

## Inhalt

Vorwort . . . . .	9
Der Comic – Ein Medium zwischen Tradition und Moderne	13
Das Ende eines Massenmediums	15
Das goldene Jahrhundert oder Das Ende einer Ära	17
Was ist ein Comic? . . . . .	21
Der Comic im 20. Jahrhundert	
Comics in den USA . . . . .	29
»The sunday page and the Funnies« – Comic-Strips in der Wochenendbeilage	29
Der Beginn des 20. Jahrhunderts: Die Pioniertage des Comic-Strips	34
Von Slumberland nach Coconino County – Kunst im Comic-Strip	40
Familiencomics und der Funny – Fortsetzung folgt	48
Die 1930er und 40er Jahre: Das große Abenteuer	51
Das Comic-Heft – Die Entwicklung des Comic Book in den USA	55
Die Welt der sprechenden Tiere: Funny animals	60
Die Welt und Walt Disney	64
Die Krise – Die EC Comics und der Comics Code	69
Der »sophisticated strip« – Comic-Strips nach 1945 in den USA	74
Der Superheld – Eine amerikanische Erfindung . . . . .	79
Die 1940er Jahre: »The Golden Age«	82
Die 1950er und 60er Jahre: Eine zweite Chance für Helden – »The Silver Age«	86
Von den 1970ern bis in die 90er Jahre: Vom »Bronze« bis zum »Modern Age« – Der realistische Superheld	93
Postmoderne Superhelden – Die »Brit Invasion« und Vertigo	99

Der frankobelgische Comic . . . . .	105
Hergé und der frankobelgische Comic	105
Das goldene Zeitalter des frankobelgischen Comics: Die Magazine <i>Spirou</i> und <i>Tintin</i>	110
Das Magazin <i>Pilote</i> und die Veränderungen der 1960er Jahre	120
Jedem sein eigenes Magazin – Die Revolution bei <i>Pilote</i>	126
Deutschland, deine Comics . . . . .	131
Comics in Deutschland vor 1945	131
Deutsche Comics in Zeitungen und Zeitschriften	134
Das Comic-Heft in Deutschland	137
Comics in der DDR	143
Von <i>pardon</i> bis <i>Zack</i> – Die Magazine der 1970er Jahre	145
Manga – Japanische Comics . . . . .	148
Osamu Tezuka: Der »Gott des Manga«	150
Manga für Mädchen und Jungen: Shojo und Shonen	153
Gekiga: Ernsthafte Bildgeschichten	157
Die Entdeckung des Manga in der westlichen Welt	158
Underground Comix . . . . .	162
Die Anfänge des autobiographischen Erzählens und Avantgarde-Comics	166
Die Graphic Novel . . . . .	171
1978 – Will Eisner und die Graphic Novel	171
Holzschnitte und andere Comics: Proto-Graphic Novels und frühe Comic-Romane	174
Der Weg zu <i>Maus</i>	177
Graphic Novel und Mainstream	180
Der Comic-Roman und die Bande Dessinée für Erwachsene	182
Autorencomics aus Deutschland	191

Der Übergang zur Moderne: Die Independent Revolution der »Alternative Comics« und der »Association« . . . . .	196
Die Entwicklung des »Alternative Comic« in Nordamerika	197
Die Künstlergruppe »L'Association« und die Freiheit der Formate	203
Europäisch-asiatische Begegnungen	209
Der Comic im 21. Jahrhundert	
Der globale Comic . . . . .	213
Die Zukunft der Helden von gestern . . . . .	220
Das Geschäft mit der Nostalgie	220
Der frankobelgische Comic der Gegenwart	224
Die neuen Genres	229
Das Comic-Heft und die Superhelden heute	233
Die Graphic Novel heute . . . . .	240
Ein Land namens Erinnerung – Graphic Novel und Autobiographie	242
Erzählen ohne Grenzen – Die Comic-Reportage	248
Der deutsche Roman und andere Hochschulcomics	253
Freie Formen	260
Digitale Comics und Webcomics . . . . .	266
Die Vergangenheit ist die Zukunft . . . . .	271
Literaturhinweise . . . . .	277
Personenregister . . . . .	281
Glossar . . . . .	288
Zum Autor . . . . .	293