

Julia Abel / Christian Klein (Hrsg.)

# Comics und Graphic Novels

Eine Einführung

J.B. Metzler Verlag

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	V
<b>I. Bestimmung und Entwicklung</b>	
<b>1 Geschichte und kulturspezifische Entwicklungen des Comics .....</b>	<b>3</b>
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
<b>2 Produktion, Distribution und Rezeption von Comics und Graphic Novels</b>	<b>38</b>
2.1 Diskurs- und Wertungsfragen .....	38
2.2 Produktion .....	39
2.3 Distribution .....	43
2.4 Rezeption.....	49
2.5 Ausblick .....	52
<b>3 Medium, Form, Erzählung? Zur problematischen Frage: »Was ist ein Comic?« .....</b>	<b>56</b>
3.1 Medialität .....	58
3.2 Formen .....	62
3.3 Erzählungen .....	65
<b>II. Analyse und Forschung</b>	
<b>4 Leitfaden zur Comicanalyse.....</b>	<b>77</b>
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
<b>5</b>	<b>Comictheorie(n) und Forschungspositionen .....</b>	<b>107</b>
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
<b>6</b>	<b>Institutionen und Ressourcen der Comicforschung – ein Wegweiser .....</b>	<b>127</b>
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
<b>III.</b>	<b>Formate und Genres</b>	
<b>7</b>	<b>Vom Comicstrip zum <i>comic book</i> .....</b>	<b>143</b>
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
<b>8</b>	<b>Graphic Novels.....</b>	<b>156</b>
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
<b>9</b>	<b>Webcomics .....</b>	<b>169</b>
9.1	Einführung .....	169
9.2	Definition.....	170
9.3	Geschichte .....	171
9.4	Typologie .....	173
9.5	Forschungslage .....	177
<b>10</b>	<b>Funnies .....</b>	<b>181</b>
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
<b>11</b>	<b>Abenteuer- und Kriminalcomics</b> .....	194
11.1	Bestimmungen und Kontexte .....	194
11.2	Abenteuercomics .....	196
11.3	Kriminalcomics .....	203
<b>12</b>	<b>Phantastische Comics – Science-Fiction, Fantasy, Horror</b> .....	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
<b>13</b>	<b>Superheldencomics</b> .....	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
<b>14</b>	<b>Manga</b> .....	248
14.1	Terminologisches, Produktionsbedingungen und zentrale Merkmale ...	248
14.2	Geschichte .....	250
14.3	Fazit und Ausblick .....	260
<b>15</b>	<b>Graphic Memoirs – autobiografische Comics</b> .....	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
<b>16</b>	<b>Literaturcomics</b> .....	276
16.1	Literaturcomics und ihre Vorlagen .....	276
16.2	Gattungen und Spielformen .....	278
16.3	Der Literaturcomic in der Geschichte des Comics .....	284
<b>17</b>	<b>Sachcomics</b> .....	291
17.1	Begriffsbestimmungen .....	291
17.2	Die Anfänge der Sachcomicgeschichte .....	293

17.3	Zentrale Themen und Subgenres .....	294
17.4	Fazit .....	301
<b>18</b>	<b>Metacomics</b> .....	304
18.1	Das <i>Was</i> und <i>Wie</i> des Comics – Annäherungen .....	304
18.2	Von der Selbstreflexivität zum Metacomic – Bestimmungs- und Typologisierungsversuche.....	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