

# Inhalt

## Vorwort — V

### 1 Zur Einführung — 1

- 1.1 Comics in der Medienkultur zu Beginn des 21. Jahrhunderts — 5
- 1.2 Medienwissenschaftliche Comicforschung — 11
- 1.3 Zum Aufbau dieses Buches — 15

### 2 *In medias res: Zur Medialität des Comics* — 20

- 2.1 Wie der Comic kein Medium ist — 31
- 2.2 Liste: Was die Medien des Comics ausmacht — 49
- 2.3 Akteur-Netzwerk: Die Medien des Comics verändern — 73
- 2.4 *Agencies* der Medialität — 81
- 2.5 Medien, neu versammelt — 92
- 2.6 Wie man die Medialität des Comics berücksichtigt — 106

### 3 *The Great Northern Brotherhood of Canadian Cartoonists: Die mediale Vergangenheit des Comics* — 117

- 3.1 Eine andere Geschichte? Historische Fakten und Fiktionen beurteilen — 122
- 3.2 Referenz und Fiktion: Wie vergangene Comics wirklich werden können — 125
- 3.3 Medialität: Vergehende Medienbestimmungen im Comic — 133

### 4 Comic und Nostalgie: Sehnsucht nach dem besonderen Medium — 154

- 4.1 Medialität ohne *agency*? Der *boom* der Nostalgie und die *graphic novel* — 163
- 4.2 Nostalgie und Modernisierung: Handeln orientieren — 170
- 4.3 Zu den Akteuren der Medialität: Besonderheiten erhalten — 173
- 4.4 *Mickey's Craziest Adventures*: Wie man ein vergangenes Medium gewinnt — 179

### 5 Comics erkennen? Medialität und Selbstreflexivität — 196

- 5.1 *David Boring*: Die Bezüge der Selbstreflexivität — 198
- 5.2 Comic: Das Mediale der Selbstreflexion — 211
- 5.3 Mediale Selbstbestimmtheit? Vom Wert der Selbstreflexivität — 222
- 5.4 Wie die Medien des Comics erkennbar gemacht werden — 231
- 5.5 *The Three Paradoxes*: Die Bezugsrahmen der Medialität einrichten — 246

- 6 Digital gewordene Comics: Die Materialität medialer Akteure anerkennen — 258**
  - 6.1 *Whatever Happened to the World of Tomorrow?* Comics auf Papier und der Computer — **262**
  - 6.2 *Monde binaire*: Gedruckte und digital gemachte Comics — **287**
  - 6.3 *To Be Continued*: Medialität digital fortsetzen — **298**
  - 6.4 *Terms and Conditions*: Wie Comics digital kontrollierbar werden — **312**
- 7 Fazit: Die Medien des Comics — 328**
- 8 Quellenverzeichnis — 347**
- 9 Abbildungsverzeichnis — 417**
- Register — 421**