

Comics, bis in die späten 1990er-Jahre oft als kulturelles Randprodukt gering geschätzt, geraten in Zeiten der multimedialen Kommunikation zunehmend in den Aufmerksamkeitsfokus. Im Comic erscheint das Bild auf das Allerwesentlichste hin destilliert und durch das Medium Text erweitert. In einem bis wenigen Bildern lassen sich so, optimiert für die Aufmerksamkeitsspanne der Web 2.0 - Generation, weltanschauliche, religiöse und soziale Probleme formulieren und zugleich scheinbare oder tatsächliche Lösungsvorschläge transportieren. Ihr Potential für ein Millionenpublikum entfalten sie in den letzten Dekaden aber durch zahlreiche Verfilmungen, ob als Anime, Arthouse oder Blockbuster.

Die Erforschung dieses Potentials ist noch weitgehend unentdecktes Gebiet. In diesem Band werden erste Akzente gesetzt.

*Mit Beiträgen von Patrick Bahners, Freek Bakker, Barbara Eder, Martin Frenzel, Rainer Gottschalg, Peter Häcker, Theresia Heimerl, Sabine Horst, Lisa Kienzl, Inge Kirsner, Fabian Löckener, Christian Romanek, Kathrin Trattner, Gerwin van der Pol, Gerold Wallner, Christian Wessely und Franz Winter.*