

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	V
I. Bestimmung und Entwicklung	
1 Geschichte und kulturspezifische Entwicklungen des Comics	3
1.1 Vorgeschichte und kulturelle Voraussetzungen	3
1.2 Die Anfänge des Comics in den USA und der frühe Zeitungsstrip (ca. 1890–1930)	4
1.3 Abenteuer, Superhelden und die Geburt des <i>comic books</i> in den USA (ca. 1930–1950)	9
1.4 Ein »zweiter Start«: Comics in Europa und Japan ab den 1920ern	14
1.5 US-Comics nach dem Zweiten Weltkrieg (ca. 1950–1970)	19
1.6 <i>Underground comics</i> und ihre Folgen in den USA, Europa und Japan (ca. 1968–1980)	23
1.7 Aufkommen und Etablierung der Graphic Novel (ab 1978)	29
1.8 »Fortsetzung folgt«: Comics im Zeichen der Globalisierung im 21. Jahrhundert	34
2 Produktion, Distribution und Rezeption von Comics und Graphic Novels	38
2.1 Diskurs- und Wertungsfragen	38
2.2 Produktion	39
2.3 Distribution	43
2.4 Rezeption	49
2.5 Ausblick	52
3 Medium, Form, Erzählung? Zur problematischen Frage: »Was ist ein Comic?«	56
3.1 Medialität	58
3.2 Formen	62
3.3 Erzählungen	65
II. Analyse und Forschung	
4 Leitfaden zur Comicanalyse	77
4.1 Zur Formensprache des Comics	77
4.2 Format- und Genrespezifika	79
4.3 Zeichen, Zeichenstil und Farbgebung	80
4.4 Sequenz	84
4.5 Bewegung	87
4.6 Seite	89
4.7 Zeit	93

4.8	Raum.....	95
4.9	Text-Bild-Beziehungen	99
4.10	Figuren	102
5	Comictheorie(n) und Forschungspositionen	107
5.1	Abgrenzungen und Terminologisches	107
5.2	Gliederung nach Sprachregionen	110
5.3	Gliederung nach Themen und Methoden	113
5.4	Comictheorie und -forschung vom 19. bis ins 21. Jahrhundert.....	116
5.5	Fazit.....	120
6	Institutionen und Ressourcen der Comicforschung – ein Wegweiser	127
6.1	Einleitung	127
6.2	Studienmöglichkeiten	128
6.3	Bibliotheken, Museen, Festivals	130
6.4	Ressourcen für die Forschung: Fachzeitschriften und Datenbanken	134
6.5	Fachgesellschaften und Netzwerke.....	137
6.6	Fazit.....	138
III.	Formate und Genres	
7	Vom Comicstrip zum <i>comic book</i>	143
7.1	Terminologisches.....	143
7.2	Comicstrip als Format	143
7.3	Klassiker der <i>Sunday strips</i>	146
7.4	Klassiker der <i>daily strips</i>	150
7.5	Vom Zeitungcomic zum Comic-Heft	152
8	Graphic Novels.....	156
8.1	Zum Begriff und seiner Geschichte.....	156
8.2	Merkmale	157
8.3	Graphic Novels als Publikationsformat und Marketingstrategie	159
8.4	Spiegelmans <i>Maus</i> und die Etablierung der Graphic Novel.....	160
8.5	Aktuelle Themen der Graphic Novel	161
9	Webcomics	169
9.1	Einführung	169
9.2	Definition.....	170
9.3	Geschichte	171
9.4	Typologie	173
9.5	Forschungslage	177
10	Funnies	181
10.1	Zur Entstehung des Begriffs	181
10.2	Die Pioniere.....	183
10.3	Ernst vs. Humor: die Entwicklung der 1930er Jahre.....	187
10.4	Der Disney-Touch	188

10.5	Das geteilte Publikum	189
10.6	Die größten Funny-Erfolge.....	190
10.7	Die Gegenwart.....	192
11	Abenteuer- und Kriminalcomics	194
11.1	Bestimmungen und Kontexte	194
11.2	Abenteuercomics.....	196
11.3	Kriminalcomics.....	203
12	Phantastische Comics – Science-Fiction, Fantasy, Horror	212
12.1	Definitionen.....	212
12.2	Historische Anfänge	213
12.3	Hochphase der Phantastik in den USA und Europa.....	218
12.4	Fantasy: ein Genre setzt sich durch	223
12.5	Individualisten. Weitere Spielarten und Höhepunkte des Phantastischen	226
12.6	Tendenzen seit den 1990er Jahren.....	228
12.7	Ausblick	230
13	Superheldencomics	233
13.1	Definitionsversuche	233
13.2	Historische Wandelbarkeit des Genres.....	234
13.3	Grundlegende Merkmale: Werkhaftigkeit versus Serialität, Autorisierungskonflikte und Medienkonvergenz.....	235
13.4	<i>Watchmen</i> und <i>The Dark Knight Returns</i> : Klassiker des Genres im Kontext	237
13.5	Erzählerische Normen des Genres.....	238
13.6	Zur kulturellen Dominanz der kanonischen Superheldengeschichte	245
14	Manga	248
14.1	Terminologisches, Produktionsbedingungen und zentrale Merkmale ...	248
14.2	Geschichte	250
14.3	Fazit und Ausblick	260
15	Graphic Memoirs – autobiografische Comics	263
15.1	Begriffsbestimmungen	263
15.2	Historische Entwicklung und Verbreitung.....	265
15.3	Autobiografie und Comics – Anmerkungen zu ihrem Verhältnis	267
15.4	Leitfragen zur Analyse und Strukturmerkmale.....	270
15.5	Forschung	272
16	Literaturcomics	276
16.1	Literaturcomics und ihre Vorlagen	276
16.2	Gattungen und Spielformen	278
16.3	Der Literaturcomic in der Geschichte des Comics	284
17	Sachcomics	291
17.1	Begriffsbestimmungen	291
17.2	Die Anfänge der Sachcomicgeschichte	293

17.3	Zentrale Themen und Subgenres	294
17.4	Fazit	301
18	Metacomics	304
18.1	Das <i>Was</i> und <i>Wie</i> des Comics – Annäherungen	304
18.2	Von der Selbstreflexivität zum Metacomic – Bestimmungs- und Typologierungsversuche	306
18.3	Klassiker des Metacomics: Eisner und McCloud	310
18.4	Selbstreflexivität (des Metacomics): künstlerischer Anspruch, historische Bedeutung und Funktionen	313
	Glossar	316
	Autorinnen und Autoren	321
	Register	322