

Vorwort 7

I Charakteristika der Comics 9

× *Comics als Massenmedium*    *Geschichte der Comics*  
*Produktionsmethoden*    *Formen und Merkmale*

II Humor und Alltag 29

*Pechvögel und Grotteske*    × *Kin-der Strips*    × *Der Familien-Strip, Spiegel des Lebens*    *Oh selig, ein Teenager zu sein*    × *Donald Duck & Co.*    *Geistreicher Höhenflug*    *Pogofenokee*    *Dogpatch, U.S.A.*    *Peanuts*    *Beetle Bailey*    *Die neue Welle*

III Abenteuer und Melodram 61

*Erfolgreicher Doppelschritt*    *Zurück zur Natur*  
*Science Fiction*    *If you enjoy being scared out of your wits . . .*    *Der Ritterroman*    *Die hohe Schule des Melodrams*    *Detektive und Polizisten*  
× *Die Abenteuerer*    *Der Krieg: G. I. Joes Taten als Heldenepos*    *Der Western: Die »Frontier« als amerikanisches Eden?*

IV Superhelden 101

*Moderne Mythen*    *Die Geschichte der Superhelden*  
*Marvel, eine neue Ära*    × *Der Superhelden-Boom*  
*Die Hypertrophien*    *Supersex*    *Der »Sidekick«*  
*Die Motivation*    *Die »Secret Identity«*    *Die Superheldinnen*    *Superbösewichte*    *Brain vs. brawn*

V Kritik und Zensur 131

*Dr. Wertham und der Horror*    *Die Geschichte des Verbrechens*    *Der Code und die Zensur*    *Comics im Klassenzimmer*

VI Das Gesellschaftsbild der Comics 145

*Das Gesellschaftsbild der Comics in Zahlen*    *Ethnische Minoritäten*    *Der Krieg als großer Gleich-*

*macher Law and Order Comics-Produzent und  
Demos Comics und Werbung Die amerikani-  
sche Institution*

## VII Intermediale Dependenz 157

*Die gemeinsame Geschichte der Medien »Pulps«,  
Vorläufer der Comic Books Rundfunkserien, Co-  
mics ohne Bilder Film und Fernsehen: bewegte  
Comics, bebildeter Rundfunk, verfilmter Roman  
Der Zeichentrickfilm*

## VIII Die europäische Comicsszene 175

*Die europäische Comics-Tradition XComics in  
Deutschland Comics in Frankreich und Belgien  
Comics in Italien Comics in anderen Ländern*

## IX Sex und Satire 207

*Intellektuell, sexy, elitär MAD Comics aus  
dem »Untergrund«*

## X Die Kunst der Comics 223

*Comics und die Hochrenaissance Comic Art  
Stil und Technik Comics und Pop Art*

## XI Trends und Entwicklungen 237

*Die Helden werden menschlicher Neger und ethni-  
sche Minoritäten Drogen und der aufgeweichte  
Code Auf zu neuen Ufern*

## XII Anhang

*Danksagung 246  
Anmerkungen 247  
Bibliographie 251  
Zeittafel 253  
Code der Comics Magazine Association  
of America, Inc. 259  
Register 261  
Erläuterungen zur beiliegenden Schallfolie 266*