allem französische Alben und amerikanische „Underground Comix“. In Werken von Gerhard Seyfried, Franziska Becker oder Ralf König verbindet sich Humoristisches und Gesellschaftskritisches neu. Nach der Wiedervereinigung entwickelt sich schließlich Schritt für Schritt eine heimische Comic-Avantgarde, vorangetrieben nicht nur durch die bundesdeutsche Sichtbarkeit experimenteller ostdeutscher Autor*innen wie der Gruppe „Renate“ sowie neuen Verlagen wie Reprodukt in Berlin, sondern verstärkt auch durch neue, autobiographische Themen.

Seit der Jahrtausendwende pflegen zudem nicht nur etablierte Publikumsverlage wie Rowohlt oder Suhrkamp zunehmend eigene Comicparten, der hiesige Comic wird auch immer internationaler und transnationaler. Einerseits erhalten deutschsprachige „Comicromane“ wie Ulli Lusts *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* (2007), Jens Haders *Alpha* (2015) oder die Comic-Biographien von Reinhard Kleist auch international immer mehr Beachtung, andererseits bilden sich spezialisierte Szenen heraus wie jene der „Germanga-ka“, wo japanische Erzähltechniken und Stile als deutschsprachige Eigenproduktionen adaptiert und weiter transformiert werden. Parallel dazu wurden Kunsthochschulen zu einer wichtigen Keimzelle des modernen deutschen Comics, wo Autor*innen wie Anke Feuchtenberger (HAW) oder Martin tom Dieck (Folkwang Hochschule Essen) immer häufiger als Dozierende zu finden sind.

Zwei Themen, die die deutschsprachigen Comicproduktionen seit den 2010er Jahren am stärksten geprägt haben, sind sicherlich die Aufarbeitung des Nazi-Regimes sowie der deutsch-deutschen Vergangenheit. Auch die deutschsprachige Webcomicproduktion ist seit etwa dieser Zeit ausgesprochen sichtbar und schafft häufig auch den Sprung in Verlagspublikationen, wie beispielsweise die feministischen Arbeiten von Künstlerinnen wie Katja Klengel oder Lisa Frühbeis.

4. Der Internationale Comic-Salon Erlangen

Der Internationale Comic-Salon Erlangen ist das wichtigste Festival für grafische Literatur im deutschsprachigen Raum und hat einen erheblichen Anteil daran, dass der Comic inzwischen auch in Deutschland als Kunstform anerkannt ist. Er verbindet in seinem Programm Kunst und Kommerz, Mainstream und Avantgarde, er ist Seismograph und Motor der deutschsprachigen Branche zugleich und spiegelt seit knapp 40 Jahren die ganze Vielfalt des Genres wider.

Im Zentrum des Internationalen Comic-Salons Erlangen steht die Publikums-Messe in Messezelthallen mitten in der Erlanger Innenstadt. Über 200 Aussteller – deutsche und internationale Verlage, Agenturen, der Comic-Handel und Comic-Klassen der Hochschulen – präsentieren hier ihr Programm. Zahlreiche Neuerscheinungen werden erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt, rund 500 Künstler*innen aus aller Welt kann beim Zeichnen und Signieren ihrer Bücher über die Schulter gesehen werden.

Wichtiges Merkmal des Internationalen Comic-Salons Erlangen sind die zahlreichen Ausstellungen im gesamten Stadtgebiet – Einzelschauen internationaler Stars ebenso wie Einblicke in die deutschsprachige Szene, den Comic-Nachwuchs, Themenausstellungen zur Comic-Geschichte, zu Comic und Neuen Medien, Computer-Animation und Film. Künst-

ler*innen wie ATAK, Baru, Benjamin, Christophe Blain, Émile Bravo, Charles Burns, David B., Hendrik Dorgathen, Anke Feuchtenberger, Flix, Greser & Lenz, Reinhard Kleist, Isabel Kreitz, Jeff Lemire, Nicolas Mahler, Marc-Antoine Mathieu, Lorenzo Mattotti, Moebius, Art Spiegelman, Joost Swarte, Jiro Taniguchi und Jacques Tardi wurden bereits Ausstellungen gewidmet. Der Comic-Salon arbeitet dabei mit regionalen und überregionalen Museen und Ausstellungsinstitutionen zusammen.

Der von der Stadt Erlangen verliehene Max und Moritz-Preis ist die wichtigste Auszeichnung für grafische Literatur im deutschsprachigen Raum. Er wird von einer unabhängigen Fachjury in verschiedenen Kategorien vergeben und trägt wesentlich zur künstlerischen und gesellschaftlichen Anerkennung der Comic-Kunst bei. Mit der Verleihung wird die Arbeit herausragender Künstler*innen gewürdigt, verdienstvolle Verlagsarbeit bestärkt und die Auseinandersetzung über grafische Literatur intensiviert. Albert Uderzo, Jacques Tardi, Alan Moore, Pierre Christin, Lorenzo Mattotti, Ralf König, Claire Bretécher, Jean-Claude Mézières, Anke Feuchtenberger und Naoki Urasawa wurden in den letzten Jahren für ihr Lebenswerk ausgezeichnet.

Das Rahmenprogramm umfasst Vorträge, Gespräche und Diskussionen mit Zeichner*innen, Autor*innen, Journalist*innen und Verleger*innen, Comic-Lesungen, Zeichenwettbewerbe und Workshops. Beim Comic Film Fest sind neben neuen Comic-Verfilmungen alle Formen des Animationsfilms zu sehen – von aktuellen Animes bis zur Avantgarde. Der Familien-Sonntag bietet zahlreiche Aktionen für Kinder und Jugendliche bei reduzierten Eintrittspreisen. Inspiriert durch das vermehrte Interesse an Kindercomics und eine wachsende Zahl anspruchsvoller Titel für ein junges Publikum in den Verlagsprogrammen wurde 2016 erstmals das Projekt „Kinder lieben Comics!“ als Festival im Festival ins Leben gerufen. Das viertägige Programm mit interaktiven Sonderprojekten, Lesungen, Workshops und Live-Zeichnen zieht zahlreiche kleine und große Besucher*innen an. Insgesamt zeichnet sich der Internationale Comic-Salon im Vergleich zu anderen genrebezogenen Festivals durch eine besondere Breite seines Publikums aus.

5. Perspektive: Bewahren, verstetigen, vernetzen, Impulse setzen

Aufgrund des alle zwei Jahre stattfindenden Internationalen Comic-Salons gilt Erlangen bundesweit in der Öffentlichkeit als „deutsche Comic-Hauptstadt“. Eine übersichtliche Künstler*innenszene und wenige kontinuierliche Angebote im Bereich der grafischen Literatur, beispielsweise im Rahmen des Erlanger Poetenfests, rechtfertigen diesen Ruf nur teilweise.

Im Jahr 2022 haben zwei wichtige Vernetzungstreffen zentraler Akteur*innen der Comic-Branche stattgefunden, finanziert von der Bundesregierung im April 2022 im Literarischen Colloquium in Berlin und finanziert von der Bayerischen Staatsregierung im Oktober 2022 in der Monacensia in München. Beide Fachtreffen kamen unabhängig voneinander zu dem Ergebnis, dass in Deutschland dringend ein zentraler Ort – ein Comic-Haus, Comic-Zentrum oder Comic-Museum – benötigt wird, das den Erhalt, die Pflege, die Vermittlung und die Weiterentwicklung der Comic-Kunst als kulturelles Erbe in den Mittelpunkt stellt.

Vor allem im Bereich Sammeln und Erhalt besteht aktuell dringender Handlungsbedarf. Zahlreiche Sammler*innen im deutschsprachigen Raum stehen aufgrund ihres fortgeschrittenen Alters vor der Frage, was mit ihren teilweise umfangreichen und wertvollen Sammlungen geschehen soll. Die Bereitschaft, diese an eine Erlanger Institution zu geben, wäre sehr hoch. Für Erlangen ergäbe sich die Chance, nicht nur alle zwei Jahre als sichtbare und erlebbare Comic-Stadt in Erscheinung zu treten, sondern mit einem Comic-Museum ein dauerhafte Einrichtung als Alleinstellungsmerkmal mit überregionaler Ausstrahlung und Auswirkungen auf den Tourismus zu etablieren.

6. Institutionen mit Comic-Bezug im deutschsprachigen Raum (Auswahl)

Trotz der dynamischen Entwicklung der Comic-Kunst im deutschsprachigen Raum gibt es bis heute wenige Einrichtungen, die aufgesucht werden können, um sich mit dem Genre vertieft auseinanderzusetzen. Es fehlt also die Institution eines deutschen Comic-Museums, welches sich systematisch mit der Geschichte der deutschsprachigen Comic-Kunst insgesamt, aber auch der Szene, den Verlagen, den sammelnden Personen sowie den unterschiedlichen Gruppen von Schaffenden auseinandersetzt. Bestehende Institutionen widmen sich bislang in der Regel eher der Satire und Karikatur oder Teilbereichen der Comic-Kunst.

Erika-Fuchs-Haus – Museum für Comic und Sprachkunst

Das Museum wird von der Stadt Schwarzenbach getragen, in der die Donald-Duck-Übersetzerin Erika Fuchs lange gelebt und gearbeitet hat. Die Dauerausstellung beschäftigt sich mit dem Universum von Carl Barks und Entenhausens sowie mit dem Thema Übersetzung. Ergänzend finden Sonderausstellungen zu zeitgenössischen Comic-Themen statt.

Caricatura Museum für komische Kunst (Frankfurt)

Der Fokus des Hauses liegt auf satirischen Zeichnungen. Die Dauerausstellung präsentiert Zeichner der Neuen Frankfurter Schule, Werke von F.W. Bernstein, Robert Gernhardt, Chlodwig Poth, Hans Traxler und F. K. Waechter. Das Caricatura Museum ist eine Einrichtung der Stadt Frankfurt.

Cöln Comic-Haus

Die Einrichtung geht auf die Privatinitiative eines Sammlers zurück und wird von einer eigens gegründeten Stiftung getragen. Schwerpunkt ist die Erforschung, Bewahrung und Vermittlung U.S.-amerikanischer Comic-Kultur. Gelegentlich finden Ausstellungen, Lesungen und Workshops statt.

Olaf-Gulbransson-Museum Tegernsee

Das Museum beherbergt die Werke des norwegischen Malers und Zeichners Olaf Gulbransson und veranstaltet Ausstellungen zur Geschichte der Karikatur sowie zur Kunst der Klassischen Moderne. Es ist eine Außenstelle der Bayerischen Staatsgemäldesammlungen und wird von der Olaf Gulbransson Gesellschaft e.V. Tegernsee betrieben.

Wilhelm-Busch – Deutsches Museum für Karikatur und Zeichenkunst Hannover

Das Museum besitzt eine umfangreiche Wilhelm-Busch-Sammlung und eine international bedeutende Sammlung satirischer Kunst aus vier Jahrhunderten. Wechselausstellungen beschäftigen sich mit Karikatur, kritischer Grafik und Comic-Kunst. Das Gebäude sowie eine regelmäßige Förderung werden von der Stadt Hannover zur Verfügung gestellt, betrieben wird das Museum von der Wilhelm-Busch-Gesellschaft.

Cartoonmuseum Basel

Das Museum widmet sich als einzige Schweizer Einrichtung ausschließlich der Kunst der narrativen Zeichnung – Comic, Graphic Novel, Comic-Reportage, Cartoon, Karikatur, Animation. Ausgangspunkt des Hauses war eine umfangreiche Privatsammlung, die ständig ausgebaut und erweitert wird. Träger des vom Architekturbüro Herzog & de Meuron modernisierten Hauses ist eine Stiftung.

Karikaturmuseum Krems

Das einzige österreichische Museum für satirische Kunst widmet sich vor allem der politischen Karikatur, der humoristischen Zeichnung bis hin zu Comic, Cartoon und Illustration. Die umfangreiche Sammlung legt ihren Schwerpunkt auf die europäische Karikatur seit 1900. Das Museum mit wechselnden Ausstellungen wird von der Kunstmeile Krems Betriebsges.m.b.H. betrieben.

Schauraum Comic + Cartoon Dortmund

In einem ehemaligen Ladenleerstand in unmittelbarer Nachbarschaft zum Hauptbahnhof und zum Deutschen Fußballmuseum finden regelmäßig wechselnde Ausstellungen zu his-

torischen Comic-Themen und Comic-Künstlern*innen statt. Träger ist die Stadt Dortmund, das Museum für Kunst und Kulturgeschichte, die Stadt- und Landesbibliothek, das Stadtarchiv, das Kulturbüro und die Bildungsetage im Dortmunder U. Derzeit beginnt der Aufbau einer Sammlung.

Galerie e.o. plauen

Die Galerie e.o.plauen im Erich-Ohser-Haus präsentiert Leben und Werk des Zeichners Erich Ohser (1903–1944), bekannt für seine Bildgeschichten „Vater & Sohn“, die er unter dem Künstlernamen e.o.plauen veröffentlichte. Die Galerie ist eine Einrichtung der Stadt Plauen.

7. Gründung des Vereins Comicmuseum Erlangen e.V.

Der Verein „Comicmuseum Erlangen e.V.“ wurde am 13.12.2018 von einer Gruppe von Leuten gegründet, die entweder selbst zeichnerisch tätig sind oder aber ein starkes Interesse an Comics und an einem Comic-Museum in Erlangen haben. Zweck des Vereines ist die Förderung von Kunst und Kultur. Der Verein ist als gemeinnützig anerkannt. Mit Stichtag 10.12.2022 hat der Verein 59 Mitglieder aus dem gesamten deutschsprachigen Raum.

Bisherige Aktivitäten

- 2019 – Aufbau eines virtuellen Museums im Internet
„Besucher*innen“ haben die Möglichkeit, durch ein 3-dimensionales virtuelles Museum zu flanieren und sich Arbeiten wichtiger Comic-Künstler*innen anzusehen. Die Eröffnung in der „Real World“ erfolgte im Erlanger Stadtmuseum am 19.10.2019 im Rahmen der Langen Nacht der Wissenschaften
- 2020 – Anmietung eigener Räume in der Schiffstraße
Einrichtung des Aktions- und Schauraums des Comicmuseum Erlangen e.V. Durch eine Erbschaft wurde die Anmietung für eine Dauer von 2 Jahren ermöglicht
- 2021 – Erste Ausstellungen
„Zeichnen aus dem Homeoffice“ (in Zusammenarbeit mit dem Kulturstadtrat)
„Future Visions, Chinas Zukunft gezeichnet“ (IKGF Humanities Festival)
„Hausgemacht – Mitglieder und Freunde des Comicmuseums Erlangen e.V. stellen sich vor“
- 2022 – Weitere Ausstellungen
„Marc-Uwe Kling und Bernd Kiesel – Die Känguru-Comics“ (in Kooperation mit dem Comic-Salon Erlangen und dem Erika Fuchs Haus)
„Gung Ho – Sehnsuchtsort Postapokalypse“ in Kooperation mit Comicfest München
Weihnachtlicher Comicflohmarkt

In Summe haben den Aktions- und Schauraum mittlerweile über 3.000 Menschen besucht. Im Schnitt kann an Öffnungstagen (jeweils 4 Stunden) mit durchschnittlich 15 Gästen gerechnet werden.

8. Ein Comic-Museum in Erlangen?

Seit 1984 findet in Erlangen alle zwei Jahre der Internationale Comic-Salon statt, mit rund 30.000 Gästen das bedeutendste Comic-Festival im deutschsprachigen Raum. Zusätzlich richtet Erlangen jährlich das internationale Comic-Seminar aus, aus dessen rund 400 Teilnehmenden zahlreiche namhafte Comic-Schaffende hervorgegangen sind. Seit 1984 wird

auch dort stets der Wunsch nach einem Comic-Museum in Erlangen geäußert.

Erlangen liegt im Herzen der Metropolregion Nürnberg mit rund 3,5 Millionen Einwohnern, drei Hochschulen mit rund 92.000 Studierenden, einem wirtschaftlich starken und innovativen Umfeld sowie einem Tourismus mit rund 6,5 Millionen Gästen pro Jahr. Ein Comic-Museum in Erlangen könnte ein wichtiger Baustein in der kulturellen Landschaft der Metropolregion sein. Es würde als Alleinstellungsmerkmal gut ins kulturelle Profil der Stadt Erlangen passen und könnte ganzjährig interessierte Besucher*innen anziehen und damit auch einen touristischen Faktor für Erlangen und die Metropolregion darstellen.

Der Verein Comicmuseum Erlangen e.V. und das Kulturreferat sind sich der Tatsache bewusst, dass Entwicklung und Aufbau einer solchen Einrichtung eine große Herausforderung darstellen. Allein die Konzeption eines zukunftsorientierten Museums, dessen Profil über die klassischen Kernaufgaben sammeln, bewahren und vermitteln hinausgehen und mit Forschung und Vernetzung ein lebendiger Treffpunkt mit interdisziplinären und intermedialen Ansatz und Ausstrahlung in die ganze Stadt und Metropolregion sein muss, erfordert zeitliche und finanzielle Ressourcen. Deshalb wird an dieser Stelle ein mehrgleisiges phasenweises Vorgehen vorgeschlagen.

9. Was ist für Erlangen realistisch und machbar? Diesen Weg schlagen der Verein Comicmuseum Erlangen e.V. und die Kulturverwaltung vor:

Phase I – Konzeptions- und Aufbauphase 2023 und 2024

- Arbeitsfähigkeit des Vereins herstellen (Geschäftsführung, Personal, Aufsichten, Technik) zu Fortführung und Ausbau der bisherigen Aktivitäten, Mitgliederakquise, Raummanagement, Anmietung von Leerständen
- Popup Ausstellungen/Schauräume – aus Sammlungen sowie Leihgaben und Kooperationen
- Erfassung erster vorhandener Sammlungsbestände
- Rolle der Stadt Erlangen: finanzielle Förderung, beratend, fachlich begleitend, größere Kooperationsprojekte jeweils in den Comic-Salon-Jahren
- Gründung eines Fachgremiums mit Comicmuseum Erlangen e.V., Stadtverwaltung, Erlanger Kultur- und Wissenschaftseinrichtungen und Expert*innen bundesweit zur fachlichen Diskussion
- Verortung eines Comic-Museums in der Kulturlandschaft der Metropolregion und bundesweit, Besucher*innenpotenziale
- Entwicklung eines Betreiberkonzepts
- Abgrenzung Sammlungskonzept Comic, Karikatur, Illustration, Manga, Graphic Novel, Animation, Cartoon ... deutschsprachig, international? Umgang mit Nachlässen
- Aufbau von Kooperationen u. a. mit der Universität, verwandten Institutionen und potenziellen Leihgebern
- Verknüpfung der Diskussion mit städtebaulichen Entwicklungen, z. B. mit Planungen Museumskarree

Phase II – Konkretisierungsphase 2025 bis 2027

- Konkretisierung des Träger- und Finanzierungsmodells
- Gründung eines Beirates (Träger, Fachexpert*innen, FAU, Stadt)
- Finalisierung des Vermittlungs- und Sammlungskonzepts
- Festlegung des Flächenbedarfs für Museum und Depot
- Entscheidung über möglichen dauerhaften Verbleib in einer Bestandsimmobilie
- Klärung Entscheidung über zukünftigen Depotflächen

Phase III – Etablierungsphase – ab 2028

10. Finanzbedarf für Phase I – Aufbauphase 2023 und 2024

Die Raumkosten des derzeitigen Schau- und Aktionsraums in Höhe von 15.000 Euro werden von der Stadt Erlangen im Rahmen einer institutionellen Förderung übernommen. Aus dem Ehrenamt heraus können zwei Ausstellungen pro Jahr organisiert werden. Offen ist die Archivierung der Bestände (räumlich und personell).

Ziel ist, ab 2024 eine Geschäftsführung in Form einer halben Stelle zu installieren. Die Geschäftsführung treibt die Mittel für die Förderung von Ausstellungen, Lesungen, Workshops und sonstigen Aktionen ein und organisiert diese. Die Geschäftsführung garantiert auch regelmäßige Öffnungszeiten durch eigene Anwesenheit.

Ausgaben	2023	2024
Schauraum Miete Nebenkosten	15.250,00 €	15.500,00 €
Laufende Vereinskosten	3.250,00 €	4.500,00 €
Personalkosten	0,00 €	36.000,00 €
Projekte/Ausstellungen	7.000,00 €	61.000,00 €
Ausgaben gesamt	25.500 €	117.000,00 €

Einnahmen	2023	2024
Mitgliedeinnahmen und Drittmittel	10.500,00 €	65.000,00 €
Förderung Stadt Erlangen	15.000,00 €	52.000,00 €
Einnahmen gesamt	25.500,00 €	117.000,00 €

11. Zusammenfassung

Mit dem Internationalen Comic-Salon verfügt die Stadt Erlangen über die wichtigste Veranstaltung für grafische Literatur im deutschsprachigen Raum. Was in Deutschland fehlt, ist eine Institution, die sich kontinuierlich und nachhaltig mit der Pflege, der Erforschung und der Vermittlung der gesamten Bandbreite des Genres Comic auf zeitgemäße und zukunfts-trächtige Weise befasst. Erlangen wird aufgrund des Salons bundesweit als geeigneter Standort für eine solche Institution gesehen. Die seit Jahrzehnten im Raum stehende Idee eines Comic-Museums in Erlangen hat durch die Initiative aus der Bürger*innenschaft und die Gründung des Vereins Comicmuseum e.V. sowie zuletzt den Besuch des Ministerpräsidenten beim Internationalen Comic-Salon 2022 neue Dynamik bekommen. Für Erlangen würde eine solche Einrichtung ein Alleinstellungsmerkmal mit mindestens deutschlandweiter Ausstrahlung und entsprechenden touristischen Optionen bedeuten. Die Verwaltung schlägt deshalb vor, gemeinsam mit dem Verein Comicmuseum e.V. die Machbarkeit in den nächsten Jahren weiter zu prüfen und die dafür notwendigen Mittel zu beantragen.

Erlangen, im Januar 2023

4. Klimaschutz:

Entscheidungsrelevante Auswirkungen auf den Klimaschutz:

- ja, positiv*
- ja, negativ*
- nein

Wenn ja, negativ:
Bestehen alternative Handlungsoptionen?

- ja*
 nein*

*Erläuterungen dazu sind in der Begründung aufzuführen.

Falls es sich um negative Auswirkungen auf den Klimaschutz handelt und eine alternative Handlungsoption nicht vorhanden ist bzw. dem Stadtrat nicht zur Entscheidung vorgeschlagen werden soll, ist eine Begründung zu formulieren.

5. Ressourcen

(Welche Ressourcen sind zur Realisierung des Leistungsangebotes erforderlich?)

Investitionskosten:	€	bei IPNr.:
Sachkosten:	€	bei Sachkonto:
Personalkosten (brutto):	€	bei Sachkonto:
Folgekosten	€	bei Sachkonto:
Korrespondierende Einnahmen	€	bei Sachkonto:
Weitere Ressourcen		

Haushaltsmittel

- werden nicht benötigt
 sind vorhanden auf IvP-Nr.
bzw. im Budget auf Kst/KTr/Sk
 sind nicht vorhanden

Anlagen:

III. Abstimmung

Beratung im Gremium: Kultur- und Freizeitausschuss am 25.01.2023

Protokollvermerk:

Zu dem TOP gibt es hinsichtlich der Finanzierung Wortmeldungen von verschiedener Seite.

Nach Ausführung von Frau berufsm. StRin Steinert-Neuwirth, möchte man mit dem Konzept einen vorsichtigen, schrittweisen Weg gehen, da das Projekt langfristig angelegt sein soll und umfassender Planung Bedarf.

Zu den vom Freistaat Bayern in Aussicht gestellten Zuschussmitteln wird folgendes mitgeteilt: Förderzusagen hängen auch vom kommunalen Eigenanteil ab, welcher in der Vorlage formuliert wurde, hieraus lässt sich jedoch noch keine Verbindlichkeit ableiten. Laut H. Birk/Amt 47 ist die Unterstützung des Freistaates Bayern bereits für die Konzeptionsentwicklung nötig, potentielle Fördermittel sind unter dem Posten „Mitgliedeinnahmen und Drittmittel“ erfasst.

Der Verein Comicmuseum e.V. wird bei der Erstellung eines Zuschussantrags an den Freistaat unterstützt, ein entsprechendes Schreiben soll innerhalb der nächsten Wochen an den Ministerpräsidenten gesendet werden.

Ergebnis/Beschluss:

4. Der Bericht der Verwaltung wird zur Kenntnis genommen.
5. Die Verwaltung wird beauftragt, den Verein Comic-Museum e. V. bei der Antragsstellung zur Förderung eines Comic-Museums in Erlangen durch die Bayerische Staatsregierung München zu unterstützen.
6. Die Verwaltung wird beauftragt, die für Phase I notwendigen Mittel für 2024 zu gegebener Zeit in die Haushaltsberatungen einzubringen.

mit 9 gegen 0 Stimmen

Aßmus
Vorsitzende/r

Drummer
Schriftführer/in

IV. Beschlusskontrolle

V. Zur Aufnahme in die Sitzungsniederschrift

VI. Zum Vorgang