

# Inhalt

Orientierungshilfe	9
<b>I Comicentwurforschung</b>	<b>13</b>
1 Die Geburt des Cartoons aus dem Geist des Riesenweingummis	13
2 Der Comic (Begriffsarbeit I)	20
3 Entwerfen und Comicentwerfen (Begriffsarbeit II)	27
4 Forschungsrückschau mit Aussicht	33
5 Comicentwurforschung: Gründe und Befunde	52
5.1 Warum Comicentwurforschung gerade jetzt?	53
5.2 Comicentwurf und Industrie	69
5.3 Comicentwurf und Wissenschaftsdiskurs	78
<b>II Produktionsästhetische Figurationen</b>	<b>83</b>
6 Produktionsästhetik als Problem	83
6.1 Drei Gründe für die Irreduzibilität ästhetischer Produktion	85
6.2 Komplexität und Emergenz	86
6.3 Selbstentzücklichkeit	105
6.4 Ideenkulturen des Kreativen	110
7 Exkurs: Handwerk und Technik	115
8 Figurationen der Produktionsästhetik: Ein Frage- und Antwortspiel	122

<b>III</b>	<b>Figurationen des Comics</b>	139
9	Die Ästhetik des Comicentwurfs	139
9.1	Erster Argumentkomplex	142
9.2	Zweiter Argumentkomplex	151
10	Der Comiczeichner und -produzent Eine Inspektion	164
11	Phaseonomien des Kreativen	205
11.1	Schriften der Phase	210
11.2	Bilder der Phase	232
	<b>Zum Ausklang</b>	251
	<b>Anhang</b>	259
	Literaturverzeichnis	259
	Abbildungsverzeichnis	273