



**J.B. METZLER**

Julia Abel / Christian Klein (Hrsg.)

# **Comics und Graphic Novels**

Eine Einführung

J.B. Metzler Verlag

## Die Herausgeber

Julia Abel, Dr. phil., ist Lehrbeauftragte für Allgemeine Literaturwissenschaft und Neuere deutsche Literaturgeschichte an der Bergischen Universität Wuppertal.

Christian Klein, Dr. phil., ist Privatdozent und Akademischer Rat a.Z. für Allgemeine Literaturwissenschaft und Neuere deutsche Literaturgeschichte an der Bergischen Universität Wuppertal.



Gedruckt auf chlorfrei gebleichtem, säurefreiem und alterungsbeständigem Papier

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-476-02553-1

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

© 2016 J.B. Metzler Verlag GmbH, Stuttgart  
[www.metzlerverlag.de](http://www.metzlerverlag.de)  
[info@metzlerverlag.de](mailto:info@metzlerverlag.de)

Einbandgestaltung: Finken & Bumiller, Stuttgart (Foto: Thinkstock)  
Satz: Primustype Hurler GmbH, Notzingen  
Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck

Printed in Germany

# 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 Zeitungscomic 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> .....	<b>304</b>
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