

Comic

[urn:nbn:de:bsz:15-qucosa2-729824](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:15-qucosa2-729824)

Keywords:

Comic, Graphic novel, Graphic narrative, Bande dessinée, Fumetti, Graphzine, Bilderzählung, Bildgeschichte, Comicforschung, Medien, Manga, Geschlechterdifferenz, Bildsequenz, Sequentielle Kunst, Sequential art, Comic strip, Wimmen's Comix

Im öffentlichen und wissenschaftlichen Diskurs existieren unterschiedliche Definitionen für das Phänomen Comic. Weder herrscht Einigkeit darüber, ob es sich beim Comic um eine mediale, literarische oder um eine künstlerische Form handelt, noch darüber, wodurch diese gekennzeichnet ist (vgl. Packard, 2016, S. 56). Während der aus dem Amerikanischen übernommene Begriff Comic eine gewisse Nähe zur Komik und damit zu humoristischen Inhalten suggeriert, heben andere Bezeichnungen, wie der französische Ausdruck *bande dessinée* (dt. gezeichneter Streifen) oder das italienische *fumetti* (dt. Rauchwölkchen), formale Charakteristika (Bildfolge, Sprechblase) hervor. Die Namensgebung verdeutlicht dabei nicht nur die historische Spezifik, sondern auch die unterschiedlichen Kulturgeschichten und (inter-)nationalen Traditionen der Comicform. Der Comic ist nicht an ein spezifisches Trägermedium oder Publikationsformat gebunden. Es gibt sowohl Print-Comics in Buch- und Heftform als auch Webcomics, die ausschließlich digital erscheinen. Ebenso wenig kann er auf bestimmte Zeichenstile (naturalistisch, abstrakt usw.), Gestaltungstechniken (Tusche- oder Bleistiftzeichnungen, analog oder digital) oder Genres (Abenteuer, Science-Fiction, Western, Krimi etc.) reduziert werden. Auch die Comicforschung selbst kann als heterogenes Feld verstanden werden, das sich aus unterschiedlichen disziplinären Perspektivierungen und Herangehensweisen (z. B. narratologische, semiotische oder genretheoretische Ansätze) speist und sich nicht auf einen einzigen nationalen Diskurs beschränken lässt. Wenn auch frankophone Länder wie Belgien und Frankreich traditionell eine führende Position bei der (wissenschaftlichen) Auseinandersetzung mit dem Comic einnehmen, verfügen ebenso Länder wie die USA, Deutschland, Italien und Japan über eine tiefgreifende sowie umfassende Kulturgeschichte des Comics. [1]

In Abgrenzung zu frühen Formen der Bilderzählung wird unter dem Schlagwort ‚moderner Comic‘ eine kontingente und veränderbare künstlerisch-mediale Form subsumiert. Ab 1985 setzt sich im westlichen Diskurs die Bezeichnung sequenzielle Kunst (*sequential art*) als Synonym für den Comic durch. Der Ausdruck geht auf den US-amerikanischen Comickünstler und Autor Will Eisner zurück. Dieser führte den Begriff als Beschreibung für eine spezielle künstlerische und literarische Form ein, bei der Geschichten mit Hilfe einer kombinatorischen Anordnung von Bild und Text erzählt werden (vgl. Eisner, 2006, S. 5). Acht Jahre später rekurrierte Scott McCloud in seinem einführenden, international rezipierten Werk „Understanding Comics. The Invisible Art“ (McCloud, 1993) auf Eisner. Er rückt die formalen Eigenschaften und die Bildsequenz des Comics ins Zentrum und erklärt die Abfolge von mindestens zwei stehenden Bildern zum wichtigsten Kriterium für dessen Definition. Laut McCloud handelt es sich bei einem Comic um „[z]u räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und / oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen“ (McCloud, 2001, S. 17). Es lassen sich aber auch Definitionsversuche ausmachen, für die die sequenzielle Bildfolge kein konstitutives Charakteristikum darstellt

(vgl. u. a. Harvey, 2009); stattdessen wird die Kombination von Bild und Text als ein zentrales Merkmal des Comics benannt (vgl. u. a. Dolle-Weinkauff, 1991; Bongco, 2001; Saraceni, 2003). Mit dem Konzept der strukturellen Parodie spricht Ole Frahm dem Comic ein weiteres grundlegendes Charakteristikum zu. In „Die Sprache des Comics“ (Frahm, 2010) vertritt er die These, dass dem Comic ein kritisches Potenzial inhärent sei und ihn eine performative sowie selbstreflexive parodistische Struktur kennzeichne. Trotz ihrer Heterogenität ist all diesen tradierten Definitionsversuchen gemein, dass sie die konstitutive Rolle der Kategorie *Gender* sowie weitere Strukturkategorien für den Comic ausblenden. [2]

Betrachtet man den aktuellen Stand der Forschung, wird deutlich, dass die Perspektiven der kulturwissenschaftlich ausgerichteten *Gender*-, *Queer*- und *Diversity Studies* in die aufstrebende Comicforschung kaum Eingang gefunden haben (vgl. Chute & DeKoven, 2006, S. 776). Einzelne Studien beschäftigen sich mit der historischen Entwicklung (stereotyper) Frauenrollen im Comic (vgl. u. a. Knigge & Schnurrer, 1978; Knigge, 1985; Sadoul, 1990; Pilloy, 1994; Robbins, 1996; Horn, 1980, 2001), andere setzen sich im Rahmen einer überwiegend feministischen Lektüre wiederholt mit der wohl berühmtesten weiblichen Comic-Figur – Wonder Woman – auseinander (vgl. u. a. Robinson, 2004; Berlatsky, 2015; Held, 2017; Langley & Wood, 2017). Die Gender-Thematik gezielt analysierende Veröffentlichungen bilden eher Ausnahmen; zu ihnen zählen das Sonderheft des American Literature Magazins „Queer About Comics“ (Scott & Fawaz, 2018), die Sammelbände „Gender and the Superhero Narrative“ (Goodrum, Prescott & Smith, 2018), „The Routledge Companion to Gender and Sexuality in Comic Book Studies“ (Aldama, 2020), „Spaces Between. Gender, Diversity, and Identity in Comics“ (Eckhoff-Heindl & Sina, 2020) und die Monografien von Hillary Chute (2010), Carolynocca (2016), Véronique Sina (2016) und Michelle Ann Abate (2019). Während sich Cocca (2016) primär mit der Darstellung von Superheldinnen und dem Wechselverhältnis von Geschlecht, Kultur und Identität im Medium Comic auseinandersetzt, beschäftigt sich Chute (2010) anhand ausgewählter Werke weiblicher Comickünstlerinnen, unter anderem Marjane Satrapi, Aline Kominsky-Crumb oder Alison Bechdel, mit dem Genre der autobiografischen *graphic narratives* und legt dabei ein besonderes Augenmerk auf die reziproke Bezugnahme von Geschlecht und Sexualität. Aus der Perspektive der *Gender Media Studies* entwickelt Sina (2016) das Konzept des performativen Comicfilms und zeigt, wie sich Comic, Film und Gender im Zeitalter der digitalen Reproduzierbarkeit wechselseitig generieren, transformieren und produktiv aufeinander einwirken. Abate (2019) arbeitet am Beispiel weiblicher Protagonistinnen in humoristischen Comicstrip-Serien des frühen 20. Jahrhunderts das kritische Potenzial des Comics heraus. Ähnlich wie die Gender- und Queer Studies hat der Ansatz der *Critical Race*- oder *Postcolonial Studies* bisher nur vereinzelt Widerhall in der internationalen comicbezogenen Forschung gefunden (vgl. Gateward & Jennings, 2015; Whaley, 2015; Earle, 2019; Whitted, 2019). Ähnliche Forschungsdesiderata bilden Ansätze der *(Cultural) Disability Studies* (vgl. Alaniz, 2014; Heindl, 2014; Suzuki, 2015; Foss, Gray & Whalen, 2016; Quesenberry, 2017, Smith & Alaniz, 2019), die sich insbesondere dem medizinischen Comic (*graphic medicine*) jenseits pathologischer Zusammenhänge widmen (vgl. O'Brien, 2013; Squier & Marks, 2014; Czerwiec et al., 2015; Squier & Krüger-Fürhoff, 2020). Auch wissenschaftliche Beiträge, die das Medium Comic aus einer dezidiert intersektionalen Perspektive beleuchten, bilden Ausnahmen (vgl. Packard et al., 2019; Sina, 2021a). [3]

Seit seiner massenmedialen Reproduktion in amerikanischen Tageszeitungen des 19. Jahrhunderts ist der (moderne) Comic immer wieder als popkulturelles Phänomen wahrgenommen worden, das (geschlechter-)stereotype Darstellungen manifestiert (vgl. Robbins, 1996; Innes, 1999; Horn, 1980, 2001). Als populäres und dennoch oftmals marginalisiertes Medium ist der Comic jedoch nie gänzlich in der Rolle als hegemonialer Stabilisator aufgegangen (vgl. Eckhoff-Heindl & Sina, 2020). Vielmehr verfügt er über ein spezifisches ästhetisches und zugleich gesellschaftspolitisches Potenzial, das es Künstler_innen ermöglicht, die Comicform kreativ zu nutzen und (Geschlechter-)Normen zu hinterfragen (vgl. Frahm, 2010; Engelmann, 2013; Sina, 2016). Laut Hillary Chute und Frederik Byrn Køhlert eignet sich der Comic aufgrund seiner medialen Beschaffenheit auf besondere Weise dazu, alternative Lebenswege aufzuzeigen und das ‚sichtbar‘ zu machen, was sich häufig außerhalb des öffentlichen hegemonialen Diskurses befindet (vgl. Chute, 2010; Køhlert, 2019). Auch aus diesem Grund nutzen immer mehr queer-feministische Künstler_innen Comics, um persönliche und gesellschaftspolitisch relevante Geschichten zu inszenieren. Damit knüpfen sie an eine Entwicklung an, die sich bereits in den 1960er- und 1970er-Jahren im Rahmen der sogenannten *Wimmen's Comix* sowie der ersten Welle feministischer Underground-Comics beobachten lässt und bis heute anhält (vgl. Chute, 2018; Kirtley, 2018; Sina, 2021b). In ihren queer-feministischen Comics setzen sich etwa Phoebe Gloeckner, Liv Strömquist, Alison Bechdel, Julie Doucet oder Anke Feuchtenberger nicht nur mit den formal-ästhetischen Mitteln des Comics, sondern auch mit persönlichen, traumatischen und gesellschaftspolitischen Themen auseinander. Dabei verdeutlichen sie, dass der Comic sein produktives Potenzial aus der Kombination von Bild und Text sowie der Panel- und Figurengestaltung bezieht. Aber auch das Verhältnis von Einzelbild und Bildfolge beziehungsweise die von Leerstellen durchzogene sequenzielle Struktur des Comics ist von einem Spannungsverhältnis der Repräsentanz und Nicht-Repräsentanz, von Zeigen und Nicht-Zeigen geprägt (vgl. Sina, 2016; Eckhoff-Heindl & Sina, 2020), das sich Comickünstler_innen zunutze machen. Als grafisches Medium bedient sich der Comic einer selbstbezüglichen, abstrakten Repräsentationsästhetik, die als „überzeichnete Reduktion“ (Sina, 2016, S. 48) verstanden werden kann. Diese befreit den Comic vom Prinzip der unmittelbaren beziehungsweise transparenten Darstellung und eröffnet die Möglichkeit, auf Naturalisierung setzende Ästhetiken als mediale Konstruktionen sichtbar und erfahrbar zu machen (vgl. Sina, 2016, S. 90). Auf dem „Modus der Wiederholung“ (Frahm, 2010, S. 12) basierend, ist der Comic zudem durch eine performative, iterative Grundstruktur geprägt, die den Raum für Irritationen und (subversive) Verschiebungen öffnet. [4]

Die Erweiterung bestehender wissenschaftlicher Comic-Diskurse um eine gendertheoretische Perspektive trägt dazu bei, repräsentationskritische Fragen zu fokussieren und (stereotype) Strategien der (medialen) Vergeschlechtlichung kritisch zu reflektieren. So können unterschiedliche Ausprägungen hegemonialer Ausgrenzungs- und Machtstrukturen sowie heteronormative Zuweisungen in der sequenziellen Kunst aufgedeckt und ihre sozio-kulturelle sowie künstlerisch-mediale Form der Repräsentation und (Re-)Produktion einer differenzierten Betrachtung unterzogen werden. Für die Entwicklungs- und Rezeptionsgeschichte des Comics sowie für dessen Inhalte, Narrationen und formal-ästhetische Ebene übernimmt die Kategorie Gender eine strukturierende Funktion (vgl. Kupczynska, 2014; Sina, 2016; Gibson, 2017). So handelt es sich trotz einer wachsenden Leser_innenschaft, die insbesondere mit dem Manga-Boom der 1980er- und 1990er-Jahre in Zusammenhang steht (vgl. Brunner, 2010), und

der zunehmenden Anzahl erfolgreicher Comickünstler_innen bis heute bei den meisten Produzent_innen sowie Konsument_innen von (westlichen) Comics um Männer. Dementsprechend gilt die (westliche) sequenzielle Kunst als ‚männliches‘ Medium (vgl. Knigge & Schnurrer, 1978, S. 5; Brunner, 2010, S. 7). Diese Beobachtung kann auch auf die (westliche) Comicforschung übertragen werden, deren textueller Kanon bis heute von männlichen Autoren dominiert wird (vgl. Packard et al., 2019; Sina, 2021b). Darüber hinaus lässt sich eine Vergeschlechtlichung des Comics im Hinblick auf Rezeptionsmuster und auf das genrespezifische „Gendering visueller Sprachen“ (Martindale, 2011, S. 342) beobachten. So scheinen beispielsweise gerade die auf eine männliche Leserschaft ausgerichteten Action- und Superhelden-Comics durch eine als stereotypisch männlich konnotierte Dynamik und Geradlinigkeit gekennzeichnet zu sein, während „[s]entimentale, kommunikationsbasierte Comics“ (Martindale, 2011, S. 342) als stereotypisch weiblich konnotiert werden. Besonders ausgeprägt ist die auf unterschiedlichen Genretypen basierende geschlechtsspezifische Adressierung von Rezipierenden in einigen der populärsten Teile des japanischen Comicmarkts. Die sogenannten *shōnen*-Manga richten sich etwa an eine vornehmlich junge männliche Leserschaft, während die *shōjo*-Manga auf ein junges weibliches Publikum abzielen (vgl. Dolle-Weinkauff, 2010; Mae, Scherer & Hülsmann, 2016; Berndt, Nagaike & Ōgi, 2019), indem der emotionsgeladene Umgang mit inneren Konflikten oder zwischenmenschlichen Beziehungen in den Vordergrund der inszenierten Erzählungen gerückt werden. Zudem lassen sich gendertypische Darstellungskonventionen wie der Einsatz von Pastelltönen, filigranen Linien oder Blüten-Motiven im *shōjo*-Manga ausmachen (vgl. Prough, 2010; Brunner, 2010; Packard et al., 2019; Ōgi, Suter, Nagaike & Lent, 2019). In Japan erschienen *shōjo*-Manga bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts. Während sie zunächst ausschließlich von Männern produziert wurden, etablierte sich in den 1970er-Jahren eine Generation Manga-Zeichnerinnen (*Nijūyonen Gumi*), die das *shōjo*-Genre revolutionierten, indem sie Manga für erwachsene Frauen herstellten, die sogenannten *josei* oder auch *ladies' manga*. Die Künstler_innen wichen in ihren Themen und Inhalten von den stereotypen Mädchen-Manga ab und erweiterten das Repertoire des japanischen und später auch des westlichen Comics. So bildete sich etwa das Subgenre der *yuri*-Manga heraus, das sich vornehmlich an homosexuelle Rezipientinnen richtet (vgl. u. a. Fingerroth, 2008; Brunner, 2010). [5]

Literaturverzeichnis:

- Abate, Michelle Ann (2019). *Funny Girls. Guffaws, Guts, and Gender in Classic American Comics*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Alaniz, José (2014). *Death, Disability, and the Superhero. The Silver Age and Beyond*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Aldama, Frederick Luis (Eds.) (2020). *The Routledge Companion to Gender and Sexuality in Comic Book Studies* (Routledge companion). Abingdon, Oxon: Routledge.
- Berlatsky, Noah (2015). *Wonder Woman. Bondage and Feminism in the Marston/Peter Comics, 1941–1948* (Comics Culture). New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.
- Berndt, Jaqueline; Nagaike, Kazumi & Ōgi, Fusami (2019). *Shojo Across Media. Exploring "Girl" Practices in Contemporary Japan* (East Asian Popular Culture). Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Bongco, Milla (2001). On the Language of Comics and the Reading Process. *Medien & Zeit*, 16 (3), S. 14–21.

- Brunner, Miriam (2010). *Manga*. Paderborn: Fink.
- Chute, Hillary L. (2010). *Graphic Women. Life Narrative and Contemporary Comics* (Gender and Culture). New York: Columbia University Press.
- Chute, Hillary (2018). Feminist Graphic Art. *Feminist Studies*, 44 (1), pp. 153–170. doi: [10.15767/feministstudies.44.1.0153](https://doi.org/10.15767/feministstudies.44.1.0153).
- Chute, Hillary & DeKoven, Marianne (2006). Introduction: Graphic Narrative. *MFS Modern Fiction Studies*, 52 (4), pp. 767–782. doi: [10.1353/mfs.2007.0002](https://doi.org/10.1353/mfs.2007.0002).
- Cocca, Carolyn (2016). *Superwomen. Gender, Power, and Representation*. New York: Bloomsbury Academic.
- Czerwiec, M. K.; Williams, Ian; Squier, Susan Merrill; Green, Michael J.; Myers, Kimberly R. & Smith, Scott Thompson (Eds.) (2015). *Graphic Medicine Manifesto* (Graphic Medicine). University Park Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press.
- Dolle-Weinkauff, Bernd (1991). Das heimliche Regiment der Sprache im Comic. In Bodo Franzmann, Hermann, Ingo, Kagelmann, H. Jürgen & Rolf Zitzlsperger (Hrsg.), *Comics zwischen Lese- und Bildkultur* (S. 66–78). München: Profil-Verlag.
- Dolle-Weinkauff, Bernd (2010). Aktuelle Erscheinungsformen des Comic: Manga und Graphic Novel. In Klaus Maiwald (Hrsg.), *Comics und Animationsfilme* (Medien im Deutschunterricht Jahrbuch, Bd. 2009, S. 19–32). München: kopaed.
- Earle, Monalesia (2019). *Writing Queer Women of Color. Representation and Misdirection in Contemporary Fiction and Graphic Narratives*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Eckhoff-Heindl, Nina & Sina, Véronique (Eds.) (2020). *Spaces Between. Gender, Diversity, and Identity in Comics*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Eisner, Will (2006). *Comics & Sequential Art*. Panamus: Poorhouse Press.
- Engelmann, Jonas (2013). *Gerahmter Diskurs. Gesellschaftsbilder im Independent-Comic*. Mainz: Ventil Verlag.
- Fingeroth, Danny (2008). *The Rough Guide to Graphic Novels*. London: Rough Guides.
- Foss, Chris; Gray, Jonathan W. & Whalen, Zach (Eds.) (2016). *Disability in Comic Books and Graphic Narratives* (Literary Disability Studies). New York: Palgrave Macmillan.
- Frahm, Ole (2010). *Die Sprache des Comics*. Hamburg: Philo Fine Arts.
- Gateward, Frances K. & Jennings, John (Eds.) (2015). *The Blacker the Ink. Constructions of Black Identity in Comics and Sequential art*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.
- Gibson, Mel (2017). Comics and Gender. In Frank Bramlett, Roy T. Cook & Aaron Meskin (Eds.), *The Routledge Companion to Comics* (pp. 285–293). New York: Routledge.
- Goodrum, Michael; Prescott, Tara & Smith, Philip (Eds.) (2018). *Gender and the Superhero Narrative*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Harvey, Robert C. (2009). How the Comics Came to Be. Through the Juncture of Word and Image from Magazine Gag Cartoons to Newspaper Strips, Tools for Critical Appreciation plus Rare Seldom Witnessed Historical Facts. In Jeet Heer & Kent Worcester (Eds.), *A Comics Studies Reader* (pp. 25–45). Jackson, Miss.: University Press of Mississippi.
- Heindl, Nina (2014). Becoming Aware of One's Own Biased Attitude: The Observer's Encounter with Disability in Chris Ware's Acme Novelty Library No. 18. *The Review of Disability Studies*, 10 (3&4), pp. 40–51.
- Held, Jacob M. (2017). *Wonder Woman and Philosophy. The Amazonian Mystique*. Hoboken, NJ: Wiley Blackwell.

- Horn, Maurice (1980). *Women in the Comics* (Vol. 1). Philadelphia: Chelsea House Publications.
- Horn, Maurice (2001). *Women in the Comics* (Vol. 2 & 3). Philadelphia: Chelsea House Publications.
- Inness, Sherrie A. (1999). *Tough Girls. Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture*. Philadelphia, Penn.: University of Pennsylvania Press.
- Kirtley, Susan (2018). "A Word to You Feminist Women". *The Parallel Legacies of Feminism and Underground Comics*. In Jan Baetens, Hugo Frey & Stephen Ely Tabachnick (Eds.), *The Cambridge History of the Graphic Novel* (pp. 269–285). Cambridge: Cambridge University Press.
- Knigge, Andreas C. (1985). *Sex im Comic*. Berlin: Ullstein.
- Knigge, Andreas C. & Schnurrer, Achim (1978). *Bilderfrauen, Frauenbilder. Eine kommentierte Bilddokumentation über das Bild der Frau im Comic*. Hannover: Becker & Knigge.
- Køhlert, Frederik Byrn (2019). *Serial Selves. Identity and Representation in Autobiographical Comics*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Kupczyk, Kalina (2014). Gendern Comics, wenn sie erzählen? Über einige Aspekte der Gender-Narratologie und ihre Anwendung in der Comic-Analyse. In Susanne Hochreiter & Ursula Klingeböck (Hrsg.), *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel* (S. 213–232). Bielefeld: transcript Verlag.
- Langley, Travis & Wood, Mara (Hrsg.) (2017). *Wonder Woman Psychology. Lassoing the Truth*. New York: Sterling.
- Mae, Michiko; Scherer, Elisabeth & Hülsmann, Katharina (Hrsg.) (2016). *Japanische Populärkultur und Gender. Ein Studienbuch*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Martindale, Kathleen (2011). Zurück in die Zukunft mit Dykes To Watch Out For und Hothead Paisan. In Barbara Eder, Elisabeth Klar & Ramón Reichert (Hrsg.), *Theorien des Comics* (S. 341–364). Bielefeld: transcript Verlag.
- McCloud, Scott (1993). *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York: Harper Perennial.
- McCloud, Scott (2001). *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst*. Hamburg: Carlsen.
- O'Brien, Sharon (2013). Showing the Voice of the Body: Brian Fies's Mom's Cancer, the Graphic Illness Memoir, and the Narrative of Hope. In J. Tolmie (Ed.), *Drawing From Life. Memory and Subjectivity in Comic Art* (pp. 264–287). Jackson, Miss.: University Press of Mississippi.
- Ōgi, Fusami; Suter, Rebecca; Nagaïke, Kazumi & Lent, John A. (2019). *Women's Manga in Asia and Beyond. Uniting Different Cultures and Identities*. London: Palgrave Macmillan.
- Packard, Stephan (2016). Medium, Form, Erzählung? Zur problematischen Frage: „Was ist ein Comic?“. In Julia Abel & Christian Klein (Hrsg.), *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung* (Lehrbuch J. B. Metzler, S. 56–73). Stuttgart: J. B. Metzler Verlag.
- Packard, Stephan; Rauscher, Andreas; Sina, Véronique; Thon, Jan-Noël; Wilde, Lukas R.A. & Wildfeuer, Janina (Hrsg.) (2019). *Comicanalyse. Eine Einführung*. Stuttgart: J. B. Metzler.
- Pilloy, Annie (1994). *Les compagnes des héros de B.D. Des femmes et des bulles*. Paris: L'Harmattan.
- Prough, Jennifer (2010). Shōjo Manga in Japan and Abroad. In Toni Johnson-Woods (Eds.), *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives* (pp. 93–108). London: Continuum.

- Quesenberry, Krista (2017). Intersectional and Non-Human Self-Representation in Women's Autobiographical Comics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 8 (5), pp. 417–432. doi: [10.1080/21504857.2017.1355831](https://doi.org/10.1080/21504857.2017.1355831).
- Robbins, Trina (1996). *The Great Women Superheroes*. Northampton, Mass.: Kitchen Sink Press.
- Robinson, Lillian S. (2004). *Wonder Women. Feminisms and Superheroes*. New York: Routledge.
- Sadoul, Jacques (1990). *L'enfer des bulles 20 ans après*. Paris: Albin Michel.
- Saraceni, Mario (2003). *The Language of Comics*. London: Routledge.
- Scott, Dariack & Fawaz, Ramzi (2018). Queer about Comics. *American Literature*, 90 (2), pp. 197–219. doi: [10.1215/00029831-4564274](https://doi.org/10.1215/00029831-4564274).
- Sina, Véronique (2016). *Comic - Film - Gender. Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Sina, Véronique (2021a). It Ain't Me Babe – Zur Geschichte und Entwicklung feministischer Comics. In Bernd Dolle-Weinkauff & Dietrich Grünewald (Hrsg.), *Geschichte des Comic. Studien zu Epochen, Ländern und Einzelwerken*. Berlin: Bachmann.
- Sina, Véronique (2021b). Comics und Intersektionalitätsforschung: Über das Ineinandergreifen differenz- und identitätsstiftender Kategorien in der sequenziellen Kunst. In Stephan Packard & Véronique Sina (Hrsg.), *Aktuelle Perspektiven der Comicforschung*. Berlin: Springer.
- Smith, Scott Thompson & Alaniz, José (Eds.) (2019). *Uncanny Bodies. Superhero Comics and Disability* (Graphic Medicine). University Park Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press.
- Squier, Susan Merrill & Krüger-Fürhoff, Irmela Marei (Eds.) (2020). *PathoGraphics. Narrative, Aesthetics, Contention, Community* (Graphic Medicine). University Park Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press.
- Squier, Susan & Marks, J. Ryan (2014). Introduction. *Configurations*, 22 (2), pp. 149–152. doi: [10.1353/con.2014.0023](https://doi.org/10.1353/con.2014.0023).
- Suzuki, Shige (2015). Autism and Manga. Comics for Women, Disability, and Tobe Keiko's With the Light. In Masami Toku (Hrsg.), *International Perspectives on Shojo and Shojo Manga. The Influence of Girl Culture* (S. 50–63). London: Routledge.
- Whaley, Deborah Elizabeth (2015). *Black Women in Sequence. Re-inking Comics, Graphic Novels, and Anime*. Seattle: University of Washington Press.
- Whitted, Qiana J. (2019). *EC Comics. Race, Shock, and Social Protest* (Comics Culture). New Brunswick: Rutgers University Press.

Autor_in:

Véronique Sina arbeitet und forscht seit November 2020 als Postdoc im Bereich Filmwissenschaft / Mediendramaturgie am Institut für Film-, Theater-, Medien- und Kulturwissenschaft der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (JGU). Zuvor war sie als akademische Mitarbeiterin an den medienwissenschaftlichen Instituten der Universität zu Köln, der Eberhard Karls Universität Tübingen und der Ruhr-Universität Bochum (RUB) sowie als Studiengangkoordinatorin im Bereich der Gender- und Queer Studies (GeStiK) an der Universität zu Köln tätig. An der RUB wurde sie 2016 am Institut für Medienwissenschaft aufgrund ihrer Arbeit „Comic – Film – Gender. Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm“ (transcript Verlag) promoviert. Derzeit verfolgt Véronique Sina ein Habilitationsprojekt zur diskursiven Konstruktion geschlechtlich codierter kultureller jüdischer Identität(en) in populären Bildmedien. Seit 2000 ist sie mit der Siegener Forschungsstelle „Queery/ing Popular Culture“ und mit dem SELMA STERN ZENTRUM für Jüdische Studien Berlin-Brandenburg assoziiert sowie von 2017 bis 2019 als Postdoc am DFG-Graduiertenkolleg „Das Dokumentarische. Exzess und Entzug“. Zu ihren Forschungsschwerpunkten zählen Gender- und Queer Studies, Visual Studies, Medienästhetik, Holocaust Studies, Jewish Cultural Studies, Comic-, Intersektionalitäts- und Intermedialitätsforschung. Véronique Sina ist Mitbegründerin und Sprecherin der AG Comicforschung der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) sowie Mit-Herausgeberin der interdisziplinären Publikationsreihe „COMICSTUDIEN“, die im Verlag Walter de Gruyter erscheint.

Kontakt:

Gender Glossar | Open-Access-Zeitschrift | ISSN 2366-5580
Universität Leipzig
Erziehungswissenschaftliche Fakultät
Dittrichring 5–7
D-04109 Leipzig
redaktion@gender-glossar.de
www.gender-glossar.de

Nutzungsbedingungen:

Dieses Werk bzw. Inhalt steht unter einer [Creative Commons Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung 3.0](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de/legalcode). Diese Lizenz erlaubt es, den Inhalt unter folgenden Bedingungen zu vervielfältigen, zu verbreiten und öffentlich aufzuführen: Der Name des Autor*/Rechtsinhaber* muss genannt werden. Dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Der Inhalt darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de/legalcode>