

7 Vorwort und Dank

9 Einleitung: Wahrnehmung von Comics

Perspektivierung, theoretischer Zugang, methodischer Zugriff

Begründung der Fallstudie

Fragestellungen und Thesen, Argumentation und Aufbau

35 Comics als narrative Artefakte eines visuell-taktilen Mediums

Comics als Artefakte: Comics im und um den Kunstdiskurs herum

Comics als visuell-taktilen Medium: Entgegen der Bild-Text-Dominanz im Forschungsfeld

Comics als narrative Artefakte: Visuell-taktilen Erzählen in Comics

67 Ästhetische Erfahrung durch und mit Comics

Ästhetische Einstellung: Wahrnehmung wahrnehmen

Ästhetische Reflexivität: Mehrdimensionalität der Selbstbezüglichkeit

Ästhetische Erfahrung: Dialogisches Verhältnis und zirkuläres Zusammenspiel

103 Fallstudie: Chris Wares *Building Stories* (2012)

Grundlegende Gestaltungsweisen in *Building Stories*

Sichtbarkeit im Entfalten, Wenden und Durchscheinen

Körperlichkeit im Umblättern und vergleichenden Sehen

Performanz im Klappen, Wischen und Abblättern

Erinnerung im Verräumlichen und Vernetzen

Zusammenfassung

269 Exemplifikationen

Ausweitung: Das visuell-taktile Erzählen in Comics

Ex contrario: (K)Eine ästhetische Erfahrung machen

Verzahnung: Ästhetische Erfahrung durch visuell-taktilen Erzählen

305 Fazit und Ausblick

309 Anmerkungen

Einleitung: Wahrnehmung von Comics

Comics als narrative Artefakte eines visuell-taktilen Mediums

Ästhetische Erfahrung durch und mit Comics

Fallstudie: Chris Ware's *Building Stories* (2012)

Exemplifikationen

Fazit und Ausblick

359 Anhang

Comicverzeichnis

Literaturverzeichnis

Bildnachweise

395 Tafelteil

Tafeln

Klapptafel