



Ein Manual für die Praxis

Herausgegeben von Urs Hangartner, Felix Keller, Dorothea Oechslin

Lucerne University of
Applied Sciences and Arts

**HOCHSCHULE
LUZERN**

Design & Kunst

Intro 5

Fragen und Vorüberlegungen 7

State of the Art 7

Aufwand, Anwendung, Ziel und Zweck 8

Zielpublikum 8

Format 8

Medium 9

Distribution 10

10 Thesen 11

01 – Erster Eindruck 12

02 – Akzeptanz 14

03 – Richtigkeit 15

04 – Klarheit 16

05 – Glaubwürdigkeit 17

06 – Geschichte 18

07 – Sprache 19

08 – Wahrnehmung 20

09 – Identifikation 21

10 – Testen 22

Didaktische Gedankensplitter zur Integration naturwissenschaftlicher Inhalte im Comic

(Markus Prechtl) 23

Sachcomics. Die Leseliste 51

Biografie/Autobiografie 52

Reportage/Dokumentation/Tagebuch 55

Geschichte 58

Naturwissenschaft/Technik/Ökonomie 59

Prävention/Gesundheit/Gesellschaft 60

Werbung/Tourismus/Image 61

Über Comics. Sekundärmaterial 63

Comic allgemein 63

Bibliografien, Datenbanken 65

Sachcomics 65

Geschichte 67

Comic-Reportage/Comic-Journalismus 68

Literaturadaptionen 69

Information Graphics 70

Dank / Impressum 70/71

Intro

Es gibt sie. Und wie es scheint, immer zahlreicher: Sachcomics. Was sind Sachcomics? Es sind solche Comics, die mehr wollen als (nur) unterhalten. Comics, die Informationen, Wissen, Fakten vermitteln, die «edukativ» wirken, die zeigen, wie etwas funktioniert, wie etwas ist oder war oder sein sollte. Die ihr Lesepublikum für ein Thema sensibilisieren, Einfluss nehmen wollen auf Verhaltensweisen und Einstellungen der Lesenden.

Erreichen die Sachcomics ihr Ziel? Führen sie zur beabsichtigten Wirkung? Wie wird es in der jeweiligen Zielgruppe, dem Zielpublikum, verstanden? Als wie attraktiv werten Zielgruppen den für sie bestimmten Sachcomic? Was braucht es alles, damit ein Sachcomic richtig und gut gemacht ist? Das sind Fragen, die sich im Rahmen eines Forschungsprojekts mit dem Titel «Angewandte Narration: Sachcomics» stellten. Und die mit diversen Untersuchungen zu beantworten versucht wurden.

Das Forschungsprojekt an der Hochschule Luzern – Design & Kunst, durchgeführt von 2009 bis 2012, wurde unterstützt vom Schweizerischen Nationalfonds zur Förderung wissenschaftlicher Forschung (Förderinstrument DORE – DO REsearch – für praxisorientierte Forschung).

Eine Art «Grundlagenforschung» wurde dabei am Primärmaterial, an den Sachcomics, betrieben. Eine Sichtung und Wertung mit Material aus dem immensen Archiv-Schatz der Bibliothèque Municipale de Lausanne, die über die zweitgrösste Comic-Sammlung Europas verfügt (gleich nach der Comic-«Landesbibliothek» im französischen Angoulême), sollte einen ersten grossen Überblick verschaffen: darüber, was es alles gibt, und darüber, wie insbesondere sich die schweizerische Produktion zeigt. Bestätigt wurde dabei unter anderem: Es gibt nichts, was es nicht gibt. Im Sachcomic ist praktisch alles Erdenkliche möglich, jedes Sachthema, jede (wissenschaftliche) Disziplin, Fachwissen aller Art, Dokumentationen, Journalistisches (Reportagen), Biografien und Autobiografien, Comics, die auf Verhaltensweisen und Haltungen einwirken wollen, sei es im Bereich Gesundheitsprävention oder Umweltbewusstsein – schier alles ist möglich. Eine zweite wichtige Erkenntnis, welche das Sichten bestehender Sachcomics ergab: Vieles, vor allem auf dem schweizerischen Sachcomic-Markt, entspricht nicht dem professionellen Standard dessen, was Comics heute ausmachen (müssen). Sei es im rein handwerklich-künstlerischen Bereich, sei es, dass richtig, klar und glaubwürdig mit Bildern und Texten

erzählt wird, um ein Thema optimal zu vermitteln. So werden Chancen vertan und auch Produktionsgelder gleichsam falsch eingesetzt: Wenn nämlich Sachcomics nur gut gemeint statt gut gemacht sind.

Eigentliche sogenannte Wirkungsforschung konnte an drei aktuellen Sachcomic-Titeln betrieben werden. Es handelt sich dabei um «Abenteuer im Reich der synthetischen Biologie» (2007), «unerhört» (2009) und – bereits im Entstehungsprozess – «Hotnights» (2012). Dieser Comic wurde vor der Fertigstellung wissenschaftlich begleitet, wobei Ergebnisse aus der Forschung in den Prozess einfliessen konnten, mit dem Effekt, dass Änderungen vorgenommen wurden. Und aber auch: Die Comic-Schaffenden von «Hotnights» konnten in ihrer Arbeit bestärkt werden.

Methodisch umfassten die Untersuchungen bei den drei genannten Sachcomic-Titeln Gruppendiskussionen und Fragebogen. Deren Auswertungen zeigten, wie bei den Zielgruppen Sachcomics aufgenommen werden und wirken: Wie verhält es sich mit der Akzeptanz des Mediums Comic? Wie attraktiv und verständlich sind die Comics in der Wahrnehmung der Zielgruppen gestaltet?

Ein Symposium im Rahmen von Fumetto – Internationales Comix-Festival Luzern 2011 vermittelte einem interessierten Publikum Aspekte aus der eigenen und mithilfe von Gästen aus der weiteren aktuellen Sachcomic-Forschung sowie Aufschlussreiches aus der Praxis (siehe den Link zur audiovisuellen Online-Dokumentation: «Sachcomics – gut gemacht oder gut gemeint?», S. 67). Ein Workshop, in dem sich Schweizer Comic-Schaffende zum Thema Sachcomics austauschten, diente dazu, das eigene Tun (Sachcomics machen) zu reflektieren, woraus Erkenntnisse aus der praktischen Arbeit gewonnen werden konnten.

Forschungsergebnisse aus «Angewandte Narration: Sachcomics» sind in mehreren Beiträgen des Sammelbandes «Wissen durch Bilder. Sachcomics als Medien von Bildung und Information» aufbereitet (siehe S. 66). In diesem Band finden sich weitere Beiträge aus der internationalen aktuellen Forschung zur Wissensvermittlung mit erzählenden Bildern aus dem Blickwinkel unterschiedlicher wissenschaftlicher Disziplinen.

Dies hier ist ein Manual für die Praxis. Ausgehend vom Forschungsprojekt «Angewandte Narration: Sachcomics» versammelt es unterschiedliche Materialien für den praktischen Gebrauch.

Einiges mag banal oder selbstverständlich erscheinen, kann aber nützlich werden, wenn es im Zusammenhang bedacht wird. So sollen die Punkte unter «**Fragen und Vorüberlegungen**» als mögliche Checkliste dienen: Sie gilt es zu beachten, wenn es darum geht, die Produktion eines Sachcomics zu planen.

Kurz, knapp und verständlich: So zeigen sich die «**Thesen**». Dabei handelt es sich um unter 10 Begriffen geordnete «Lehrsätze». Es sind sozusagen Destillate aus den Forschungen, auf den Punkt gebrachte Erkenntnisse, Verdichtungen von Untersuchungsergebnissen zu den verschiedenen erforschten Aspekten. Ergänzt sein können die Thesen von erläuternden Unter-Thesen sowie von dazu gestellten, separat ausgezeichneten Statements im Originalton, die aus den Untersuchungen stammen. Es sind Aussagen von Testpersonen oder Comic-Schaffenden, welche eine These illustrieren, sie stützen – oder ihr auch widersprechen können.

«**Didaktische Gedankensplitter zur Integration naturwissenschaftlicher Inhalte im Comic**» heisst der Gastbeitrag für dieses Manual. Markus Prechtel (Universität Siegen) schöpft dabei aus der reichen Erfahrung der eigenen fachdidaktischen Praxis und bietet wertvolle Anregungen für das Arbeiten mit (Comic-)Bildern im naturwissenschaftlichen Unterricht.

Die Sachcomics selber sollen nicht fehlen. Das Kapitel «**Sachcomics. Die Leseliste**» bringt eine Fülle von vor allem aktuellen Titeln, eine Auswahl, gegliedert nach Gattungen/Themen und kurz kommentiert. Hier kann man sich darüber orientieren, was es alles gibt im weiten Feld der Sachcomics. Die Lektüre, die Auseinandersetzung mit dem praktischen Beispiel, das im besten Fall als Vorbild dienen kann, scheint unabdingbar, wenn es darum geht, einen Sachcomic selber zu machen (oder machen zu lassen). Eine Regel besagt, dass ein vergleichendes Studieren von bestehenden Sachcomics nicht nur von Nutzen sein kann, sondern eigentlich notwendig erscheint. Also: lesen und analysieren, wie es bereits gemacht wurde – im Guten wie im Nichtgelungenen.

Schliesslich die für die Praxis nützliche Theorie nicht zu vergessen: «**Über Sachcomics. Sekundärmaterial**» bringt eine Liste von kommentierten Büchern, Aufsätzen und weiteren Quellen. Diese Materialien sollen hilfreich sein fürs Comic-Machen wie fürs Einschätzen: Was gibt es? Wie macht man es? Welche Erfahrungen mit Sachcomic-Anwendungen sind bekannt und aufbereitet? Antworten auf solche Fragen finden sich im Sekundärmaterial. Auch hier sind die Titel im Sinne einer besseren Orientierung thematisch gegliedert. Von der Theorie für die Praxis, von der Forschung für die Anwendung: So ist dieses Manual konzipiert. Gedacht für den praktischen Gebrauch in mancherlei Hinsicht: Wer selber einen Sachcomic gestalten will, sei es im Auftragsverhältnis oder aus eigenem Antrieb, wer vorhat, für einen bestimmten Zweck einen Sachcomic zu konzipieren und herstellen zu lassen, wer mit einem bestehenden Sachcomic arbeiten will, sei es in der Schule, in einer Institution – ihnen allen soll mit diesem Manual gedient sein. Es will Hilfestellungen leisten fürs Machen wie fürs Beurteilen von Sachcomics und dient so beiden Seiten: Produzierenden und Rezipierenden.

Die eigene Praxis kann dieses Manual nicht ersetzen. Es ist kein Comic-Zeichenkurs und ebenso wenig eine Sammlung von Patentrezepten, die allein den Erfolg garantieren können. Aber es ist immerhin der Versuch, mit den bereitgestellten Materialien Orientierungshilfen anzubieten, wenn es um Sachcomics geht. Das Manual will Anhaltspunkte, Anregungen und praktische Hinweise geben, sie mitgeben auf den Weg, der letztlich zum gelungenen Sachcomic führen kann. Offene Fragen und Widersprüche kennt auch das Phänomen Sachcomics nach wie vor.

Die Sachcomic-Praxis verlangt nach gewissen Regeln. Nicht alle nötigen scheinen im Sinn von verlässlich-sicheren Werten bekannt. Die Sachcomic-Forschung im Dienste der Praxis kann weiterhin darauf hinarbeiten. Um diese Frage gültig zu beantworten: Welche Regeln braucht es für den optimalen Sachcomic?

Oder wie Scott McCloud in seinem Sachcomic «Comics machen» so trefflich formuliert: «Es gibt keine Regeln – Hier sind sie.»

Fragen und Vorüberlegungen

Dieses Kapitel versammelt Fragen, die man sich vorab stellen und beantworten sollte, sowie Vorüberlegungen, die man beim Planen eines Sachcomics mit Vorteil anstellt.

State of the Art

Eine Selbstverständlichkeit: Wer publiziert, hat einen professionellen Anspruch zu erfüllen. Im Fall von (Sach-)Comics heisst das: Handwerklich und erzähltechnisch erwartet das Lesepublikum das gewohnte Qualitätsniveau, den «State of the Art», der im Vergleich mit den Comic-Produkten hergestellt wird, die auf dem Markt erhältlich sind. Auf dem Markt bestehen können Comic-Machende, welche die Regeln des Mediums kennen und sie auch umsetzen können. Es kann nicht genug oft betont werden: Wer Comics macht, orientiert sich an bestehenden Beispiel, guten wie schlechten (siehe unter «Sachcomics. Die Leseliste» ab Seite 51).

Wie man es theoretisch richtig macht, zeigen einschlägige Publikationen (allen voran die Bücher von Will Eisner und Scott McCloud, siehe unter «Über Comics. Sekundärmaterial» ab Seite 63).

„Es braucht wahnsinnig viel Überzeugungsarbeit gegenüber Auftraggebern: ihnen beizubringen, was man eigentlich mit einem Comic machen kann, was man mit Bildern machen kann. Sie haben häufig nur den Inhalt im Kopf, das, was transportiert werden sollte. Sie können meist gar nicht mit Bildern umgehen, mit Bildern denken. Sie wollen alles mit Inhalt vollpacken. Das ist sehr behindernd für die eigene Arbeit.“ (Comic-Autor)

Aufwand, Anwendung, Ziel und Zweck

- Welchen finanziellen und zeitlichen Aufwand kann man für die Konzeption und Produktion eines Sachcomics betreiben?
- Welche Anwendung ist für den geplanten Sachcomic vorgesehen?
- Welches konkrete Ziel, welche Wirkung will man mit dem geplanten Sachcomic erreichen?

Zielpublikum

- Soll der Sachcomic als Zielpublikum ein altersmässig definiertes Segment oder mehrere verschiedene Alterssegmente ansprechen?
- Handelt es sich beim Zielpublikum um Betroffene, die man für ein Thema sensibilisieren oder/und über eine Sache informieren will?
- Wählt man als Zielpublikum Nicht-Betroffene, die man via eine «Aussenperspektive» für ein Thema sensibilisieren oder/und informieren will?
- Muss der Sachcomic für beide Segmente, Betroffene wie Nicht-Betroffene, funktionieren?

Format

Welches Format wähle ich für den geplanten Sachcomic?

- Hardcover (Buch)
- Broschur (geheftet)
- Flyer/Faltprospekt
- Plakat für Aushang

Medium

Ist der Comic in gedruckter Form das für die verfolgten Ziele (Information, Prävention, Aufklärung etc.) überhaupt das wirklich optimale Medium?

Wählt man unter Umständen eine Comic-Geschichte als «Appetizer», in dem nicht «alles» gesagt werden muss? Das viele Faktische kann auch in einem Anhang Platz haben. Möglich ist auch die Kombination aus einem Comic und einer separaten Publikation mit Sachtext, Glossar, Erläuterungen, Bibliografien/Links und gegebenenfalls Materialien für den Unterricht.

Bieten sich je nach Fall nicht andere, besser geeignete Formen an?

- Internet-Anwendung (auch mit der Möglichkeit zur Interaktivität)
- App für PC, Smartphone, Smartboard (iPad u.a.)
- Bewegtbild (Film, Video)
- Powerpoint, Slideshow
- Schaubild, Illustration
- Kombination von erläuterndem oder erzählendem Text mit Illustration
- Infografik
- nur Text

*„Ich finde, wenn man die Sache ernst nimmt und die (Sach-)Informationen gut aufgebaut präsentiert, kann der Comic eine Wissensvermittlung absolut leisten, auf spannende Art – vielleicht braucht nicht unbedingt immer 48 Seiten, sondern auch nur 2 oder 3 oder 5.“
(Comic-Zeichner)*

*„Ich finde Comics das beste Medium, aus der Verbindung von Text und Bild etwas Drittes zu machen. Es ist sicher mehr als z.B. im Film, der zeitlich bedingt ist. Das ist ein Plädoyer für Sachcomics.“
(Comic-Zeichner)*

*„Vielleicht ist das Thema grundsätzlich ein unattraktives, zumal eine erzieherische Absicht dahinter steckt – das wird wegen eines lässigen Comics nicht spannender.“
(Comic-Zeichner)*

Distribution

Wie will man das Produkt unter welche Leute bringen?

- gratis für ein breites Publikum im definierten Zielgruppensegment (an Veranstaltungen, in Institutionen, in Werbekampagnen)
- für schulische Zwecke
- für ein Kaufpublikum (Buchhandel)
- für ein comic-affines Publikum (das im Comic-Buchladen einkauft)
- für ein möglichst breites Publikum mit mehreren (der oben genannten) oder mit allen möglichen Distributionsarten?

“Wer ist das Ziel? Ist es etwas, das man im Comic-Laden kaufen soll? Oder ist es etwas, das eine Lehrperson im Unterricht braucht?“ (Comic-Zeichner)

10 Thesen

01 – Erster Eindruck

02 – Akzeptanz

03 – Richtigkeit

04 – Klarheit

05 – Glaubwürdigkeit

06 – Geschichte

07 – Sprache

08 – Wahrnehmung

09 – Identifikation

10 – Testen

01 – Erster Eindruck

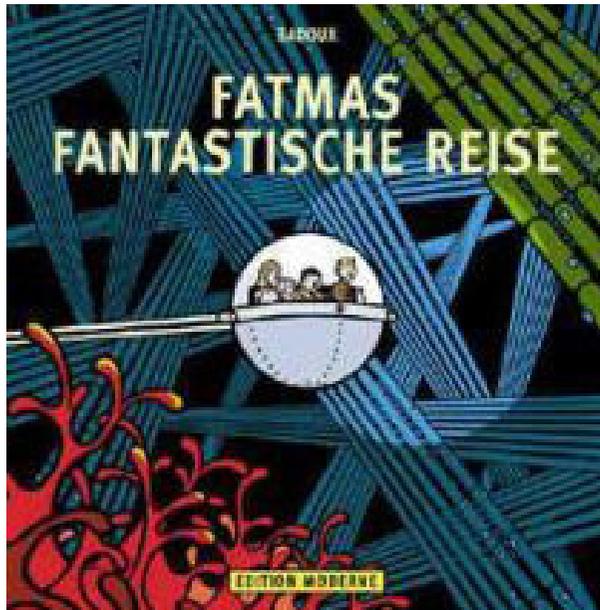
Der erste Eindruck ist entscheidend dafür, ob der Comic überhaupt in die Hand genommen und gelesen wird.

Spricht der Comic nicht schon durch ein attraktives Cover (Umschlagmotiv) an, hat er einen schweren Stand.

Es braucht Figuren mit Persönlichkeit, mit Profil, die einen bestimmten Typ repräsentieren können, die bei der Lektüre schnell mit ihrem jeweiligen Typ eingeschätzt werden können und so auch schnell emotional wirken.

You never get a second chance to make a first impression.

Das gilt auch für das Gesamtbild: Spricht das Artwork (die Zeichnungen, der Stil) an?



Entscheidender erster Eindruck:

Das Cover muss ansprechen, Figuren sollen Persönlichkeit mit Profil besitzen.

Christophe Badoux/Nadia Khan: Fatmas fantastische Reise. Edition Moderne, Zürich 2006
Chuck Wadey, Drew Endy: Abenteuer im Reich der Synthetic Biology, Forum Genforschung/SCNAT, Bern 2007



02 – Akzeptanz

**Je vertrauter die Lesenden mit dem Medium Comic sind,
desto eher akzeptieren sie den Inhalt eines Comics.**

Der Zugang zum Inhalt eines Sachcomics kann bereits durch die Vertrautheit mit dem Medium erleichtert werden. Die Vertrautheit mit dem Medium (durch die Lektüre aus der Kinderzeit) steht oft im Einklang mit einer positiven Einstellung gegenüber dem Medium Comic.

Die erworbene Lesekompetenz wirkt sich positiv auf die Akzeptanz gegenüber dem Medium aus. Ein Verstehen der Comic-Sprache besitzt einen positiven Einfluss auf die Einschätzung der Verständlichkeit des Inhalts. Ein Comic-Konsum in der Kindheit wirkt sich positiv auf die Bereitschaft aus, im Jugendlichen- oder Erwachsenenalter einen Sachcomic zu lesen. Das Medium wird positiver eingeschätzt

Jugendliche/junge Erwachsene ohne Comic-Lektüreerfahrungen beurteilen Sachcomics kritischer und sind weniger offen diesem Medium gegenüber.

*„Es darf nicht zu didaktisch sein. Vielleicht ist es grundsätzlich so, dass, wenn einem eine Lehrperson einen Comic aushändigt, ein gewisser Widerstand da ist.“
(Comic-Zeichnerin)*

03 – Richtigkeit

Die Fakten müssen stimmen.

Eine unabdingbare Voraussetzung für einen guten Sachcomic ist und bleibt, dass die Fakten stimmen müssen. Es braucht entsprechende seriöse Recherchen zum Thema und idealerweise ein fachliches Coaching, das die Produktion begleitet oder im Nachhinein prüft. Und auch: Es muss anschaulich und attraktiv gestaltet sein.

Wie die Fakten im Comic zeichnerisch und erzähltechnisch verarbeitet werden mit welcher Wirkungsgarantie, das ist dann wieder eine andere Geschichte.



Was im Comic an Sachinformationen vermittelt wird, muss richtig sein.

*Christophe Badoux/Nadia Khan: Fatmas fantastische Reise.
Edition Moderne, Zürich 2006*

04 – Klarheit

Im Sachcomic geht es um Klarheit, Eindeutigkeit, Verständlichkeit.

Bilder sind hierarchisch stärker als Text. Bilder sollen bei einer wirkungsvollen Vermittlung von Informationen im Sachcomic eine zentrale Rolle spielen.

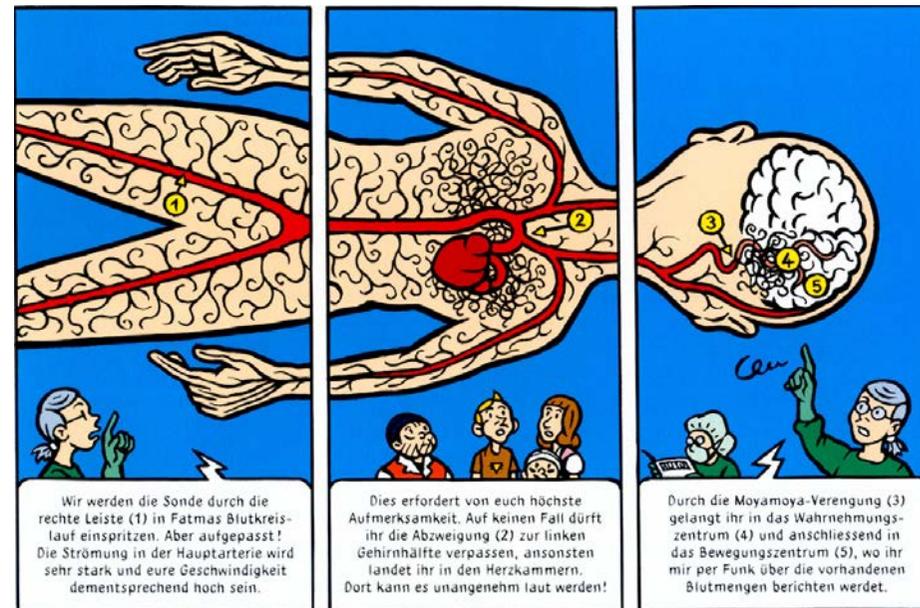
Klare Bilder unterstützen die Verständlichkeit und Anschaulichkeit eines Inhalts.

Klare Bilder führen zu einem erleichterten Zugang und helfen, die Informationen zu verstehen und zu verarbeiten.

Die Lesenden suchen in jedem Bild eine zusätzliche Information, welche die Geschichte oder das Sachwissen weiterführt. Ein Bild transportiert und kreiert Stimmungen und Emotionen.

Bilder ohne klar ersichtlichen oder nicht verständlichen Inhalt (bezogen auf die Geschichte/Narration oder das Sachwissen) stören den Fluss der Verarbeitung der Information. Sie verwirren die Lesenden.

„Man macht eine Geschichte, die spannend ist. Spannung kann man ja auch durch das Rätsel herstellen. Einerseits musst du um Klarheit ringen, andererseits macht das Rätsel die ganze Geschichte spannend, ob das nun auf der Bildebene oder auf der Erzählebene ist. Wenn ich merke: Da ist eine gewisse Unsicherheit: Will ich das klären? Dann habe ich eher die Tendenz, wenn es nicht die ganze Geschichte kaputt macht, bei der Unklarheit zu bleiben. Es kann aber auch negativ ausfallen.“ (Comic-Zeichner)



Klare, anschauliche Bilder fördern die Verständlichkeit.

Christophe Badoux/Nadia Khan: *Fatmas fantastische Reise*. Edition Moderne, Zürich 2006

05 – Glaubwürdigkeit

Die Unterscheidung von Fiktion (Erfundenem) und Wirklichkeit muss deutlich gemacht sein. So wirkt ein Sachcomic glaubwürdig.

Fiktive und sachliche Informationen müssen für alle Lesenden – Laien und Sachkundige – klar unterscheidbar und erkennbar sein. Ist dem nicht der Fall, kommen Verunsicherung und Verwirrung bei den Lesenden auf.

Diesbezügliche Unklarheiten – ist es wahr oder nicht? – wirken sich negativ auf die Motivation aus, durch den Comic Wissen zu gewinnen.

Wenn in einem Sachcomic fiktive und sachliche Informationen gemischt sind, stellt sich die Frage beim Lesepublikum: Was ist die Geschichte, welches sind fiktive Elemente, was ist Übertreibung, was ist echt? Das Lesepublikum fragt sich: Nehme ich Wissen auf oder ist es dazu gedichtet?

Sachcomics, die eine «wahre» Geschichte erzählen, sollten Figurentypen wählen, die auch echt und authentisch wirken. Damit man sich für sie interessiert und ihnen glaubt (bezüglich der von ihnen vermittelten Botschaften), müssen sie authentisch agieren und sprechen und sich glaubwürdig verhalten.

Die Glaubwürdigkeit der Comic-Figuren erhöht die Effizienz der Kommunikation. Werden die Figuren als authentisch und glaubwürdig wahrgenommen, können sie die Einstellung und das Verhalten der Lesenden beeinflussen.

„Man weiss gar nicht, was stimmt wirklich oder was ist nur Fiktion. Als ob das jetzt stimmt, was die da sagen, das müsste man in einem Buch nachlesen.“ (Gymnasiast)

„Als Laie fragt man sich dann, ob das erfundene Fachbegriffe sind.“ (Expertin)



Gibt es diese Fachbegriffe, oder sind sie erfunden? Glaubwürdigkeit erlangt man durch klare Unterscheidung zwischen Fiktion und Wirklichkeit.

Chuck Wadey, Drew Endy: Abenteuer im Reich der Synthetic Biology, Forum Genforschung/SCNAT, Bern 2007

06 – Geschichte

Wissensvermittlung ist direkt mit der Qualität der Geschichte gekoppelt.
Wenn die Geschichte funktioniert, klappt die Informationsvermittlung am besten.

„Weniger ist manchmal mehr. Aber man darf ein junges Lesepublikum von Sachcomics auch nicht unterfordern. Ich möchte viel lieber überfordern als unterfordern. Kinder und Jugendliche merken schnell, ob man ihnen etwas unterjubeln will oder dass sie nicht ernst genommen werden.“ (Comic-Zeichner)

„Es braucht gar nicht immer eine Geschichte für einen Sachcomic.“ (Comic-Zeichner)

„Besteht nicht vielleicht auch die Gefahr, dass man zu viel will? Dass bei einem beschränkten Volumen (Anzahl Seiten) der und der Inhalt drin vermittelt sein muss – und es muss immer noch eine Geschichte sein, und so wird die Geschichte ein bisschen zum Alibi.“ (Comic-Zeichner)

„Didaktische Comics sollen häufig eine Geschichte sein, die etwas erzählt, aber gar nicht richtig erklärt – die Geschichten sollen dann dazu anspornen, sich Informationen ausserhalb des Comics selber zu suchen. Oder Informationen werden zusätzlich durch eine Lehrperson vertieft.“ (Comic-Zeichnerin)

„Ich mache manchmal die Erfahrung, dass die Geschichte der Information etwas dreinfunkt. Oder wenn ich selber am Machen bin, dass mich die Geschichte manchmal mehr interessiert als die Informationsvermittlung – damit es auch nicht zu didaktisch wirkt.“ (Comic-Zeichnerin)

„Für mich ist es auch einfacher und ich ziehe es vor, wenn ich etwas lernen muss oder bei einer Gebrauchsanweisung, dass ich das, was ich brauche, ganz klar vor mir habe – und nicht noch eine Liebesgeschichte drumrum.“ (Comic-Zeichnerin)

07 – Sprache

Die Glaubwürdigkeit hängt auch von der passenden Sprache ab.

Bilder und Erzählung (Gesprochenes, Geschriebenes im Comic) sollen dem Gegenstand entsprechen. In einem Sachcomic zu einem naturwissenschaftlichen Thema, zu einer komplexen Materie, zerstören «hochwissenschaftliche» Phrasen aus Kindermund die Glaubwürdigkeit der Botschaft.

Sollen ernste Themen und Problembereiche verhandelt werden in einem Sachcomic, dann erwarten die Lesenden auch, dass sie über die Geschichte und die Bilder ernst genommen werden.

„Von den Bildern her wäre es schon etwas so für die kleinen Kinder, aber von den Informationen her ist es schon für unsere Altersgruppe.“ (Gymnasiast)



Nimmt man dieser Figur ihre «wissenschaftlichen» Ausführungen ab?

Chuck Wadey, Drew Endy: Abenteuer im Reich der Synthetic Biology, Forum Genforschung/SCNAT, Bern 2007

08 – Wahrnehmung

Comic-Bilder werden unterschiedlich wahrgenommen und interpretiert.

Bilder werden von verschiedenen Generationen und Angehörigen verschiedener Kulturen unterschiedlich wahrgenommen und interpretiert.

Bilder in Sachcomics können auf dem Hintergrund des Mediums interpretiert werden, aber auch in Bezug auf die Thematik. Das führt zu einer ganz unterschiedlichen Wahrnehmung und Wirkung der Bilder.

Junge Erwachsene sind vertraut mit dem Medium Comic und interpretieren und lesen die Bilder als Comic-Sprache. Erwachsene Personen interpretieren die Bilder auf dem Hintergrund des Themas.

Je jünger das Lesepublikum, desto positiver werden Comics an sich beurteilt. Je älter das Lesepublikum, desto kritischer werden Figuren und Geschichten bewertet.

Es gibt auch den «Bildungsdünkel». Gymnasiasten bewerten einen naturwissenschaftlichen Sachcomic als Medium zur Wissensvermittlung eher negativer als Schülerinnen und Schüler einer niedrigeren Stufe. Eine US-amerikanische Diskussionsgruppe zeigte sich einem original in den USA produzierten Sachcomic gegenüber grundsätzlich positiver eingestellt als eine vergleichbare Gruppe in der Schweiz.

„Einen Comic liest man ja auch, weil es masslos übertrieben ist, deshalb hat es mich auch gar nicht gestört, dass das hier jetzt platzt oder so.“ (Gymnasiast)



Übertreibungen gehören in der Wahrnehmung von Lesenden zum Medium Comic.

Chuck Wadey, Drew Endy: Abenteuer im Reich der Synthetic Biology, Forum für Genforschung/SCNAT, Bern 2007

09 – Identifikation

Der Comic gewinnt an Attraktivität und Spannung, je mehr man sich mit den Figuren identifizieren kann.

Die Figuren müssen gut eingeführt sein oder durch eine Geschichte eine Persönlichkeit, eine Identität erlangen, damit die Lesenden wissen, wer die Figur ist. Ansonsten wird die Figur auf Seiten der Lesenden als gleichgültig gewertet.

Das Stilmittel der einfachen, reduzierten, schemenhaften Figurenzeichnung ist hilfreich: Lesende identifizieren sich oft einfacher mit solchen Figuren, stilisierte Figuren bieten grösseren Spielraum für Identifikation.

Allzu stilisierte Figuren können die Identifikation bei den Lesenden aber auch erschweren, da solche Figuren zu wenig verortet sind in der realen Welt und u. U. zu wenige konkrete Hinweise auf eine Lebenswelt liefern.

Die Sympathie für eine Figur und eine Ähnlichkeit zur lesenden Person oder mit dieser bekannten, mit ihr befreundeten realen Personen wirken sich positiv auf das Interesse für eine Figur aus.

Antifiguren, Unsympathische, die feindselig, bössartig oder einfach eigen sind und so wirken, wecken die Neugier der Lesenden.

Je realistischer und detaillierter eine Figur gezeichnet ist, desto mehr konzentriert man sich bei der Lektüre auf ihr Aussehen und interpretiert und bewertet dieses. Das Aussehen gibt den Lesenden Informationen, mit denen sie die Figur bewerten, vergleichen und interpretieren.

Je alltagsnah ein Sachcomic gestaltet ist, desto wirkungsvoller kann er sein: Geschichten und Figuren von Sachcomics spielen nahe an der Realität: So werden die positiven Handlungsvorlagen der Figuren wirkungsvoller und für die Lesenden in ihren eigenen Alltag übertragbar.

Sind jugendliche Figuren realistisch-detailliert (Kleidung, Schmuck, Accessoires u.a.) gezeichnet, müssen sie visuell den jugendlichen Trends entsprechen. Sie dürfen sehr wohl ihren eigenen, individuellen Stil haben und ihre Persönlichkeit ausdrücken. Aber sie dürfen, um «anzukommen», nicht einen Stil haben, der erkennbar/durchschaubar einst trendig war, jetzt aber out ist.



Comic-Lesende wollen sich mit den Comic-Figuren identifizieren können oder deren persönliches Profil deutlich erkennen.

Model-Sheets zu zwei Figuren (Charakteren) für den Comic «Hotnights» (2012, Zeichnungen Diego Balli).

10 – Testen

Es empfiehlt sich, einen Sachcomic wenn immer möglich bezüglich seiner Wirkung zu testen.

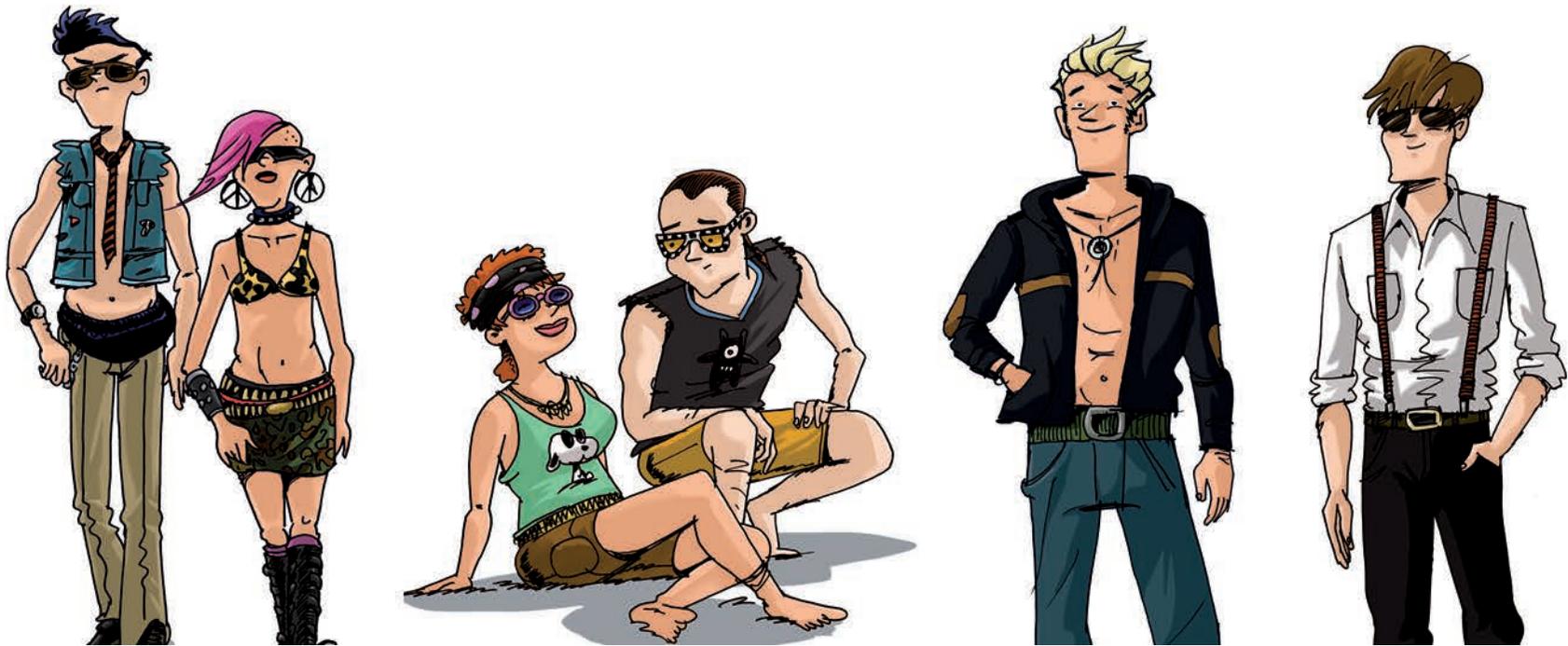
Ein Ideal wäre: Eine wissenschaftliche Begleitung, die während des Prozesses Dinge wie Verständlichkeit, Attraktivität und Identifizierung herausfindet, kann viel erreichen, wenn solche Resultate auf den Produktionsprozess einwirken können und schliesslich in den Comic einfließen.

Aber auch sonst gilt: Ein Testen, selbst im kleinen Rahmen, kann sehr nützlich sein: Versteht man es (in der Zielgruppe), fühlt man sich vom Stil, von der Geschichte, von den Figuren angesprochen, findet man es attraktiv?

„Wenn es um Verständlichkeit geht, gerade bei komplexen Materien, dann bringt es schon recht viel, wenn man eine zweite Stimme als Feedback konsultiert. Weil man selber gewisse Sachen einfach übersieht. Oder man weiss sehr viel mehr dahinter, und man kann sich nicht vorstellen, dass die Lesenden das dann nicht sehen.“ (Comic-Zeichner)

Es lohnt sich, im Voraus zu testen, wie und ob Comic-Charaktere beim Zielpublikum ankommen.

Model-Sheets zu Figuren (Charakteren) für den Comic «Hotnights» (2012, Zeichnungen Diego Balli).



Markus Prechtl

Didaktische Gedankensplitter zur Integration naturwissenschaftlicher Inhalte im Comic

„In the clearest case, the distinguishing features of an educational comic would include certain didactic purposes of the individuals and institutions that created and distributed it; the presence of specific textual cues that enable readers to recognize the publications as ‘educational’ and as ‘comics’; and the particular uses which those who buy and those who read these comics make of them.”
(Rifas 2005: 127)

Der Comiczeichner Leonard Rifas definiert Educational Comics aus didaktischer Perspektive. So wie er sind zahlreiche Autoren und Illustratoren von Sachcomics in besonderer Weise dafür sensibilisiert, Lerninhalte lernwirksam zu inszenieren. Sie stellen sich der Herausforderung, Informationen unter Berücksichtigung der sozio-kulturellen und kognitiven Voraussetzungen der Mitglieder einer Zielgruppe sowie der Wechselwirkungen mit dem die Information transportierenden Medium aufzubereiten. Denn nicht alle Leserinnen und Leser von Sachcomics verfügen über gleich gute Fähigkeiten, visuelle Botschaften kontextspezifisch zu interpretieren. Das Niveau ihrer Visual Literacy hängt von reflektierten Erfahrungen mit visuellen Medien ab, also davon, ob in der Kindheit und Jugendphase Gelegenheiten vorhanden waren bzw. sind, Gestaltungsprinzipien und Codes der visuellen Kunst kennenlernen zu dürfen.

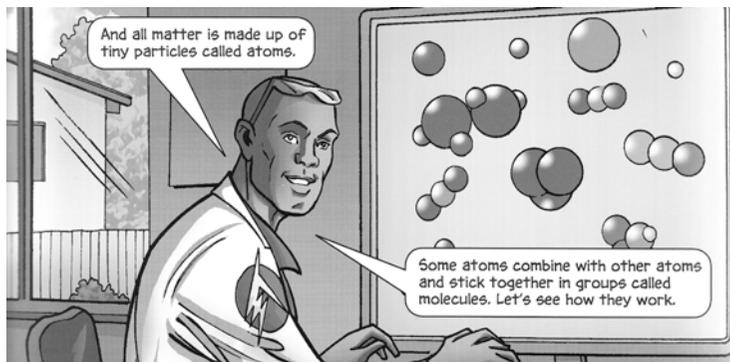
Der kompetente Umgang mit Bildmaterial, das Produzieren und Rezipieren von Bildern, wird in der Schulpraxis nur selten trainiert. Die meisten Lernarrangements basieren auf Texten und das Gros der Aufgaben soll schriftlich bearbeitet werden. Sachcomics sollten daher mehr bieten als Angebote an Informationen. Zugleich sollten sie der Informationsaufnahme, d. h. dem Lernen den Weg bereiten.

Die Aussage „Kein Bild erklärt sich selbst“ (Gombrich 1984: 142) kann aus schulpädagogischer Sicht dahingehend gedeutet werden, dass Rezipienten Hilfestellungen benötigen, um Bildern Informationen entnehmen zu können. Diese Hilfestellungen sollten Lehrkräfte im Rahmen des Unterrichts bieten. Aber auch Illustratorinnen und Illustratoren können Sachcomics derart gestalten, dass Informationen rezipientenadäquat und lernwirksam abstrahiert, konkretisiert und elaboriert werden.

Aus psychologischer Sicht treten bei der Erstellung von Bildern und Bildsequenzen gelegentlich wahrnehmungs- und wissenspsychologische Fehler auf, wie z. B. der inkonsistente Gebrauch von Farben und Zeichen, fehlende Prägnanz und Strukturierung, Inkongruenzen zwischen Text und Bild etc. (vgl. Weidenmann 2004a, Lowe 1993). Neben ästhetisch-gestalterischen Mängeln, etwa einer zielgruppeninadäquaten Wahl des

Designs und der Effekte, kommt es vor, dass naturwissenschaftliche Inhalte und Forschungsmethoden schlichtweg fehlerhaft dargestellt werden, die Fachsprache nicht angemessen genutzt wird oder Alltagsvorstellungen und wissenschaftliche Konzepte in unzulässiger Weise miteinander verknüpft werden. Einige der nachfolgenden Exempel machen auf diese Problematik aufmerksam.

Eingedenk des Zitats „The quality of being ‘educational’ can be found to some degree in any comic book“ (Rifas 2005: 127) wird der Blick über den Tellerrand hinaus gewagt, d. h. es werden auch Exempel ausgewählt, die man im Allgemeinen nicht als Sachcomic klassifizieren würde. So wurden einige der nachfolgenden Abbildungen Mangas entnommen, die nicht zwingend einen Anspruch auf fachliche Korrektheit erheben. Sie dienen der Veranschaulichung von Möglichkeiten und Schwierigkeiten bei der Darstellung lehrreicher Inhalte. Anhand dieser begrenzten Anzahl an Beispielen kann nur fragmentarisch dargestellt werden, welche Elemente aus didaktischer Sicht einen Sachcomic bereichern und welche unter Umständen kontraproduktiv wirken könnten. Letztendlich entwickelt sich das Genre Sachcomic durch die innovativen Konzeptideen der Gestalter. Dabei sollten die Fachdidaktiken in erster Linie als Impulsgeberinnen dienen; auch wenn sie allzu gerne mit dem erhobenen Zeigefinger daherkommen.



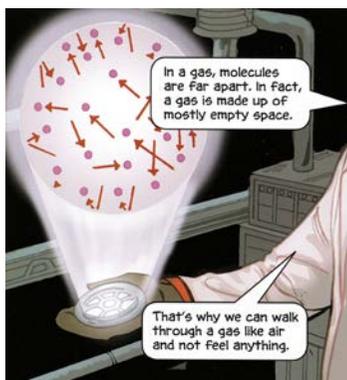
1

Strategien zur Integration wissenschaftlicher Inhalte (nach Jüngst 2010)

Illustrationen wissenschaftlicher Informationen stellen eine Herausforderung dar, da sie oft zu einem Bruch mit dem grafischen Stil des Sachcomics führen. Mitunter bremsen sie den Lesefluss, da ein genaues Betrachten und Erfassen von zum Teil komplexen Sachverhalten unabdingbar ist. Es gibt verschiedene Strategien zur Integration wissenschaftlicher Inhalte in Comics (Jüngst 2010: 186-195), von denen die folgenden am gebräuchlichsten sind; daneben gibt es natürlich Mischformen und weniger gebräuchliche Varianten.



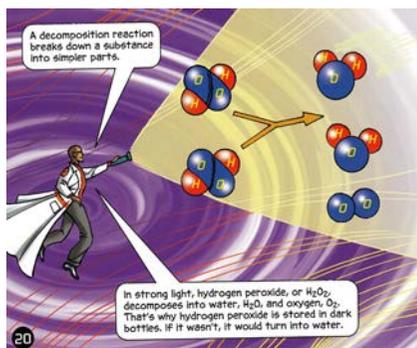
2



3

Wissenschaftliche Illustrationen als Abbildungen im Panel

Die wissenschaftliche Illustration ist als Abbildung im Panel integriert. Sie wird z. B. auf einer Tafel, einer Flipchart, einem Monitor (Abb. 1) oder einen Tablet-PC (Abb. 2) präsentiert. Der Leser guckt den Charakteren bei deren Betrachtung und Besprechung von Formeln, Grafiken oder abstrakten Schemata quasi über die Schulter und erfährt Wissenswertes anhand ihres Dialogs. Da derartige Darstellungen viel Raum benötigen, sieht man oft nur die Hände der Figuren, die eine Illustration halten bzw. auf ein Schema zeigen. Eine Variante stellen Hologramme und Projektionen dar, wie sie für das Genre Science Fiction gebräuchlich sind (Abb. 3-5). Sie bieten den Vorteil, die Ebenen Makrokosmos, Mikrokosmos und die Modellebene nebeneinander zu präsentieren. (Dabei sollten die Ebenen jedoch deutlich voneinander abgegrenzt werden.)



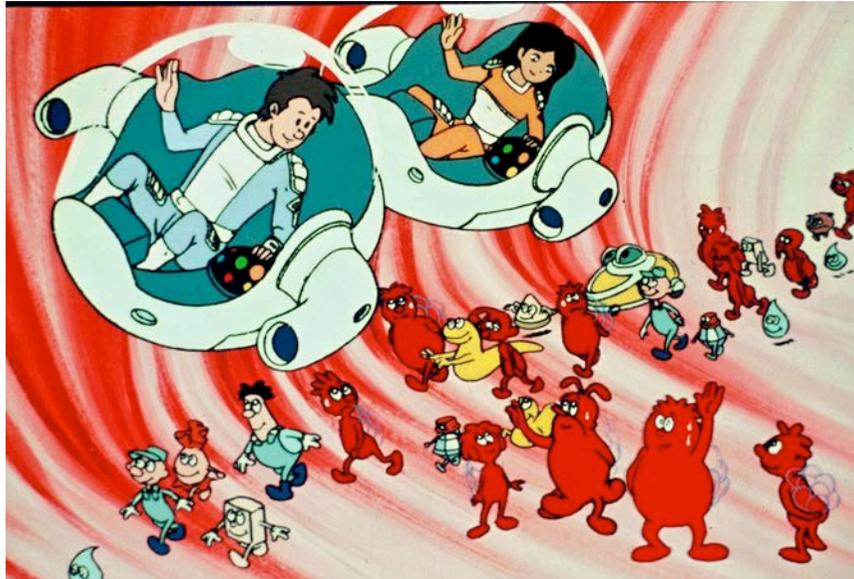
4



5

Quellen:

- (1) Biskup, A./Martin, C./Schulz, B. (2011). *The Dynamic World of Chemical Reaction with Max Axiom*, North Mankato: Capstone Press, S. 9.
- (2) Biskup, A./Martin, C./Schulz, B. (2011). *The Dynamic World of Chemical Reaction with Max Axiom*, North Mankato: Capstone Press, S. 22.
- (3) Biskup, A./Martin, C./Schulz, B. (2011). *The Solid Truth about States of Matter with Max Axiom*, North Mankato: Capstone Press, S. 18.
- (4) Biskup, A./Martin, C./Schulz, B. (2011). *The Dynamic World of Chemical Reaction with Max Axiom*, North Mankato: Capstone Press, S. 20.
- (5) *Filmstil aus Twentieth Century Fox (2001). Titan A.E.*



Wissenschaftliche Illustration als integrierte Bestandteile der Handlung

Die Handlungen finden innerhalb der wissenschaftlichen Illustration statt, etwa indem die Charaktere durch die Zeit reisen oder, nachdem sie geschrumpft sind, eine Exkursion in den Mikrokosmos unternehmen. Ein populäres Beispiel hierfür ist die französische Zeichentrickserie „Es war einmal das Leben“ (Originaltitel: Il était une fois...la vie) (Abb. 6). Ein weiteres Exempel stellt die Comic-Figur Max Axiom dar, die bis auf die Größe von Molekülen schrumpft, um Sachverhalte auf der Folie der Modellebene erklären zu können (Abb. 7).

Ein Nachteil dieser Strategie ist, dass keine Steuerungs-codes, wie z. B. spezielle Hinweiszeichen (Pfeile, Symbolfarben), verwendet werden können, die die Betrachter bei der Extraktion des visuellen Arguments unterstützen könnten. Sie würden den realistischen Effekt zerstören. Ein weiterer Nachteil besteht darin, dass, wie in Abb. 7, die Modellebene und der Mikrokosmos in unzulässiger Weise miteinander vermischt werden (vgl. hierzu die Ausführungen zu „Modellen“ weiter unten).

6

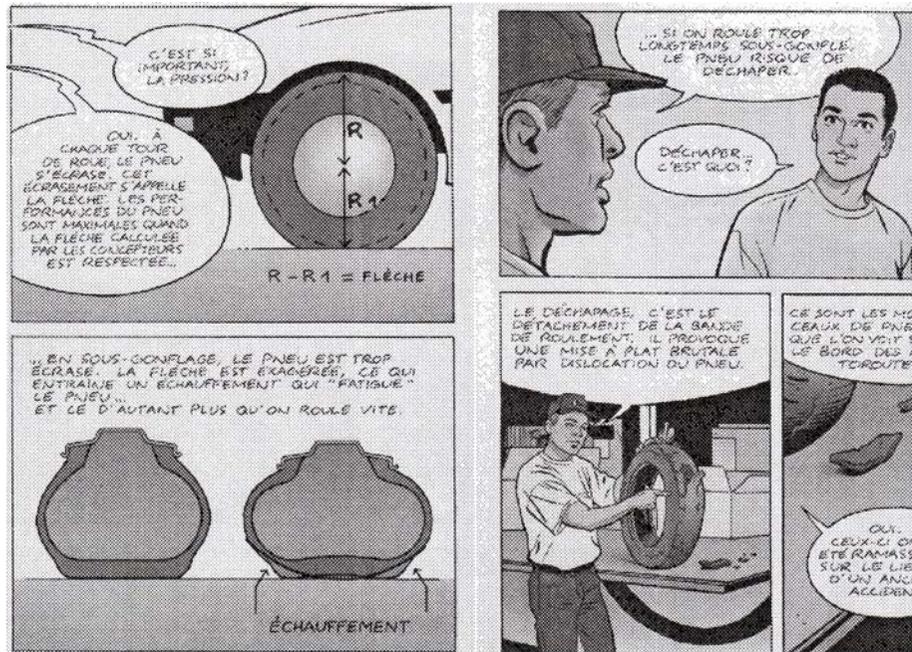


7

Quellen:

(6) Filmstil aus *Il était une fois ... la vie*. <http://www.procidis.com/> (13.05.2012)

(7) Biskup, A./Martin, C./Schulz, B. (2011). *The Solid Truth about States of Matter with Max Axiom*, North Mankato: Capstone Press, S. 10.



Der Handlung beigeordnete wissenschaftliche Illustrationen

Die wissenschaftlichen Illustrationen und Erläuterungen werden der narrativen Struktur des Sachcomics in Form von Informationskästen beigeordnet, d. h. sie sind nicht in die Panels eingebunden. Diese Strategie hat Vor- und Nachteile. Einerseits können Lerninhalte präzise und durch Steuerungscode (Hinweisfeile, Beschriftungen, Ausschnittsvergrößerungen usw.) strukturiert wiedergegeben werden (vgl. Abb.8). Andererseits ist diese Struktur nicht sehr leserfreundlich, weil eine intensivere Auseinandersetzung mit der abgebildeten Information unabdingbar ist, wodurch der Lese-Rhythmus unterbrochen wird.

8

Quelle:

(8) Bourgne, M./Fauche, X./Adam, E. (2001): *Bibendum présente: La juste pression*. Clermont-Ferrand: Michelin; Bildzitat aus: Jüngst (2010). *Information Comics*, Frankfurt/M.: Lang, S. 228.

Naturwissenschaftler im (Sach-)Comic – stereotype und alternative Images

In zahlreichen Comics werden Naturwissenschaftler in stereotyper Weise dargestellt, nämlich als männliche Einzelgänger mit Brille, Laborkittel, wirrem Haar oder (Halb-)Glatze sowie mit elaboriertem Sprachstil und mitunter fragwürdigen Charakterzügen (zuweilen etwas verschroben, zerstreut oder gar wahnsinnig). Mittlerweile gilt es als gesichert, dass das Interesse von Kindern und Jugendlichen an den Naturwissenschaften unter anderem von Prototypen, die mit verschiedenen Fachdisziplinen assoziiert werden, abhängig ist, also von Persönlichkeitsmerkmalen und Verhaltensweisen der Menschen, die diese Fachdisziplin repräsentieren (vgl. Hannover/Kessels 2002). Jugendliche setzen bestimmte Aspekte eines Images zu sich selbst in Beziehung (Self-to-prototype matching) und entwickeln Interessen oder Leistungsbereitschaft bevorzugt in solchen

Bereichen, die sie als relevant für die Entfaltung der eigenen Identität und die Ausformung des Persönlichkeitsprofils erachten, das sie anderen darbieten möchten (ebd.). Folglich dürfte der in Comics noch vorherrschende Prototyp des Naturwissenschaftlers die Identifikation von Jugendlichen, insbesondere von Mädchen, mit den sogenannten harten Naturwissenschaften Physik und Chemie erschweren. Je weniger das übermittelte Bild mit der eigenen Selbstdefinition in Übereinstimmung zu bringen ist, desto mehr schwindet die Chance, dass sich Jugendliche für die Naturwissenschaften begeistern. Folglich bieten sich alternative, d. h. realitätsnahe Images an, etwa eine junge, asiatische Naturwissenschaftlerin oder ein Wissenschaftsjournalist, der nicht unbedingt im Laborkittel in Erscheinung treten muss.



9



10

Mad/Bad Scientist

Superhelden-Comics (von Marvel und DC) bedienen häufig das Image des mad/bad scientist. In diesem Fall arbeitet L. Luthor mit mysteriös lumineszierenden Substanzen an der Mutation von Viren, deren Verbreitung eine tödliche Seuche auf der Erde herbeiführen könnte (Abb. 9).

Das Titelbild von Disneys lustigem Taschenbuch „Der verrückte Professor“ zeigt einen Naturwissenschaftler, der das Trinkwasser der Stadt Entenhausen mit einer grün fluoreszierenden Flüssigkeit versetzt (Abb. 10).

In einer Bildsequenz der Geschichte bezieht sich „Professor Kleinhirn“ auf eine fachwissenschaftliche Publikation, um sein Forschungsvorhaben, den Bau einer Rakete, zu legitimieren (Abb. 11).



11



12



In Folge 11 der Reihe Spirou+Fantasio („Ein Eisgekühlter Gast taut auf“) werden gleich mehrere Wissenschaftler abgebildet, die allesamt dem stereotypen Image des Comic-Wissenschaftlers entsprechen. Der Atomphysiker Sprtschik wird als schweigsamer Einzelgänger dargestellt, der sich im Geiste ausschließlich seinen Formeln widmet (Abb. 12). Seine Gedanken scheinen wirr und sind für den Laien nicht nachvollziehbar.

Quellen:

(9) Kabatek, A. (Hrsg.) (1981). *Superman Taschenbuch: Superman im Kryptonit-Fieber!*, Stuttgart: Ehapa, S. 18.

(10) Rehr, H./Andersen, F. (1998). *Disneys lustiges Taschenbuch: „Der verrückte Professor“*, LTB 249, Stuttgart: Ehapa, Titelbild.

(11) Rehr, H./Andersen, F. (1998). *Disneys lustiges Taschenbuch: „Der verrückte Professor“*, LTB 249, Stuttgart: Ehapa, S. 10.

(12) Franquin (2003). *Spirou + Fantasio: Ein Eisgekühlter Gast taut auf*, Hamburg: Carlsen Comics, S. 21.



13



14

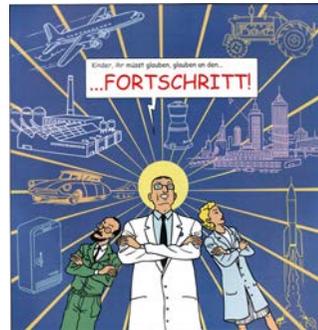
Dienstleistungen für zwielichtige Unternehmer

Wenn Naturwissenschaftler nicht dem Image des mad/bad scientist entsprechen, dann erscheinen sie bisweilen als etwas unbeholfene Zeitgenossen, die für zwielichtige Geschäfte instrumentalisiert werden. In Abb. 13 & 14 überredet Onkel Dagobert einen „geheimnisvollen Wissenschaftler“, der einen Dialog über Fachsystematik anzubahnen versucht, ihm ein Irrlicht zu verschaffen. Dies gelingt, wobei Sumpfgas und Schimmel die Grundlage für die Erzeugung des Irrlichts bilden.

Quellen:

(13) Barks, C. (1996, original: 1953): Zwei Streithähne, in: W. Disney Comics von Carl Barks. Barks Library 24. Stuttgart: Ehapa, S. 52.

(14) Ebd.



15

Wissenschaftsgötter

Manche Darstellungen, wie Abb. 15, zeigen Naturwissenschaftler in selbstherrlichen Posen, in der Rolle eines Schöpfers oder Wissenschaftsgottes. Die Wissenschaft erhält hier eine quasi-religiöse Komponente. In dieser Darstellungsweise wirkt das Verhalten der Akteure anmaßend und abgehoben.

Quelle:

(15) Greenpeace (Hrsg.) (2006): Benny und Paula und der Atom Reaktor, in: greenpeace magazin 2.06, S. 3.



16

Realistische Prototypen

Eine realistische Darstellungsweise findet sich in der Graphic Library zu „Chemical Reaction“. Dort agiert eine asiatische Wissenschaftlerin (Abb. 16). Unter ihrem Laborkittel trägt sie modische Kleidung, deren Schnitt und Farbe, in Kombination mit den rot geschminkten Lippen und dem langen, offenen Haar, ihre Weiblichkeit betonen.

Quelle:

(16) Biskup, A./Martin, C./Schulz, B. (2011). The Dynamic World of Chemical Reaction with Max Axiom, North Mankato: Capstone Press, S. 12.

(Fachlich falsche) Darstellung von Laborequipment/Forschungsmethoden

Darstellungen im Sachcomic sollten sachgerecht, also fachlich richtig sein. Die zu vermittelnden Informationen müssen in sich widerspruchsfrei und ausbaufähig sein. Anhand der Beispiele a) Aufbau/Handhabung eines Lichtmikroskops und b) Röntgenaufnahmen wird deutlich, welche Fehler auftreten können.

Zu a): In vielen Fällen ist die Darstellung der Funktion des Mikroskops fehlerhaft, weil das Mikroskop mit einer Lupe bzw. einer Art Fernrohr verwechselt wird. Eine überzeugende Darstellung erfordert detaillierte Kenntnisse vom Aufbau und der Bedienung dieses optischen Geräts.

Zu b): Röntgenstrahlen sind elektromagnetische Wellen, die einen Röntgenfilm schwärzen. Wenn Röntgenstrahlen den Körper passieren, werden sie mehr oder weniger stark abgeschwächt, je nachdem auf welches Gewebe sie treffen. Fett, Muskeln und Haut absorbieren wenig Strahlung, Knochen absorbiert hingegen viel Strahlung. Daher erscheint ein Knochen auf einem Röntgenbild als weiße Struktur.



Fehlerhafte Darstellung des Mikroskops

Im Durchlichtmikroskop wird das Licht durch das Präparat hindurchgeleitet. Dieses wird auf einem gläsernen Objektträger aufgebracht, welcher sich auf einem höhenverstellbaren Objektisch befindet. Die Bedienung erfolgt über den Grob- und Feintrieb und die Betrachtung erfolgt durch das Okular. In Abb. 17 schaut der Charakter nicht durch das Okular, da es zur falschen Seite hin ausgerichtet ist. In der Zeichnung wurde zudem der Objektisch samt Präparat ausgelassen. Außerdem fehlen Grob- und Feintrieb; die rechte Hand greift ins Leere. Das zugekniffene Auge erscheint zwar vielen Menschen typisch für das Mikroskopieren, professionelle Biolog(inn)en lernen jedoch in der Ausbildung, beide Augen geöffnet zu lassen.

Quelle:

17 (17) Lemire, J./Gallo, P. (2011). *Superboy: Smallville attacks*, New York: DC Comics, ohne Seitenangabe.



18

Falscher Umgang mit Präparaten

Die Szene zeigt ein modernes Mikroskop, doch die Handhabung des Präparats erfolgt unsachgemäß. Nie würde ein Wissenschaftler eine Probe aus einem Erlenmeyerkolben auf einen Objektträger kippen; insbesondere nicht in einem mikrobiologischen Laboratorium. Hierfür verwendet man Pipetten. Zudem würde die Probe mit einem Deckgläschen abgedeckt werden.

Quelle:

(18) Biskup, A./Smith, T. G. (2010). *The Surprising World of Bacteria with Max Axiom*, North Mankato: Capstone Press, S. 8.



19

Schlechte Platzierung von Balloons

In „Twilight: The Graphic Novel“ wird die Handhabung des Mikroskops realitätsnah dargestellt. Problematisch ist in diesem Fall jedoch, dass wichtige Komponenten des Mikroskops und die Handgriffe durch die Platzierung der Balloons verdeckt werden. (In diesem Fall handelt es sich glücklicherweise nicht um einen Sachcomic.)

Quelle:

(19) Meyer, St./Kim, Y. (2010). *Twilight: The Graphic Novel, Vol. 1*, Yen Press: First Edition edition.

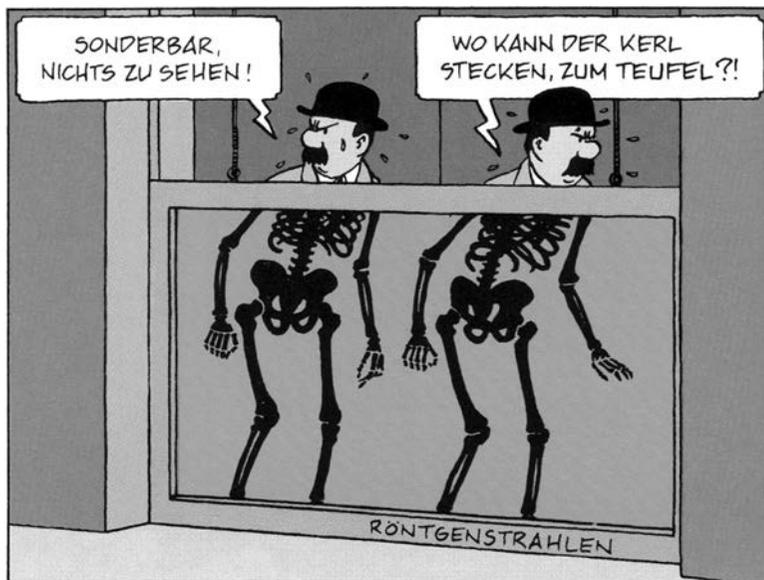


20

Fehlerhafte Darstellung des Röntgenbilds

Das Röntgenbild von Homer Simpsons Kopf zeigt sein Gehirn (Abb. 20). Dieses ist normalerweise nicht zu sehen. Auch die Ohrenpartien und die Augen würden nicht derart abgebildet werden.

In der Tim-und-Struppi-Episode „Reiseziel Mond“ erscheinen die Skelettrümpfe von Schultze und Schulze auf dem Röntgenbild schwarz anstatt weiß (Abb. 21). Interessant ist auch, dass das Röntgenbild ad hoc auf einer nicht näher bestimmten Projektionsfläche erscheint.



21

Quellen:

(20) simpsonslit.wordpress.com (07.05.2012)

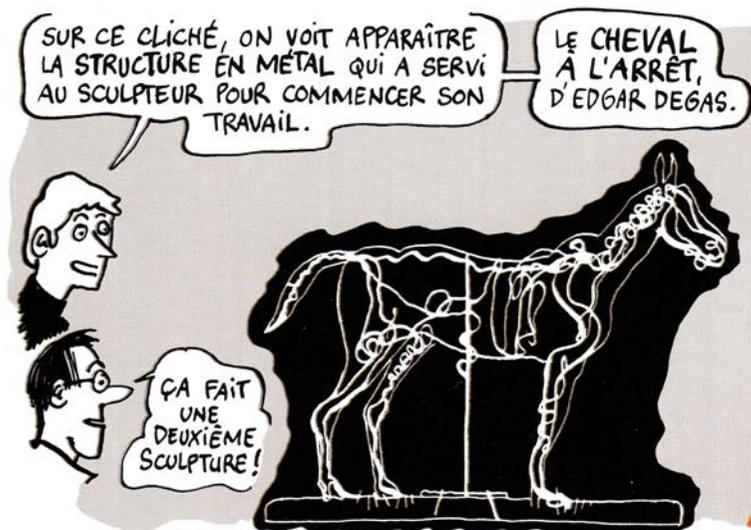
(21) Hergé (2008). *Tim und Struppi, Reiseziel Mond*, Hamburg: Carlsen, S. 26.



22

Fachlich richtige Darstellung zur Röntgenanalyse

In „Le Labo“, das unter anderem realistische Einblicke in die methodische Vielfalt analytischer Verfahren des Louvre bietet, wird die Röntgentechnik korrekt dargestellt (Abb. 22 & 23). Der französische Sachcomic stellt prestigeträchtige Forschungsfelder des Landes vor, darunter komplexe Forschungsmethoden zur Fotosynthese, zum Spin-Konzept und zur elektromagnetischen Strahlung.



23

Quellen:
 (22) Duhoo, J.-Y. (2010). *Le Labo*, Dupuis, S. 30.
 (23) Ebd.

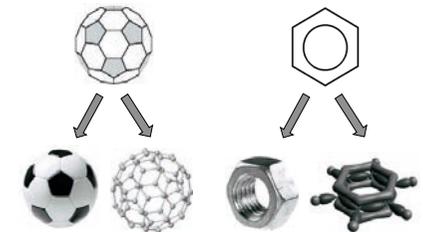
Makrokosmos – Mikrokosmos – Modellebene

Modelle stehen im Alltag in den meisten Fällen für Originale, sie können aber auch, insbesondere im Wissenschaftsbereich, Erklärungshilfen für Denkmodelle darstellen. Die Modellebene und der Makro- bzw. Mikrokosmos müssen unterscheidbar bleiben. In Comics werden jedoch modellhafte Darstellungen, wie z. B. Molekül-Modelle, so gehandhabt, als könne man sie durch ein Supermikroskop beobachten. Dies ist jedoch nicht der Fall. Entsprechende Fehlvorstellungen bilden sich bei den jungen Leserinnen und Lesern aus, die beispielsweise annehmen, dass Wasserstoffatome eine andere Farbe als Sauerstoffatome haben. Bei der Einbeziehung von Modellvorstellungen gilt es zu bedenken, dass ein Modell einerseits nur das wiedergibt, was es wiedergeben soll, das heißt, dass zahlreiche Aspekte des Originals ausgeblendet werden. Andererseits erschafft ein Modell eine eigene Wirklichkeit, weil es Strukturen enthält, die mit dem Original nichts gemeinsam haben. Dies trifft zumindest fast immer auf das Material zu.



24

Manche Darstellungen lassen sowohl eine naturwissenschaftliche als auch eine alltägliche Interpretation zu. Es kommt vor, dass Inhalte und Ideen von einem Interpretationsrahmen in einen vollkommen anderen übersetzt werden und sich auf diese Weise die Codes beider Systeme verknüpfen. Solche Transmediationen geschehen, wenn Strukturen in wissenschaftlichen Denkmodellen wie Alltagsgegenstände aussehen (z. B. Fußball, Ringe, Körbe, Ketten). Dann wird oft der naturwissenschaftliche Interpretationsrahmen in den Alltagsinterpretationsrahmen integriert: „Die Welt der Moleküle gewinnt durch diese konnotative Integration den Charakter einer miniaturisierten Alltagswelt“ (Schummer 1995).



Unzulässige Vermischung von Makrokosmos und Modellebene

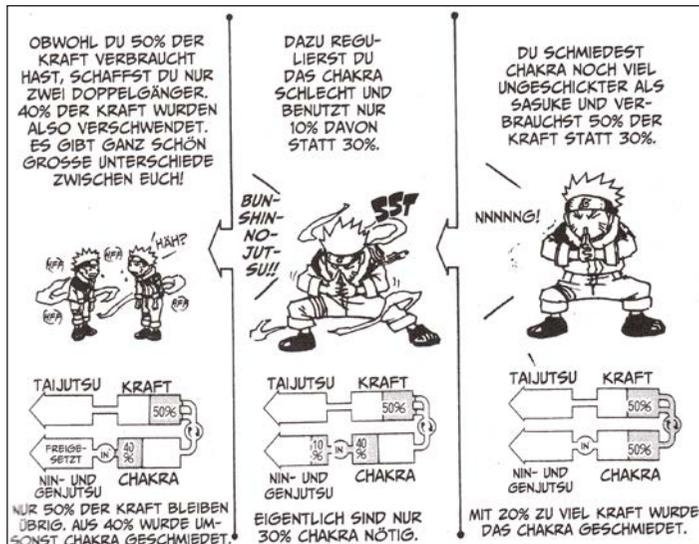
Im Panel (Abb. 24) präsentiert der Protagonist einen Ausschnitt aus dem Makrokosmos – ein Stück Kupfermetall – und zugleich ein Modell der atomaren Struktur des metallischen Festkörpers Kupfer. Da das Metall und die Metallatome in der gleichen Farbe und das Modell in einem runden Rahmen, der an mikroskopische Betrachtungen erinnert, dargestellt wurden, wird den Betrachterinnen und Betrachtern suggeriert, dass es ein Kontinuum zwischen der stofflichen Ebene und der Modellebene, die Atome als kleine harte Kugeln veranschaulicht, gibt. Kupferatome haben keine Farbe und die modellhafte Vorstellung von soliden Kugeln wird im Unterricht als nicht differenziert genug diskutiert.

Quelle:

(24) Biskup, A./Martin, C./Schulz, B. (2011). *The Dynamic World of Chemical Reaction with Max Axiom*, North Mankato: Capstone Press, S. 11.

Strukturierung/Verdeutlichung I: Infografiken

Infografiken dienen der genauen und anschaulichen Darstellung von Fakten und unterstützen den Aufbau mentaler Modelle. Eine Vielzahl an Beispielen bietet: <http://www.infografikdienst.de/index.html> (15.05.2012). Sie eignen sich für die Darbietung komplexer Inhalte, Situationen, Akteurskonstellationen etc., die erst durch eine intensive Auseinandersetzung zu einem differenzierten und tiefen Verstehen führen. Infografiken präsentieren Informationen in Form von Makro- und Mikroelementen und die Sequenzierung verläuft entweder von den Detailinformationen zum Überblick oder vom Überblick zu den Detailinformationen. Im zweiten Fall spricht man von einer Elaborationsstrategie (vgl. Reigeluth/Stein 1983, Reigeluth 1987, Weidenmann/Paechter/Hartmannsgruber 1998). Infografiken können auf einen Blick wahrgenommen, aber nicht ausreichend semantisch verarbeitet werden. Deshalb müssen Rezipient(inn)en inhaltlich zusammengehörige Elemente der Grafik erfassen und sie sukzessiv aufnehmen. Gute Hilfen für die Steuerung der Bildauswertung bieten Pop-Out-Effekte und visuelle Hervorhebungen.

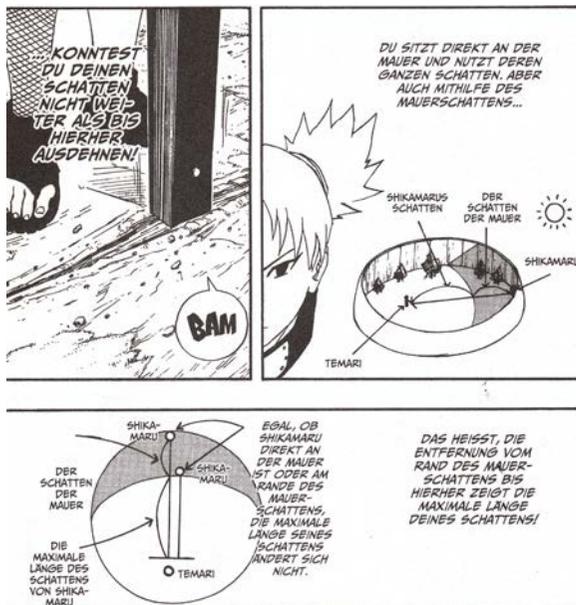


25

Relationen

Abb. 25 zeigt die (Um-)Verteilung der Kraft des Ninja-Schülers Naruto. Die Grafik liefert Informationen zur prozentualen Verteilung von Energie, zu den Orten, an denen die Energie umgesetzt wird, sowie zum Prozess der Energiewandlung.

Abb. 26 stellt eine Angriffstaktik, unter Nutzung des Schattens, dar. Symbolische Zusätze sichern die eindeutige Interpretation von Bewegungen im Raum. Eine Dynamisierung der Bilder erfolgt durch Pfeile.

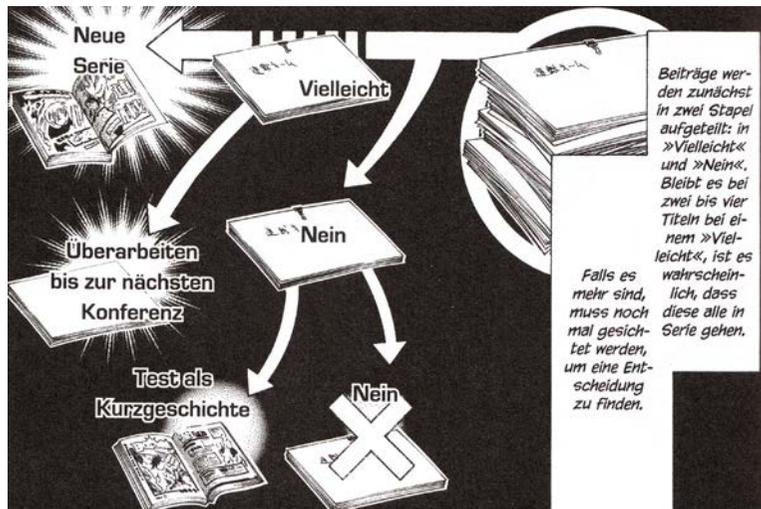


26

Quellen:

(25) Kishimoto, M. (2005). *Naruto, Band 10, Hamburg: Carlsen, S. 162.* [Leserichtung: von rechts nach links]

(26) Kishimoto, M. (2006). *Naruto, Band 12, Hamburg: Carlsen, S. 155.* [Leserichtung: von rechts nach links]



27

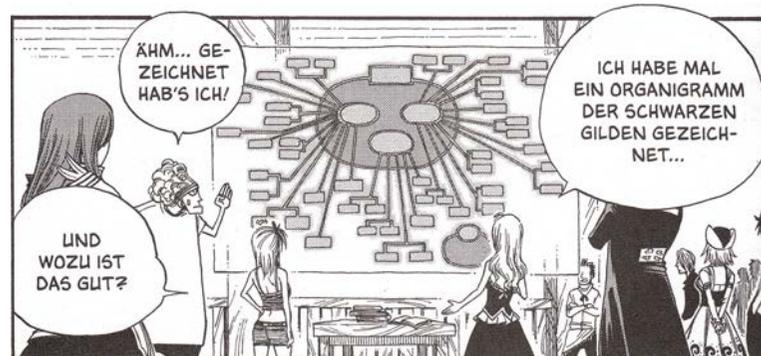
Prozessabläufe

Prozesscharts dienen der Darstellung von Entscheidungsabläufen. Abb. 27, die dem Manga Bakuman entnommen wurde, zeigt ein Verfahren zur Auswahl von Titeln für die Publikation.

Quelle:

(27) Ohba, T./Obata, T. (2011). Bakuman, Band 4, Hamburg: Tokyopop, S. 155.

[Leserichtung: von rechts nach links]



28

Organisation

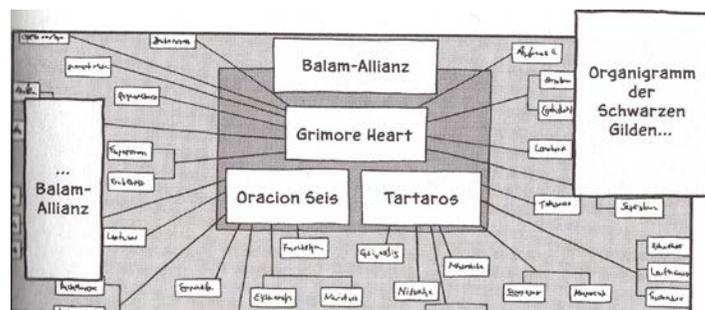
Organigramme „...repräsentieren Beziehungsgeflechte zwischen Personen und Gruppen, z. B. die Struktur von Institutionen mit ihren Abteilungen, Zuständigkeiten und Geschäftsgängen. Für gruppenspezifische Zwecke gibt es das Soziogramm zur Darstellung der Struktur von Kleingruppen“ (Ballstead 1997: 109f.). Die Abbildungen 28 und 29 zeigen ein Organigramm der schwarzen Gilde aus dem Manga Fairytail.

Quellen:

(28) Mashima, H. (2011). Fairytail, Band 16, Hamburg: Carlsen, S. 115.

[Leserichtung: von rechts nach links]

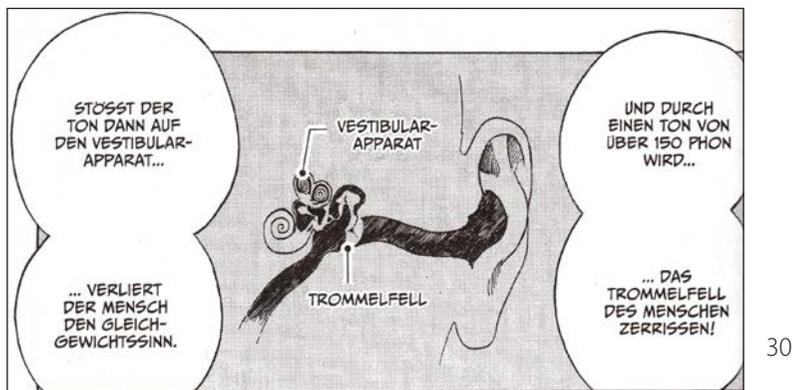
(29) Ebd., S. 126. [Leserichtung: von rechts nach links]



29

Strukturierung/Verdeutlichung II: Schnittzeichnungen/transparente Darstellungen

Eine Schnittzeichnung zeigt verdeckte innenliegende Strukturen und Konturen eines Körpers. Der Schnitt wird häufig parallel zur Querachse des Körpers geführt. In einigen Fällen müssen mehreren Schnittflächen eingeführt werden, um relevante Einzelheiten darstellen zu können. Zudem stellen transparente Körpertexturen ein beliebtes Mittel dar, um unter die Oberfläche von Körpern zu schauen.



30



31

Schnittzeichnungen

Jugendliche finden Schnittzeichnungen in computerunterstützten Lernprogrammen zum menschlichen Körper, in Schulbüchern und Wissenschaftsendungen vor. Abb. 30 stammt aus dem Manga Naruto und unterstützt grafisch Angaben zur Auswirkung von Schallwellen auf das Trommelfell. Die Zeichnung setzt ein hohes Vorwissen der Rezipient(inn)en voraus, da unter anderem nur ausgewählte Strukturen des Innenohrs gekennzeichnet wurden. Außerdem erfordert sie ein hohes Abstraktionsvermögen, da z. B. die Gehörknochen nicht eindeutig zu identifizieren sind.

Schnittzeichnungen kommen auch bei der Darstellung von Bodenschichten oder von Gebäuden in der Architektur zum Einsatz. In Abb. 31, aus dem Manga Fairytail, wird derart ein komplexer Zusammenhang verdeutlicht: Durch die Zerstörung von Stützpfeilern (Symbole: xxxxx) verlagert sich das Fundament des Tempels und folglich verändert sich damit auch der Lichteinfall (symbolisiert durch den hellen Pfeil) durch das Oberlicht.

Quellen:

(30) Kishimoto, M. (2004). *Naruto, Band 6*, Hamburg: Carlsen, S. 149.

[Leserichtung: von rechts nach links]

(31) Mashima, H. (2010). *Fairytail, Band 5*, Hamburg: Carlsen, S. 109.

[Leserichtung: von rechts nach links]



32

(Partiell) Transparente Darstellungen

Viele Computeranimationen vom menschlichen Körper nutzen transparente Oberflächen, um verschiedene Körperstrukturen (z. B. das Skelett, die Organe) in ihrer natürlichen Lage zu visualisieren. In Abb. 32 findet sich dieses Konzept wieder; in diesem Fall, um ein heftiges Herzpochen zu verdeutlichen.

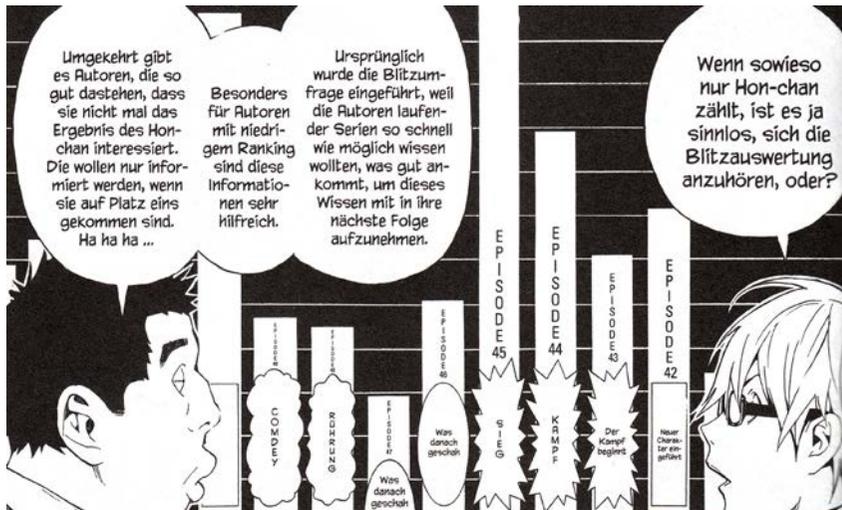
Quelle:

(32) Shan, D./Arai, T. (2010). *Darren Shan: Mitternachtszirkus*, Hamburg: Tokyopop, S. 155.

[Leserichtung: von rechts nach links]

Strukturierung/Verdeutlichung III: Charts/Diagramme

„Charts repräsentieren qualitative Zusammenhänge zwischen Begriffen, Kategorien und Aussagen in zweidimensionaler Anordnung“ (Ballstead 1997: 107). Es handelt sich um reduzierende, d. h. zusammenfassende Bilder, die Hilfestellungen beim Ordnen und Einprägen von Wissen, beim Explorieren bzw. Verdichtung von Daten und bei der Veranschaulichung von Zusammenhängen bieten (Schemata, Diagramme, Mindmaps etc.). Die bildliche Darstellung von statistischen Befunden wird im Vergleich zu sprachlichen Darstellungen als glaubwürdiger eingestuft (vgl. Oestermeier/Reinhard-Hauck/Ballsteadt 2001: 207-221).



33

Balken-, Säulen- und Kurvendiagramme

„Diagramme repräsentieren nicht sichtbare quantitative Zusammenhänge zwischen Variablen (Merkmalen, Eigenschaften, Größen) durch topologische und räumliche Beziehungen zwischen einfachen grafischen Elementen (Punkte, Linien, Flächen usw.)“ (Ballstead 1997: 147).

Abb. 33, aus der Manga-Serie Bakuman, zeigt Umfrageergebnisse in Form von Balkendiagrammen. Die Leserinnen und Leser werden in die Gruppe der betrachtenden Manga-Figuren quasi integriert.

Quelle:

(33) Ohba, T./Obata, T. (2011). *Bakuman, Band 2*, Hamburg: Tokyopop, S. 179.

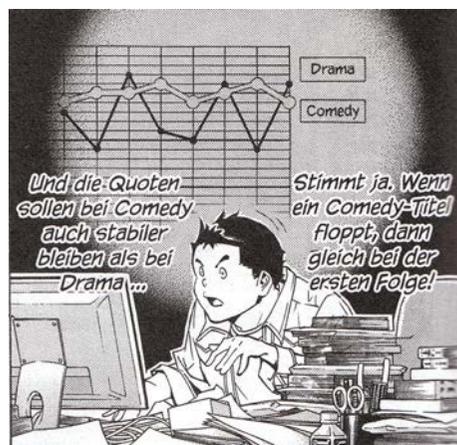
[Leserichtung: von rechts nach links]



34

In Abb. 34 werden die Säulen des Diagramms mit Papierstapeln visualisiert. Diese Darstellungsform hat konzeptionelle Ähnlichkeiten mit Isotype-Diagrammen (s.u.). Auch hier haben die Rezipient(inn)en und die Charaktere des Mangas die Diagramme gemeinsam vor Augen.

In Abb. 35 wird eine andere Strategie verfolgt. Für die Leserinnen und Lesern wird das Diagramm, das der Protagonist auf dem Bildschirm des Computers sieht, zur Ansicht auf den Hintergrund projiziert. In diesem Fall wird ein Kurvendiagramm verwendet: „Die Kurve ist eine Weiterentwicklung des Säulendiagramms, wenn sehr viele Zeitpunkte die Darstellung unübersichtlich machen. Eine Kurve zeigt eindrücklicher einen Verlauf oder Trend als eine Palisade aus Säulen, die mehr Einzelwerte betonen und zu Vergleichen und Extrapolationen einladen“ (Ballstead 1997: 152).



35

Quellen:

(34) Ohba, T./Obata, T. (2011). *Bakuman*, Band 11, Hamburg: Tokyopop, S. 154.

[Leserichtung: von rechts nach links]

(35) Ohba, T./Obata, T. (2010). *Bakuman*, Band 7, Hamburg: Tokyopop, S. 135.

[Leserichtung: von rechts nach links]



36

Isotype-Diagramme

Isotype-Diagramme sind Alternativen zu Balken- und Säulendiagrammen. Für eine bestimmte Qualität einer Größe steht ein einzelnes Piktogramm, z. B. ein Baby für 250.000 Geburten pro Jahr (vgl. Abb. 36). Wenn größere Mengen dargestellt werden sollen, wird die Anzahl der Piktogramme erhöht (Vielfachprinzip). Die Größe der Piktogramme und deren Abstände zueinander bleiben unverändert. Die Zeit ist an der vertikalen Achse und die Häufigkeiten sind an der horizontalen Achse angetragen (vgl. Ballstead 1997: 154; <http://www.gerdarntz.org/isotype/> 22.05.2012).

Quelle:

(36) http://datavis.ca/milestones//admin/uploads/images/dan/neurath_symbols3.jpg (13.05.2012)

Fachsprache und Symbolik I

Eine Naturwissenschaft zu lernen bedeutet, den Umgang mit ihren Begriffen zu lernen. Insbesondere die Übersetzung der Symbolsprache in Fachsprache und umgekehrt, hat ihre Tücken. Beispielsweise wird das Reaktionsschema $2 \text{Mg} + \text{O}_2 \rightarrow 2 \text{MgO}$ nicht wie eine mathematische Gleichung gelesen, da die Zeichen, die hier verwendet werden, für reale Prozesse, Strukturen und physikalische bzw. chemische Eigenschaften stehen. Man spricht: „Zwei Magnesiumatome aus einer Metallportion und ein Sauerstoffmolekül aus einer Gasportion reagieren zu zwei Elementargruppen einer Salzportion Magnesiumoxid.“

(Literaturtip: Themenhefte NiU-Physik: „Physiktexte lesen und verstehen“, Heft 95, 2006; „Physiktexte verfassen“, Heft 104, 2008)

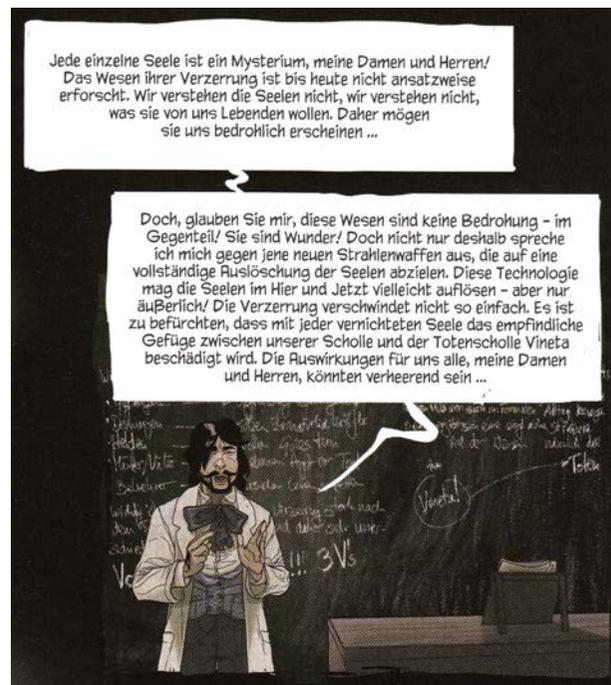
Ameisen sind fleißig und Bären sind faul. Einige Stoffe sind reaktionsfreudig, andere wiederum reaktionsträge. Einige Teilchen befinden sich auf der Wanderschaft (Ion), andere lieben das Wasser (hydrophil). Naturwissenschaftliche Informationen sind häufig durch einen animistischen Sprachgebrauch gekennzeichnet. Unter dem Begriff Animismus versteht man „(...) eine Beseelung der unbelebten Natur mittels Analogie- und Metaphernbildung. Dabei soll eine Brücke gebildet werden zwischen der Erfahrungswelt (...) und dem (...) noch unbekanntem Bereich der unbelebten Phänomene. Dieses gelingt durch eine Übertragung von vertrauten Eigenschaften der belebten Natur auf Phänomene der unbelebten Natur, sei es, dass die Phänomene beseelt werden, ein Bewusstsein erhalten oder dass ein körperlicher Bezug hergestellt wird. Im Falle einer Übertragung menschlicher Eigenschaften spricht man auch von Anthropomorphismen“ (Pütttschneider/Lück 2004).



37



38



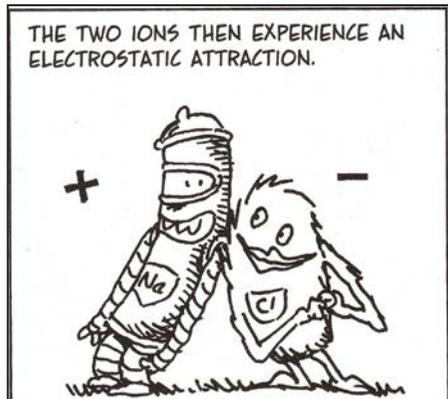
39

Charakteristische Merkmale der Fachsprache

Die Fachsprache der Naturwissenschaften hat im Wortschatz und Satzbau charakteristische Merkmale. Hierzu zählen eine gehäufte Ansammlung von Fachbegriffen (Ordnungszahl, Schmelzpunkt, Induktor, Reonanz) und fachspezifischen Abkürzungen (Zn, °C) (vgl. Abb. 37 & 38). Zudem ist die Fachsprache durch weitere Merkmale gekennzeichnet: Passiv und Passiversatzformen („Die Luftzirkulation lässt sich regulieren.“), Komposita (luftleer, Gleichspannungsquelle), unpersönliche Ausdrucksweisen („In mikrobiologischen Laboratorien verwendet man Autoklaven.“) und substantivierte Infinitive („Die Untersuchung von...“). Man kann diese Charakteristika einsetzen, um den Eindruck eines Prototyps einer naturwissenschaftlich-technisch versierten Person zu erzeugen (Abb. 38). Ausgedehnte Monologe in Sprechblasen unterstreichen zudem die Typik des Dozierens (Abb. 39). Geht es darum, Laien zu informieren, sollte der Umgang mit Fachtermini und Abkürzungen gut durchdacht sein.

Quellen:

- (37) Disney Enterprises, Inc. (2010). *Die Pyramide, die es gar nicht geben dürfte*, in: *Enthologien – Band 2: Duckanchamun II. Im Zeichen der Sphinx*, Köln: Ehapa, S. 300.
- (38) Arleston, Ch./Floch, A. (2009). *Die Schiffbrüchigen von Ythag. Band 5: Das letzte Geheimnis*. Bielefeld: Splitter, S. 6.
- (39) Mertikat, F./Schreuder, B. (2011). *Steam Noir – Das Kupferherz I*. Cross Cult, S. 41.



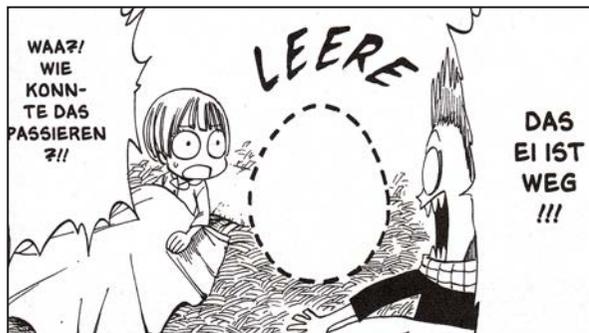
40



41



42



43

Animismen/Anthropomorphismen

Nicht nur Tieren und Pflanzen, auch Atomen und Molekülen werden in animistischen Darstellungen menschliche emotionale Eigenschaften und Gestaltmerkmale (z. B. Bindungsärmchen) zugeteilt (Abb. 40 & 41). Auf der einen Seite fördert der Einsatz solcher Darstellungen eher animistische als wissenschaftliche Vorstellungen von naturwissenschaftlichen Sachverhalten. Auf der anderen Seite wird so eine positive affektive Bindung zum Thema hergestellt. Positive Emotionen verbessern die Aufnahme und das Behalten von Informationen. Aus dieser Sicht sind animistische Darstellungen zu befürworten, vorausgesetzt, sie begünstigen nicht die Ausbildung von fachlich inkorrekten Vorstellungen.

Quellen:

(40) Gonick, L./Criddl, C 2005. *The Cartoon Guide to Chemistry*, New York: Harper, S. 48.

(41) Ebd.

Exkurs: Nichts – gibt´s nicht!

„Sprache kann vieles, was piktorial nicht oder kaum kommuniziert werden kann, z. B. verneinen, sich selbst kommentieren, etwas in den Konjunktiv stellen usw. Bilder dagegen sind der Sprache überlegen, sobald dargestellt werden soll, wie etwas aussieht oder wie etwas im Raum angeordnet ist“ (Weidenmann 2004b, Hervorhebungen i. O.). - Bezogen auf die Bildsprache des Comics, konkret in Anbetracht von Abb. 42, aus der Buddha-„Biografie“ von Tezuka, sowie von Abb. 43, aus *Fairytail*, die beide bildhaft darstellen, dass etwas nicht vorhanden ist, muss man die Grenzziehung, die im vorangehenden Zitat vorgenommen wird, wohl aufheben müssen.

Quellen:

(42) Tezuka, O. (2007). *Buddha. Vol. 8: Jetavana*, New York: Vertical, S. 314.

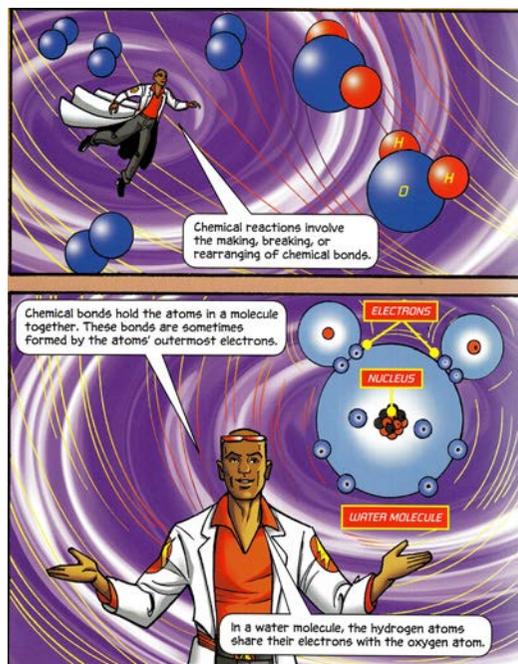
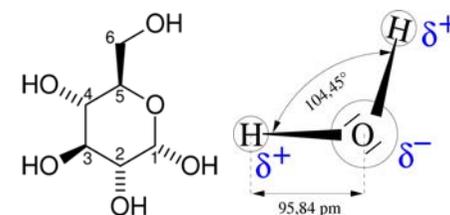
(43) Mashima, H. (2011). *Fairytail, Band 15*, Hamburg: Carlsen, S. 179.

[Leserichtung: von rechts nach links]

Fachsprache und Symbolik II

„Naturwissenschaften“ und „Comic“ – Auf den ersten Blick weisen beide als Vertreter der naturwissenschaftlich-technischen und der literarisch-geisteswissenschaftlichen Kulturen keine verwandtschaftlichen Züge auf. Auf den zweiten Blick offenbaren sich Gemeinsamkeiten, wenn man die Art und Weise betrachtet, wie Informationen kommuniziert werden. Ganz gleich, ob man die Sprache der Chemie bzw. Physik oder die Sprache des Comics lernen und verstehen möchte, stets geht es darum, sich Zeichen zu erschließen, von denen eine begrenzte Anzahl symbolisch und deren Bedeutung mitunter kontextgebunden ist. Zu beachten ist, dass sich die Codes in der Symbolsprache der Fachwissenschaft und die Codes des Comics mitunter widersprechen. So hat ein Pfeil in einem Reaktionsschema der Chemie, je nach Richtung, auf die er verweist, folgende Bedeutungen: nach rechts gerichtet: reagieren zu; nach oben gerichtet: Ein

Gas wird freigesetzt; nach unten gerichtet: Ein Niederschlag bildet sich und fällt aus. In vielen Fällen ist die Handhabung von Zeichen selbst innerhalb einer Fachdisziplin inkonsistent. Die schwarzen Keile in der linken Abbildung bedeuten, dass die Hydroxyl-Gruppen (-OH) aus der Projektionsebene hinaus und d. h. zum Betrachter hin zu denken sind. Die schwarzen Keile der rechten Abbildung haben hingegen eine völlig andere Bedeutung. Sie weisen auf den Grad der Elektronegativität der Bindungspartner hin.



44

Inkonsistente Verwendung von Farben und Formen

Bei der Illustration von Denkmodellen sollte darauf geachtet werden, dass gleichen Formen (Kugeln), mit denen verschiedene Konzepte dargestellt werden (Atome, Protonen, Elektronen), verschiedene Farbcodes oder Oberflächenstrukturen zugeordnet werden. Der obere Teil der Abb. 44 zeigt Wassermoleküle, deren Sauerstoffatome (O) blau und deren Wasserstoffatome (H) rot dargestellt wurden. Der untere Teil der Abbildung ist dem atomaren Aufbau des Wassermoleküls gewidmet. Hier wurden sowohl die Sauerstoffatome als auch die Elektronen blau und die Protonen rot dargestellt. Eine derartige inkonsistente Farbgebung kann zu Fehlinterpretationen führen. (Zudem wurden einige Protonen und Elektronen mit einem schwarzen Punkt versehen, der nicht zu erklären ist. Verwirrend ist auch, dass sich einige Elektronen innerhalb und andere auf der Raumbegrenzungslinie befinden.)

Quelle:

(44) Biskup, A./Martin, C./Schulz, B. (2011). *The Dynamic World of Chemical Reaction with Max Axiom*, North Mankato: Capstone Press, S. 19.



45

DAS OHR
TAE CAT

46

Kontextspezifische Symbolik

Wasserdampf (sichtbar) und Geruch (nicht sichtbar) – ein Zeichen, zwei Bedeutungen! In beiden Fällen ist das Zeichen ein Index, der eine bindende Beziehung zum Bezeichneten hat, d. h. auf erhitztes Wasser bzw. einen stinkenden Schuh verweist. Wie man anhand von Abb. 45 sieht, kann die Interpretation von Zeichen zu unterschiedlichen Ergebnissen führen. Aber meistens legt der Kontext nahe, worauf es ankommt und steuert die Wahrnehmung (vgl. Abb. 46).

Quellen:

(45) Ohne Quellenangabe

(46) Anderson, J. R. (1995): *Kognitive Psychologie*. Heidelberg: Spektrum, S. 58.



47

Kulturspezifische Symbolik

Einige Symbole verstehen wir leicht, weil wir im alltäglichen Sprachgebrauch verwandte Metaphern verwenden. Eine Glühbirne zeigt an, dass jemandem ein Licht aufgeht. Kleine Pfeile, die aus den Augen einer Person schießen, suggerieren, dass diese Person mit Blicken tötet. Andere Symbole sind (sub-)kulturspezifisch, wie etwa die Symbolik vieler Mangas: Eine (Schleim-)Blase, die aus der Nase einer Figur kommt, zeigt an, dass diese Person schläft. Blut, das aus der Nase spritzt, steht für (sexuelle) Begierde (Abb. 47).

Quelle:

(47) Filmstill aus: *Oniichan no koto nanka zenzen suki janain dakara ne!!* (Episode 3).

Literatur

Ballstead, St.-P. (1997). Wissensvermittlung, Weinheim: Beltz.

Gombrich (1984). Bild und Auge. Neue Studien zur Psychologie der bildlichen Darstellung, Stuttgart: Klett.

Hannover, B./Kessels, U. (2002). Challenge the science-stereotype. Der Einfluss von Technik-Freizeitkursen auf das Naturwissenschaften-Stereotyp von Schülerinnen und Schülern, in: Zeitschrift für Pädagogik 45, Beiheft, S. 341-358.

Jüngst, H. E. (2010). Information Comics, Frankfurt/Main: Lang

Lowe, R. (1993). Successful instructional diagrams, London: Kogan Page.

Oestermeier, U./Reinhard-Hauck, P./Ballsteadt, S.-P. (2001). Gelten die GRICESchen Maximen auch für visuelle Argumente?, in: Sachs-Hombach, K. (Hrsg.): Bildhandeln, Magdeburg: Skriptum, S. 207-221.

Püttschneider, M./Lück, G. (2004). Die Rolle des Animismus bei der Vermittlung chemischer Sachverhalte, in: Chemie Konkret 11(4), S. 167-174.

Reigeluth, C. M. (1987). Instructional theories in action, Hillsdale: Erlbaum.

Reigeluth, C. M./Stein, F. S. (1983). The Elaboration Theory of instruction, in: Reigeluth, C. M. (Hrsg.). Instructional-design theories and models. An overview of their current status, Hillsdale: Erlbaum, S. 335-381.

Rifas, L. (2005). Interview: The Education of an Educational Comics Artist, in: Dooley, M./Heller, St. (Hrsg.). The Education of a Comics Artist: Visual Narrative in Cartoons, Graphic Novels, and Beyond, New York: Allworth, S. 127-132.

Schummer, J. (1995). Ist die Chemie eine schöne Kunst? Ein Beitrag zum Verhältnis von Kunst und Wissenschaft, in: Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft 40(1), S. 145-178.

Weidenmann, B. (2004a). Bilder zur Wissenskommunikation. In: Mandl, H./Reinmann, G. (Hrsg.). Psychologie des Wissensmanagements, Göttingen: Hogrefe, S. 300-309.

Weidenmann, B. (2004b). „Bildsprachen“. Was macht das Gehirn mit Bildern? Was machen Bilder mit dem Gehirn?, in: Schulmagazin 5 bis 10(9), S. 5-7.

Weidenmann, B./Paechter, M./Hartmannsgruber, K. (1998). Strukturierung und Sequenzierung von komplexen Text-Bild-Kombinationen, in: Zeitschrift für Pädagogische Psychologie 12(2/3), S. 112-124.

Sachcomics. Die Leseliste

Die folgende Liste mit ausgewählten Sachcomic-Titeln soll zur Orientierung und Anschauung dienen. Versammelt sind Sachcomics, die für das jeweilige Genre beispielhaft und typisch, in den meisten Fällen allgemein vorbildlich und/oder in der Machart gelungen sind. Gegliedert ist die Liste nach Gattungen/Themen, wobei sich bei einzelnen Titeln auch Überschneidungen ergeben können – eine (Auto-)Biografie ist auch Zeitgeschichte oder je nach Protagonist Wissenschafts- oder Literaturgeschichte usw. Der Schwerpunkt liegt auf den Bereichen Biografie/Autobiografie, Reportage/Dokumentation/Tagebuch und Geschichte.

Wo der Titel nicht selbsterklärend ist, wird der Inhalt/die Genre-Zuordnung kurz kommentiert. Die Liste enthält mehrheitlich auf Deutsch erhältliche neuere Titel, dazu Werke auf Französisch oder Englisch, die als wichtige Beispiele für aktuelle Tendenzen stehen. Es sind solche, die im Buchhandel oder in öffentlichen Bibliotheken zugänglich sein sollten. Auf die Aufnahme älterer, historisch bedeutender Sachcomics, die nur schwer bis gar nicht erhältlich sind, wurde aus praktischen Gründen verzichtet. Für ein leichteres Auffinden gesuchter Titel sind wo möglich die 13-stelligen ISBN-Nummern angegeben.

Besonders typische und/oder zur Lektüre speziell empfohlene herausragende Titel sind mit ** gekennzeichnet. Lernen kann man aus der Lektüre von beidem: Von guten Vorbildbeispielen, wie man es machen kann, von nicht gelungenen Sachcomics, wie man es nicht machen sollte. Oder wie es Heike Elisabeth Jüngst in ihrer Sachcomic-Habilitationsschrift formuliert: «It seems most important that prospective authors of information comics read as many information comics as possible, learn from good and bad solutions. Otherwise they will re-invent the wheel over and over again.» (Jüngst: Information Comics, 2010, S. 325, siehe unter «Sekundärmaterial»)

OA = Originalausgabe (zur besseren Einordnungen eines Titels in jenen Fällen, wo Originalausgabe und deutsche Übersetzung terminlich länger auseinanderliegen).

(Stand: September 2012)

Biografie/Autobiografie

Altarriba, Antonio & Kim: Die Kunst zu fliegen.

avant-verlag, Berlin 2012, ISBN 978-3-939080-69-5

Autor Altarriba lässt das spanische 20. Jahrhundert Revue passieren, durch die Augen seines Vaters, der 2001 aus dem Leben schied.

****Anderson, Ho Che: Martin Luther King.**

Carlsen, Hamburg 2008, ISBN 978-3-551-77961-8

Der kanadische Autor und Zeichner Anderson (*1969) hat über rund zehn Jahre hinweg an seinem 248-seitigen Album zu Leben und Wirken des Bürgerrechtlers Martin Luther King (ermordet 1968) gearbeitet.

****David B.: Die heilige Krankheit. 1: Geister.**

Edition Moderne, Zürich 2006, ISBN 978-3-03731-007-6;

Die heilige Krankheit. 2: Schatten.

Edition Moderne, Zürich 2007, ISBN 978-3-03731-022-9

Autobiografisches des Franzosen David B. (Pierre-François Beauchard, *1959). Er zeichnet die nicht unkomplizierte eigene Familiengeschichte, die stark durch die Epilepsie seines Bruders geprägt ist.

****Badoux, Christophe: Klee.**

Zentrum Paul Klee, Bern; Edition Moderne, Zürich 2008, ISBN 978-3-03731-029-8

Verdichtete Comic-Biografie zum Schweizer Künstler Paul Klee (1879–1940), mit Textanhang (Anmerkungen).

Bechdel, Alison: Fun Home. Eine Familie von Gezeichneten.

(Fun Home: A Family Tragicomic, 2006), Kiepenheuer & Witsch, Köln 2008,

ISBN 978-3-462-03922-1

Eine autobiografische Spurensuche der Autorin/Zeichnerin. Eine problematische Vater-

Tochter-Beziehung, in der kurz vor dem mysteriösen Tod des Vaters dessen wie die Homosexualität der Tochter (mit 19 Jahren) ans Licht kommen.

****Breccia, Alberto; Breccia, Enrique; Oesterheld, Héctor: Che.**

Carlsen Verlag, Hamburg 2008, ISBN 978-3-551-77654-9

Mit Anhang (Anmerkungen, Zeittafel, Interview mit E. Breccia). Original bereits 1968 erschienen, ein Jahr nach der Ermordung von Ernesto «Che» Guevara.

Brown, Chester: Ich bezahle für Sex. Aufzeichnungen eines Freiers.

Walde + Graf, Zürich 2012, ISBN 978-3-8493-0013-5

Autobiografische Bekenntnisse des kanadischen Autors/Zeichners zum Tabuthema Leben mit Prostituierten.

Meter, Peer & Kreitz, Isabel: Haarmann.

Carlsen Verlag, Hamburg 2010, ISBN 978-3-551-79107-8

Über den deutschen Serienmörder Friedrich (Fritz) Haarmann (1879–1925). Mit Anhang (historischer Überblick in Text und Fotos; historischer Bezug der Personen)

de la Calle, Angel: Modotti. Eine Frau des 20. Jahrhunderts.

Rotbuch Verlag, Berlin 2011, ISBN 978-3-86789-137-0

Biografie von Assunta Adelaide Luigia «Tina» Modotti Mondini (1896–1942), Schauspielerin, Fotografin und Revolutionärin. Mit Vorworten der Originalausgabe von Paco Ignacio Taibo II. OA 2005.

De Villiers, Karlien: Meine Mutter war eine schöne Frau.

Arrache Cœur/Edition Moderne, Zürich 2006, ISBN 978-3-907055-99-1

Eine Kindheit in Südafrika: Vom Zerfall einer weissen Familie in den 1980er-Jahren und vom beginnenden Untergang des Apartheid-Regimes.

Doucet, Julie: New Yorker Tagebuch.

Reprodukt, Berlin 2004, ISBN 978-3-931377-26-7 (am. Original My New York Diary, 1999)

Liebe und Arbeit der Kanadierin während eines einjährigen New-York-Aufenthalts, gezeichnet im Anschluss in Berlin.

****Doxiadis, Apostolos; Papadimitriou, Christos H.; Papadatos, Alecos:**

Logicomix. Eine epische Suche nach Wahrheit.

Atrium-Verlag, Zürich 2010, ISBN: 3-85535-069-8

Leben und Werk des englischen Logikers, Mathematikers, Philosophen, Pazifisten und Literaturnobelpreisträgers (1950) Bertrand Russell (1872–1970). Textanhang zu Figuren und Begriffen.

Engelberg, Miriam: Krebst ist eine Erfahrung, auf die ich lieber verzichtet hätte.

Ein Tagebuch in Bildern.

Eichborn, Frankfurt am Main 2007, ISBN 382185653X

Golo: B. Traven. Porträt eines berühmten Unbekannten.

avant-verlag, Berlin 2011, ISBN: 978-3-939080-51-0

Biografisches zum geheimnisumwitterten deutschen Schriftsteller Ret Marut alias Otto Feige alias B. Traven (um 1882–1969).

****Guibert, Emmanuel: Alans Krieg. Die Erinnerungen des GI Alan Cope.**

Edition Moderne, Zürich 2010

Aufgrund ausführlicher Erzählungen des US-Soldaten Alan Cope hat Guibert dessen Erlebnisse in Europa während und kurz nach dem Zweiten Weltkrieg aufgezeichnet.

Helper, Andrew; DuBurke, Randy: Malcolm X. A Graphic Biography.

Hill and Wang, New York 2006, ISBN 978-0-8090-9504-9

Leben und Wirken von Malcolm X (1925–1965, ermordet), dem US-amerikanischen Bürgerrechts-Aktivisten («Nation of Islam»).

Ka, Alfred & Olivier: Warum ich Pater Pierre getötet habe.

Carlsen Verlag, Hamburg 2008, ISBN 978-3-551-78742-2

Autobiografisches von Autor Alfred Ka: Die Geschichte seines sexuellen Missbrauchs durch einen Priester.

Kilic, Ilse; Widhalm, Fritz: Ein kleiner Schnitt. Unser Krebsjahr.

Das fröhliche Wohnzimmer, Wien 2005, ISBN 3-900956-80-4

Autobiografischer Comic über Diagnose und Therapie von Brustkrebs.

****Kleist, Reinhard: Castro.**

Carlsen, Hamburg 2010, ISBN 978-3-551-78965-5

Biografie des kubanischen Revolutionärs und «Máximo Líder» Fidel Castro.

****Kleist, Reinhard: Cash – I See A Darkness.**

Carlsen, Hamburg 2006, ISBN 978-3-551-76837-7

Comic-Biografie zum US-amerikanischen Country-Musiker Johnny Cash (1932–2003).

Lust, Ulli: Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens.

avant-verlag, Berlin 2009

Epische Autobiografie der 1967 geborenen österreichischen Comic-Schaffenden (464 S.)

****Nakazawa, Keiji: Barfuss durch Hiroshima.**

Carlsen, Hamburg 2004/2005. 4 Bände

1: Kinder des Krieges, 2004, ISBN 978-3-551-77501-6

2: Der Tag danach, 2005, ISBN 978-3-551-77502-3

3: Kampf ums Überleben, 2005, ISBN 978-3-551-77503-0

4: Hoffnung, 2005, ISBN 978-3-551-77504-7

Autobiografisches von Gen Nakaoka (= Alter Ego von Keji Nakazawa), der als 6-Jähriger zusammen mit seiner Mutter den Atombombenabwurf in Hiroshima am 6. August 1945 überlebt. Ein Schicksalsschlag und die Folgen, persönliches, individuelles Leid und auch eine Anklage des japanischen Militarismus. Original 1973–1985 erschienen.

Neaud, Fabrice: Coffret Journal.

(gesammelte Ausgaben 1–4, 1996–2002), Ego comme X, Angoulême 2011,

ISBN 978-2-9109-4682-1

Autobiografische Aufzeichnungen, über mehrere Jahre angelegt, mit Beginn im Februar 1992 und Ende 2002.

Oelek, Sambal: Stockalper. König des Simplons.

Edition Moderne, Zürich 2006, ISBN 978-3-03731-051-9

Dramatische historische Episode aus dem Leben des Briger Barons Kaspar Stockalper vom Thurm (1609–1691).

Pekar, Harvey: American Splendor: The Life and Times of Harvey Pekar.

Doubleday, New York 1986

Inspiziert durch die autobiografisch ausgerichteten Arbeiten von Robert Crumb, begann Harvey Pekar (1939–2010), Comics über seinen Alltag zu beschreiben und von anderen zeichnen zu lassen. 2003 von Robert Pulcini und Shari Springer Berman verfilmt.

Pekar, Harvey: The New American Splendor Anthology.

Four Walls Eight Windows, New York 1991, ISBN 0-941423-64-6

Pekar, Harvey; Brabner, Joyce; Stack, Frank: Our Cancer Year.

Four Walls Eight Windows, New York 1994, ISBN 1-56858-011-8

Zusammen mit seiner Frau Joyce Brabner verfasster autobiografischer Comic über die Krebserkrankung des Autors.

****Peeters, Frederik: Blaue Pillen.**

Reprodukt, Berlin 2006, ISBN 978-3-938511-62-6, Autobiografische Comic-Geschichte des Genfer Zeichners über seine Liebesbeziehung und das Zusammenleben mit seiner HIV-infizierten Freundin Cati.

Rickenbach, Kati: Jetzt kommt später.

Edition Moderne, Zürich 2011, ISBN 978-3-03731-075-5

Autobiografische Comic-Erzählung der 1980 geborenen Zeichnerin zu zwei prägenden Lebensphasen (2004, 2009).

****Satrapi, Marjane: Persepolis.**

Band 1, 2004, ISBN 978-3-907055-74-8,

Band 2: Jugendjahre.,

2004, ISBN 978-3-907055-82-3, Edition Moderne, Zürich

Kindheit und Jugend im Iran, Sturz des Schahs, islamische Revolution, Flucht nach Europa 1984 (Wien) und erneut 1994 (Paris). In einfachem, aber umso eindringlicherem Schwarzweiss-Strich gestaltete autobiografische Geschichten. 2007 auch als Animationsfilm adaptiert, von Marjane Satrapi (*1969) als Co-Regisseurin.

Schwartz, Simon: drüben!

avant-Verlag, Berlin 2009, ISBN 978-3-939080-37-4

Debüt-Album des 1982 in Erfurt geborenen Autors, der die Geschichte der Flucht seiner Eltern aus der DDR (1984) erzählt.

****Spiegelman, Art: Die vollständige Maus – Die Geschichte eines Überlebenden.**

Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt/Main 2008, ISBN 978-3-596-18094-3

Klassiker des autobiografischen Comics. Der US-amerikanische Künstler (1948 geboren in Stockholm) erzählt die Geschichte seiner jüdischen Eltern aus Polen, die den Holocaust überlebt haben. Er tut es in Anlehnung an die antiken Tierfabeln mit der Verfremdung, die Juden als Mäuse, die Deutschen als Katzen und die Polen als Schweine zu zeichnen. Ausgezeichnet mit dem Pulitzer Prize 1992. OA 1980–1991; Buchausgaben 1986 und 1991.

Spiegelman, Art: Metamaus. A Look Inside a Modern Classic, Maus.

Pantheon, New York 2011, ISBN 978-0375423949; dt. *Metamaus*. Fischer Verlag, Frankfurt/Main 2012, ISBN 978-3100768063

«Making of» zu «Maus», Bild- und Tonmaterial und komplette «Maus»-Ausgabe (Buch + DVD-R)

Tatsumi, Yoshihiro: Gegen den Strom – Eine Autobiografie in Bildern.

Carlsen, Hamburg 2012, ISBN 978-3-551-73104-3

Der japanische Comic-Autor Tatsumi (*1935) ist Mitbegründer der sogenannten «Gekiga» (anspruchsvolle Manga). Zeit- und Comic-Geschichte von den späten 1940er-Jahren bis 1960 auf über 800 Seiten.

Thompson, Craig: Blankets.

Speed Comics, Verlag Thomas Tilsner, Bad Tölz 2004

ISBN 978-3-936068-96-2

Auf 582 schwarzweiss gezeichneten Seiten erzählt der 1975 geborene Autor aus seinem Leben von der Kindheit bis zum Erwachsenenalter. Prägend das private wie gesellschaftliche Umfeld: Thompson wuchs in einer fundamentalistisch orientierten christlichen Familie im US-Bundesstaat Wisconsin auf.

Winick, Judd: Pedro and Me: Friendship, Loss and What I Learned.

Henry Holt and Company, New York 2000, ISBN 0-8050-6403-6.

Der 1970 geborene Judd Winick, in den USA bekannt geworden durch seine Teilnahme in der MTV-Reality-Show «The Real World» 1994, berichtet von seiner Freundschaft mit dem 1994 an Aids verstorbenen Pedro Zamora.

Reportage/Dokumentation/Tagebuch

Abirached, Zeina: (Beyrouth) Catharsis.

Editions Cambourakis, Paris 2006, ISBN 9782916589008
Persönliche Erinnerungen der 1981 geborenen Autorin/Zeichnerin: Kindheitstage in Beirut in den 1980er-Jahren. 2004 exilierte sie nach Paris.

Abirached, Zeina: 38 ,rue Youssef Semaani.

Editions Cambourakis, Paris 2006, ISBN 9782916589015
Ein Quartier in Beirut, eine Strasse, ein Haus und in jeder Wohnung ein Mensch, dessen Geschichte in ungewöhnlicher Form (breitformatige Streifen in Buch-Objekt) gezeichnet ist.

Abirached, Zeina: Mourir partir revenir. Le jeu des hirondelles.

Cambourakis, Paris 2007, ISBN 9782016589039
Szenen aus einem Haus in Beirut in den 1980er-Jahren.

Abirached, Zeina: Je me souviens. Beyrouth.

Editions Cambourakis, Paris 2008, ISBN 9782916589251
Kindheits- und Jugendszenen von Zeina Abirached aus ihrer Heimatstadt Beirut im Libanon.

Axe, David; Olexa, Steve: War Fix.

NBM, New York 2006, ISBN 978-1-56163-463-7
David Axe (Text) reflektiert seinen journalistischen Einsatz als Kriegskorrespondent im Irak, wo er gleichzeitig Beobachter und Teilnehmer des Geschehens ist.

Bulling, Paula: Im Land der Frühaufsteher.

avant-verlag, Berlin 2012, ISBN: 978-3-939080-68-8
Porträts von Menschen in Asylbewerberheimen in Sachsen-Anhalt.

Cargo. Comicroportagen Israel-Deutschland.

Tim Dinter, Yirmi Pinkus, Jan Feindt, Rutu Modan, Jens Harder, Guy Morad, avant-Verlag, Berlin 2005, ISBN 978-3-980942874

****Caprez, Andrea; Schuler, Christoph: Out Of Somalia.**

Dagahaley – ein Flüchtlingslager in Kenia.

Médecins Sans Frontières/Ärzte ohne Grenzen, Zürich 2012,
ISBN 978-2-8399-1011-8
Tagebuch-Blog: <http://www.msf.ch/de/news/briefe-vom-feld/detail/kenia/un-camp-de-refugies-somaliens-vu-par-deux-auteurs-de-bd-3>
Online-Version: <http://dadaabcomics.msf.ch/de/>

Chappatte, Patrick; Widmann, Anne-Frédérique: En Amérique Latine. Une série de reportages dessinés de la Terre de feu à l'Amazonie.

Hebdo, Lausanne 1996, ISBN 2970009927
Comic-Reportagen von Feuerland bis Amazonien.

****Chappatte, Patrick: Reportages BD.**

Le Temps Editions, Genf 2002, ISBN 2-94028203-X
Reportagen für die Genfer Tageszeitung «Le Temps» 1999–2001.

Chappatte, Patrick: Dans l'enclos de Gaza.

Un reportage BD de Chappatte. (2009)
<http://www.globecartoon.com/bd/BDGaza.html>

Chappatte, Patrick: BD Reporter.

Du Printemps arabe aux coulisses de l'Elysée.
Glénat/Le Temps, Nyon/Genf 2011, ISBN 978-2-940446-27-8

Cook, Greg: A Dorchester Neighbor.

in: Syncopated. An Anthology of nonfiction Picto-Essays. Edited by Brendan Burford, Syncopated Comics No. 3/2007 (Selbstverlag)
Der US-amerikanische Künstler Greg Cook gestaltet in abstrahierenden, an Scherenschnitte erinnernden Silhouetten-Zeichnungen Geschichten von Soldaten aus seiner Nachbarschaft im Ort Dorchester. Ihr Schicksal: Tod und Verletzungen bei ihrem Einsatz im Irak. Auszug (9 Seiten):
http://www.gregcookland.com/comics/iraqB_001.html

Davodeau, Etienne: Rural! Chronique d'une collision politique.

Delcourt, Paris 2001, ISBN 978-2840555834

Etienne Davodeau dokumentiert in seiner Reportage ein Beispiel von biologischer Landwirtschaft dreier junger Bauern. Das Projekt wird durch einen geplanten Autobahnbau bedroht. Vorwort von José Bové.

Delisle, Guy: Shenzhen.

Reprodukt, Berlin 2006, ISBN 978-3-938511-07-7

Reisebericht nach einem zweijährigen Aufenthalt des Autors in der chinesischen Boomtown Shenhen. OA 2000.

Delisle, Guy: Aufzeichnungen aus Jerusalem.

Reprodukt, Berlin 2012, ISBN 978-3-943143-04-1

Guy Delisle begleitete seine Frau, die für Ärzte ohne Grenzen arbeitet, nach Israel erkundete dabei Land und Leute. Amüsante, erhellende Einblicke in Alltag und Politik.

****Delisle, Guy: Pjöngjang.**

Reprodukt, Berlin 2007, ISBN 978-3-938511-31-2

Persönliche Aufzeichnungen nach einem Arbeitsaufenthalt in Nordkorea.

****Delisle, Guy: Aufzeichnungen aus Birma.**

Reprodukt, Berlin 2009,

ISBN 978-3-941099-01-2

Persönliche episodische Eindrücke eines Aufenthalts des kanadischen Comic-Autors zusammen mit seiner Frau, die für im Auftrag von Médecins Sans Frontières in Burma/Myanmar arbeitete.

****Guibert, Emmanuel; Lefèvre, Didier; Lemercier, Frédéric:**

Der Fotograf. Band 1: In den Bergen Afghanistans.

ISBN 978-3-03731-026-7, 2008;

Band 2: Ärzte ohne Grenzen.

2008, ISBN 978-3-03731-033-5;

Band 3: Allein nach Pakistan.

2009, ISBN 978-3-03731-034-2, Edition Moderne, Zürich

Mit gezeichneten Comic-Bildern und Fotografien gestaltete Reportagen aus Afghanistan, die von Aufhalten in den Jahren 1986–2002 berichten.

****Guibert, Emmanuel; Keler, Emmanuel; Lemercier, Frédéric: Reisen zu den Roma.**

Edition Moderne, Zürich 2012, ISBN 978-3-03731-090-8

Comic-Reportagen zur Lage europäischer Roma, mit Fotos und erzählt von Alain Keler, mit Zeichnungen von Emmanuel Guibert.

Jacobsen, Sid; Colón, Ernie: The 9/11-Report: Die Comic-Adaption.

Panini, Stuttgart, 2007, ISBN 978-3866073777

Comic-Adaption des offiziellen Abschlussbericht der National Commission on Terrorist Attacks Upon The United States (zu den Ereignissen des 11. Septembers 2001).

Kleist, Reinhard: Havanna. Eine kubanische Reise.

Carlsen Verlag, Hamburg 2008, ISBN 978-3-551-73434-1

Reisetagebuch in Einzelzeichnungen und kürzeren Comic-Episoden.

Kubert, Joe: Fax aus Sarajevo.

Carlsen, Hamburg 1996. ISBN 978-3551726261

Der US-amerikanische Comic-Zeichner Joe Kubert erzählt die Geschichte seines Freundes Ervin Rustemagic und dessen Familie im belagerten Sarajevo 1992–1993. Die Nachrichten aus dem Kriegsgebiet erreichen den Zeichner per Fax-Briefe.

Le Roy, Maximilien: Die Mauer – Bericht aus Palästina.

Edition Moderne, Zürich 2012, ISBN 978-3-03731-091-5

«Die Mauer», das ist die 760 Kilometer lange Befestigungsanlage zwischen Israel und dem Westjordanland. Le Roy (Paris, *1985) erzählt Alltagsgeschichten, wie sie dem befreundeten Palästinenser Mahmoud Abu Srou in jenem Gebiet widerfahren. Mit separater Foto-Reportage von Maxence Emery, Interview und Literaturhinweisen.

Lust, Ulli: Wer bleibt. Eine Comic-Reportage aus Halle-Neustadt.

Electrocomics.com, 2005

http://www.electrocomics.com/ebook_unterseiten/werbleibt.htm

****Mumford, Steve: Baghdad Journal.**

Carlsen, Hamburg 2006, ISBN 978-3551741240

Rund 200 gemalte Impressionen von direkten Begegnungen mit Einwohnern aufgrund mehrerer längerer Aufenthalte im Irak in den Jahren 2003 und 2004

Online-Dokumentation «Baghdad Journal Archives»:

<http://www.artnet.com/Magazine/features/mumford/mumford12-13-04.asp>

Rall, Ted: To Afghanistan and Back. A Graphic Travelogue.

NBM Publishing, New York 2002, ISBN 978-1561633258; Passage afghan. Boîte à bulles, Antony 2004, ISBN 978-2849530153
Fotos, Berichte und ein 48-seitiger Comic aus dem Kriegsgebiet.

Sacco, Joe: Šoba. Stories from Bosnia No 1.

Drawn & Quarterly, Quebec 1998

Sacco, Joe: Notes From A Defeatist.

Fantagraphics, Seattle 2003
Gesammelte frühe kurze Comic-Geschichten mit autobiografischen Episoden.

Sacco, Joe: Complacency Kills.

The Guardian Weekend, 21.2.2004 (8 Seiten)
<http://image.guardian.co.uk/sys-files/Guardian/documents/2005/02/25/sacco1.pdf>

Sacco, Joe: Trauma On Loan.

The Guardian Weekend, 20.1.2006 (8 Seiten)
<http://image.guardian.co.uk/sys-files/Guardian/documents/2006/01/20/fullsacco1.pdf>

****Sacco, Joe: Palästina.**

Edition Moderne, Zürich 2009, ISBN 978-3-03731-050-2
(OA 2001 in Buchform, Publikation einzelner Episoden 1993–1995)

Sacco, Joe: Not In My Country. A Tale Of Unwanted Immigrants.

The Guardian, 17.7.2010
<http://www.guardian.co.uk/world/interactive/2010/jul/17/joe-sacco-unwanted-immigrants>

****Sacco, Joe: Bosnien.**

Edition Moderne, Zürich 2010, ISBN 978-3-03731-069-4
Preisgekrönte Comic-Reportagen (OA: Safe Area Gorazde. The War in Eastern Bosnia 1992–95, 2000).

****Sacco, Joe: Gaza.**

Edition Moderne, Zürich 2011, ISBN 978-3-03731-080-9

Sacco rollt mit seinen Recherchen die Geschichte zweier Massaker an Palästinensern in Rafah und Chan Yunis im Jahre 1956 auf.

Thompson, Craig: Tagebuch einer Reise.

Reprodukt, Berlin 2005, ISBN 978-3-938511-17-6
Gezeichnete Impressionen und Erlebnisse einer dreimonatigen Reise, die den US-amerikanischen Zeichner (siehe auch unter Autobiografie, «Blankets») für Signierungen und für Recherchen zu seinem Album «Habibi» nach Marokko und Europa führte.

Wild, Nicolas: Kaboul Disco. T. 1: Comment je ne me suis pas fait kidnapper en Afghanistan.

2007, ISBN 978-2849530535;
T. 2: Comment je ne suis pas devenu opioman en Afghanistan.
2008, ISBN 978-2849530542; La boîte à bulles, Antony
Zwischen Reportage und Autobiografie erzählt Nicolas Wild von seinem Aufenthalt in Afghanistan: Menschen, Geschichte, Religion, Kämpfe. Nahe am Geschehen, nicht moralisierend, mit leichtem, humoristischem Ton.

****P*S Magazine. The Preventive Maintenance Monthly (1951–1971).**

United States Dept. of the Army. Digitalisiert von Virginia Commonwealth University. VCU Libraries Digital Collection: <http://dig.library.vcu.edu/cdm/landingpage/collection/psm>
(aktuelle «P*S-Magazine»-Ausgaben: <https://www.logsa.army.mil/psmag/pshome.cfm>)
Die Instruktions-Comics in Heftform der US-Armee. Will Eisner verantwortete die ersten 20 Jahrgänge als Art Director. Illustrierte Texte und die «Joe Dope»-Comics, in denen humoristisch vermittelt wird, wie Geräte, Fahrzeuge und Waffen gewartet und instand gestellt werden sollen.

True Comics.

MSU Libraries. Michigan State University. Digital and Multimedia Center: Digital Collections: True Comics 1941–1959, Issue 01–78 (mit Lücken), <http://www.lib.msu.edu/branches/dmc/collectionbrowse.jsp?coll=39&par=2>
Einblicke in die frühe, klassische US-amerikanische Sachcomic-Epoche, in die Anfänge der Heft-Reihe «True Comics». Sie brachte wahre Geschichten mit wirklichen Figuren aus Geschichte, Politik, Sport u.a. unter dem Motto «Truth is stranger and a thousand times more thrilling than Fiction».

Geschichte

Buddenberg, Susanne; Henseler, Thomas:

Berlin – Geteilte Stadt. Zeitgeschichten.

avant-verlag, Berlin 2012, ISBN: 978-3-939080-70-1

Buddenberg und Henseler haben Zeitzeugen befragt und deren Erlebnisse aus der Ära vor dem Mauerfall in Berlin aufgezeichnet. Herausgekommen sind fünf authentische Comic-Geschichten aus der DDR. Gefördert mit Mitteln der Bundesstiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur.

Bünzli, Frida: Ritterhaus Bubikon.

Herausgegeben von Markus Brühlmeier, Ritterhausgesellschaft Bubikon, Edition Moderne, Bubikon/Zürich 1999, ISBN 3-907055-28-4

Faktisch-Fiktives zum Thema Mittelalter, Johannitermuseum Bubikon.

Bünzli, Frida; Illi, Martin: Hirsebarden und Heldenbrei.

Zytglogge, Bern 1995

Alltagsleben im Mittelalter. Jeweils eine Comic-Seite steht einer Textseite gegenüber, faktisch/fiktiv, humoristisch/realistisch. Wissenschaftlicher Anhang, Anmerkungen, Bibliografie.

****Eisner, Will: Das Komplott.**

Die wahre Geschichte der Protokolle der Weisen von Zion.

Deutsche Verlags-Anstalt, München 2005, ISBN 3-421-05893-8

In seinem letzten, postum erschienenen Werk arbeitet Eisner die Geschichte einer Fälschung auf: «Die Protokolle...» (1905) als Pamphlet über die angebliche jüdische Verschwörung, die Weltherrschaft zu erringen. Mit Anmerkungen, Bibliografie, Vorwort von Umberto Eco, Nachwort von Eric Bronner.

Gloor, Reto: Katharina von Dornach. Ein Comic 500 Jahre danach.

Lehrmittelverlag Kanton Solothurn 1999, mit Textanhang (I–IX), ISBN 3-905470-07-1

Auftragsarbeit des Kantons Solothurn aus Anlass des 500. Jahrestages der Schlacht bei Dornach/des Friedens von Basel (1499)

Heuvel, Eric: Die Entdeckung.

Anne Frank Haus/Widerstandsmuseum Friesland, Amsterdam 2003, ISBN 90-72972-89-9
Die Niederlande im Zweiten Weltkrieg, Geschichte der Judenverfolgung.

Heuvel, Eric; van der Rol, Ruud; Schippers, Lies: Die Suche.

Anne Frank Haus, Amsterdam 2007, 978-90-8667-101-4

Familiengeschichte aus dem Zweiten Weltkrieg, Holocaust.

Kreitz, Isabel: Die Sage mit Sorge. Stalins Spion in Tokio.

Carlsen Verlag, Hamburg 2008, ISBN 978-3-551-78743-9

Aufgrund gut recherchierter historischer Fakten fiktionales Psychogramm des Meisterspions Eugen Sorge. Einblicke in Alltag und Politik der deutschen Botschaft in Tokio zur Zeit des Nationalsozialismus

Meter, Peer; Yelin, Barbara: Gift.

Reprodukt, Berlin 2010, ISBN 978-3-941099-41-8

Graphic Novel nach dem historischen Fall der Bremer Giftmörderin Gesche Margarethe Gottfried, die zwischen 1813 und 1827 insgesamt 13 Menschen ermordet hat.

Milano, Massimo; Gloor, Reto; Moser, Bruno: Vallat.

Edition Moderne, Zürich 2004

Zürich zur Zeit von Dada (1916), Fiktionalisierte (Kultur-)Historie.

Simko, Dorothee; Roloff: Prisca und Silvanus.

Unruhige Zeiten in Augusta Raurica.

Römermuseum, Augst 1995 (2. 1997), ISBN 3-7151-1115-1

Verlebendigte Antiken-Geschichte aufgrund von Fundstücken, Befunden und historischen Ereignissen rund um die Römersiedlung Augusta Raurica (CH).

Simko, Dorothee; Roloff: Prisca und Silvanus. Die Zerstörung von Augusta Raurica

Römermuseum, Augst 1996, ISBN 3-7151-1018-X

Verlebendigte Antiken-Geschichte aufgrund von Fundstücken, Befunden und historischen Ereignissen rund um die Römersiedlung Augusta Raurica (CH).

Tardi, Jacques; Verney, Jean-Pierre: Elender Krieg 1914-1915-1916.

2009, ISBN 978-3-03731-049-6;

Elender Krieg 1917-1918-1919. 2010,

ISBN 978-3-03731-066-3, Edition Moderne, Zürich

Die Schrecken und Grausamkeiten des Ersten Weltkrieges als Antikriegs-Comic; ausführlicher Anhang mit historischen Fakten in Text und Fotografien.

Tardi, Jacques; Vautrin, Jean: Die Macht des Volkes.

Edition Moderne, Zürich

Bd. 1: Die Kanonen des 18. März.

2002, ISBN 978-3-907055-62-5

Bd. 2: Die zerstörte Hoffnung.

2003, ISBN 978-3-907055-73-1

Bd. 3: Zeit des Schreckens.

2004, ISBN 978-3-907055-84-7

Bd. 4: Das Testament der Ruinen.

2005, ISBN 978-3-907055-96-0

Halbfiktionale Geschichten aus der Zeit der Pariser Kommune zwischen März und Mai 1871. Adaption des Romans «Le Cri du peuple» (1998) von Jean Vautrin.

Thalmann, Melk: Zwischenfall.

Agromix Comix, Luzern 2005, ISBN 3-9520014-7-3

Fiktiver Thriller mit authentischem historischem Hintergrund: Panne im Versuchs-Atomkraftwerk im westschweizerischen Lucens 1969, Kalter Krieg. Comics können, so der Zürcher Geschichtspräsident Jakob Tanner, der bei «Zwischenfall» als fachlicher Berater fungierte, «zeitgeschichtliche Zusammenhänge illuminieren». Mit einem Vorwort von Jakob Tanner, Textanhang (Anmerkungen).

Naturwissenschaft/Technik/Ökonomie

Badoux, Christophe: Die fünfte Variable.

Avenir Suisse/Edition Moderne, Zürich 2010, ISBN 978-3-03731-055-7

Wie die sogenannte «Zweite Säule» der Schweizer Altersvorsorge (Pensionskasse) funktioniert, im Auftrag des Think-Tanks Avenir Suisse entstanden. Mit erläuterndem Begleittext im Fachpapier «Die zweite Säule am Scheideweg» (Martin Janssen).

Fortéas, Javier; Frascarolo, Dominique: Histoire d'insectes.

Musée d'histoire naturelle de la ville de Genève, o.J.

Gassener, Alain; Moeschler, Pascal: Alice au pays du Karst merveilleux.

Musée d'histoire naturelle de la ville de Genève, 2002

****Harder, Jen: Alpha ...directions.**

Carlsen, Hamburg 2010, ISBN 978-3-551-78980-8

Die Evolutionsgeschichte – 14 Milliarden Jahre vom Urknall bis zum Erscheinen des Menschen auf 350 Seiten. Harder lässt vor allem die Bilder sprechen, darunter etliche, die an (natur-)wissenschaftliche Zeichnungen gemahnen.

Prävention/Gesundheit/Gesellschaft

****Badoux, Christophe: Fatmas fantastische Reise.**

Edition Moderne, Zürich 2006, ISBN 978-3-03731-010-6
Informatives zur äusserst seltenen Moyamoya-Krankheit (Verengung der Gehirnarterie), für ein jugendliches Publikum gestaltet als fantastisches Abenteuer, eine lehrreiche und spannende Reise durch den menschlichen Körper.

Balli, Diego; Kirchhofer, Markus: unerhört.

Eine Bildgeschichte zur Hörbehinderung.
Schulverlag plus, Bern, 2009, ISBN 978-3-292-00562-5
Beleuchtet vielfältige Aspekte des Gehörs und der Hörbehinderung. Mit Sachinformationen, die in die Geschichte eingewoben sind, u.a. zu technischen und anderen Hilfsmitteln, zu Gebärdensprache.
Separate Ausgabe für Lehrpersonen, mit Internet-Lizenz (Zugang zu didaktischen Materialien; ISBN13 978-3-292-00563-2).

Balli, Diego; Plüss, Urs: Hotnights.

Schulverlag plus, Bern 2012, ISBN13 978-3-292-00707-0
Jugendliche, die ein Openair-Festival besuchten, erleben Episoden rund um Liebe und Sexualität. Der Comic dient als Einstieg zu Fragestellungen über Jugendsexualität an der Oberstufe.

Elmer, Corina & Fries, Brigitte: Alles Liebe?

Eine Geschichte über Freundschaft, Achtung und Gewalt.
interact Verlag, Hochschule für Soziale Arbeit Luzern HSA, Luzern 2006. ISBN 978-3-906413-31-0; Manual: 978-3-906413-32-7
Herausgegeben von Limita, Fachstelle zur Prävention sexueller Ausbeutung von Mädchen und Jungen, Zürich. Am Beispiel der Geschichte zweier Jugendlicher mit Lernschwierigkeiten wird das Thema der sexuellen Grenzverletzung behandelt. Separates Manual mit weiterführenden Informationen für Eltern und Fachpersonen;
www.limita-zh.ch/comic.

Ethique?

Fondation Philiass/Édition Drozophile, Genf 2006

Nadia Raviscioni, Isabelle Pralong, Tom Tirabosco, Wazem und Exem setzen sich auf je 8 Comic-Seiten mit dem Thema «Ethik» auseinander.

PAX! Savoir vivre ensemble à l'école.

Jeune Chambre Economique de Genève, 2006, ISBN 2-8293-0291-5
Im Rahmen des Projekts «Paix à l'école» (Gegen Gewalt in der Schule) entstandene Comic-Sammlung mit Beiträgen von Tom Tirabosco, Pierre Wazem, Kalonji, Ambroise H, Peggy Adam, Albertine Zullo, Frederik Peeters, Nicolas Robel, Alex Baladi, Frédéric Bott. Mit Dossier pédagogique.

****Salma, Sergio: «Ich, Rassist!? Ich, Rassistin!?».**

Fondation Education et Développement, FED, Lausanne; MUZA, Genf 2005
Kurze Comic-Szenen über Rassismus und Diskriminierung im Alltag. Neuauflage mit eingebauten Arbeitsblättern, Glossar und Link-Liste. Gratis-Download der Erstausgabe von 1998 (mit Textanhang, ohne didaktisches Material/Arbeitsblätter), Amt für amtliche Veröffentlichungen der Europäischen Gemeinschaften, Luxemburg: http://ec.europa.eu/publications/archives/young/01/txt_whatme_racist_de.pdf

****Schaff, Peter; Grumke, Thomas: Andi. Andi**

Comic für Demokratie und gegen Extremismus.

Andi 1: Rechtsextremismus (2005); Andi 2: Islamismus (2007); Andi 3: Linksextremismus (2009). Verfassungsschutz Nordrhein-Westfalen/Ministerium für Inneres und Kommunales des Landes Nordrhein-Westfalen
Bildungscomic für schulische Präventionsarbeit mit Zielgruppe Jugendliche zwischen 12 und 17 Jahren. Gratis-Download der Comics als PDF und als App und Unterrichtsmaterialien unter www.andi.nrw.de.

Tirabosco, Tom; Grisseaux, Véronique: Léo et Léa: Touche pas à mon forêt.

Casterman/Geo ado, Brüssel 2007
Die Zwillinge Léo und Léa reisen mit ihrem Onkel in den Kongo, wo sie Raubbau in der Waldwirtschaft begegnen. «Öko-Comic für Jugendliche ab 12 Jahren; mit Dossier pédagogique.

Zeltner, Patrice; Dia-Eddine, Khaldoun: Où vas-tu Nasreddine?

Tome 1, Edition Favre, Lausanne 2009, ISBN 978-2-8289-1117-1
Kurze Comic-Geschichten mit der in der islamischen Welt seit Jahrhunderten bekannten mythischen Figur Nasreddine, eines weisen muslimischen Antihelden, humoris-

tisch vermittelt; mit zusätzlichen illustrierten Textbeiträgen zu diversen Aspekten der islamischen Kultur (Währung, Turbane, Couscous, Zucker).

****Zep; Bruller, Hélène: Le guide du Zizi sexuel.**

Glénat, Grenoble/Paris 2001

978-2-7234-2802-6

Humoristische Sexualpädagogik mit dem prominenten Schweizer Comic-Zeichner Zep («Titeuf»).

Werbung/Tourismus/Image

Clic... sur ton futur.

Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne, 2005

Sampler mit Beiträgen verschiedener Schweizer Comic-Schaffenden zur Sensibilisierung eines weiblichen Lesepublikums von 11 bis 13 Jahren für die Möglichkeiten naturwissenschaftlicher Ausbildungsmöglichkeiten.

Bünzli, Frida: Wehr und Mehr.

Gebäudeversicherung Kanton Zürich, Edition Moderne, Zürich 2006,

ISBN 978-3-03731-004-5

Ein- bis zweiseitige Comics mit dem Ziel, ausser zu unterhalten dem Lesepublikum Wesen und Natur der modernen Feuerwehr näherzubringen.

Cosey; Clément, Fabrice: Champéry, été 1863.

Le Patrimoine Chamérolain, Champéry, 2004

Ein Comics als Ortsgeschichte anhand einer mysteriösen männlichen Figur, die sich im 19. Jahrhundert in Champéry aufhält. Dazu 30 Seiten Text zur Geschichte eines der ältesten Tourismusorte im Kanton Wallis.

Wazem, Pierre & Eugène: Jouxten-Mézery. Comme un village.

Association des Recontres Culturelles de Jouxten-Mézery 2010,

ISBN 978-2-8399-0692-0

Geschichten aus dem kleinen Ort im Kanton Waadt, als illustrierter Text und in Comic-Form.

Zumstein, Franz; Gaensslen, Rolf: Das Land[,] das die Zukunft erfand.

Präsenz Schweiz, Bern 2002, ISBN 3-9521592-5-5

Eine Zeitreise zurück in die Schweiz des 21. Jahrhunderts dient der Darstellung einer «typischen» Schweiz. Auftragsarbeit für Präsenz Schweiz (weltweite Förderung der Vermittlung von Kenntnissen über die Schweiz).

Über Comics. Sekundärmaterial

Es gibt nichts Praktischeres als eine gute Theorie. Das gilt auch für die Beschäftigung mit Comics. Unter «Sekundärmaterial» sind Quellen versammelt, die, je nach individuellem Bedarf, für eine weiterführende und vertiefende Beschäftigung mit dem Thema «Sachcomics» hilfreich sind.

Im Folgenden sind einige ausgewählte gedruckte Titel und weitere Quellen aufgeführt und kommentiert. Sie vermitteln theoretisches Basiswissen zum Medium, zeigen anschaulich, wie Erzählen mit Comics funktioniert, oder sie diskutieren einzelne Aspekte im Bereich der Sachcomics. Bei den mit ** gekennzeichneten Quellen handelt es sich um unverzichtbare Standardwerke oder um besonders empfehlenswerte Texte oder Materialien.

Alle Online-Zugriffe erfolgten zuletzt im September 2012.

Comic allgemein

Bruhn, Matthias: Das Bild. Theorie – Geschichte – Praxis.

Akademie Verlag, Berlin 2009 (Studienbuch Kulturwissenschaften)

Brun (Humboldt-Universität zu Berlin) widmet sich u.a. den Begrifflichkeiten und der Geschichte der Bildmedien und Bildfunktionen.

****Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse.**

UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz 2008

In seiner Habilitationsschrift bietet Dittmar eine Systematisierung des Blicks auf den Comic und der Auseinandersetzung mit dieser Erzählform. Er tut dies u.a. durch Beschreibung und Analyse der einzelnen Elemente von Comics, um dann ihr Zusammenwirken mit den anderen Komponenten untersuchen zu können. In Darstellungen zu Bild, Text, Zeichen, Zeit und zu Konstruktion der Narration verdeutlicht er die zugrunde liegende Funktionsweise aller Bildergeschichten.

Eder, Barbara; Klar, Elisabeth; Reichert, Rámon; Rosenthal, Martina (Hg.):

Theorien des Comics. Ein Reader.

transcript Verlag, Bielefeld 2010

Mit Betonung des medienreflexiven, narrativen und politischen Potenzials der hier als Kunstform verstandenen Comics wird in den Themenbereichen «Transmedialität», «Erzähltheorie», «Interaktive Medien», «Visuelle Kultur» und «Queer Theory» der Versuch unternommen, eine bisher fehlende Theorie des Comics zu formulieren. Hintergründe der AutorInnen bilden Soziologie, Komparatistik, Medienwissenschaft.

****Eisner, Will: Mit Bildern erzählen. Comics & Sequential Art.**

ComicPress Verlag, Wimmelbach 1995 (Comics & Sequential Art.

Poorhouse Press, Tamarac 1985)

Standardwerk mit dem Fokus auf praktische Aspekte der Gestaltung von Comics. Will Eisner (1917–2005) veranschaulicht mit viel eigenem Comic-Material Grundbegriffe wie Bildsymbole, Timing, Rahmen, Anatomie und definiert Anwendungen der von ihm geprägten «Sequential Art» (Bild-Erzählung), wo er unterscheidet zwischen «Unterhaltungcomics» und «Lehrcomics» («Instructional comics»). «Lehrcomics» können zum einen, als «technical instruction comics», Instruktionen geben, Wissen vermitteln zum Vorgehen und zu Abläufen; zum andern, als «attitudinal instruction comics», vermitteln sie «eine bestimmte Anschauung gegenüber einer Sache oder einer Aufgabe», zielen sie auf Haltungen und Verhaltensweisen bei den Lesenden.

****Will Eisner: Grafisches Erzählen. Graphic Storytelling.**

ComicPress Verlag, Wimmelbach 1998

(Graphic Storytelling. Poorhouse Press, Tamarac 1995)

Standardwerk. Will Eisner untersucht die Grundlagen der Kommunikationsform «Grafisches Erzählen», indem er sich damit beschäftigt, wie man mit Bildern eine Geschichte umsetzt und entwickelt; er untersucht das Geschichtenerzählen und benennt grundsätzliche Anwendungsmöglichkeiten im Medium Comic.

Grünewald, Dietrich: Das Prinzip Bildgeschichte.

Konstitutiva und Variablen einer Kunstform.

In: Grünewald, Dietrich (Hg.): Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung. Ch. A. Bachmann Verlag, Bochum und Essen 2010, 11–31

Versuch einer definitorischen Annäherung an den («ehemaligen») Begriff «Comics», wobei Grünewald den neuen Terminus «Bildgeschichte» vorschlägt. «Obligatorisch und konstitutiv für das Prinzip Bildgeschichte ist somit eine narrative statische Bildfolge, die autonom eine Geschichte resp. einen zeitlichen Prozess vor Augen stellt.»

Ihme, Burkhardt: Montage im Comic. Spezifische Nutzung eines Erzählmittels.

In: Grünewald, Dietrich (Hg.): Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung. Ch. A. Bachmann Verlag, Bochum und Essen 2010, 67–83

Montage ist die Methode, wie im Comic die einzelnen Bilder zu einer Geschichte zusammengesetzt werden. Der Begriff ist aus dem Medium Film bekannt, doch Comics imitieren diesen nicht einfach. Erläuterungen zu Begriffen wie Einstellung, Perspektive, Schuss/Gegenschuss, Achsensprung, Parallelmontage, Ellipse, Blende.

****McCloud, Scott: Comics richtig lesen.**

Carlsen, Hamburg 1994 (Understanding Comics. The Invisible Art. HarperCollins, New York 1993)

Standardwerk zum Basiswissen über Comics: Geschichte, Gestaltungsmittel, Zeit/Raum u.a. – didaktisch brillant gestaltet in Form eines Sachcomics.

**** McCloud, Scott: Comics neu erfinden. Wie Vorstellungskraft und Technologie eine Kunstform revolutionieren.**

Carlsen, Hamburg 2001 (Reinventing Comics, HarperCollins, New York 2000)

McCloud skizziert in «Reinventing Comics» einen Ausblick in die Zukunft und verhandelt eine Art «Comics 2.0» mit neuen Formen sowohl der Comic-Produktion, -Distribution und -Rezeption mit Netzanbindung. Gestaltet in Form eines Sachcomics.

****McCloud, Scott: Comics machen. Alles über Comics, Manga und Graphic Novels**

Carlsen, Hamburg 2007 (Making Comics, HarperCollins, New York 2006)

Standardwerk. Wie macht man Comics? Diese Frage beantwortet McCloud in gewohnt profunder und unterhaltsamer Manier in Form eines Sachcomics, in dem er den Fokus auf die Praxis, die Produktionsseite richtet und dabei die aktuellen und auf dem Markt ausgeprägt präsenten Arten des Mediums Comic (Manga, Graphic Novel) erläutert.

Mitchell, W.J.T.: Bildtheorie.

Suhrkamp, Frankfurt am Main 2008

In seiner Aufsatzsammlung diskutiert Mitchell u.a. methodische Ansätze bei der Untersuchung von Bildern und Texten in «kompositen Werken» (darunter Comic strips und Cartoon).

Packard, Stephan: Anatomie des Comics. Psychosemiotische Medienanalyse.

Wallstein, Göttingen 2006

Was Comics sind und wie sie funktionieren. Welches die Unterschiede sind zwischen verschiedenen Typen von Comics. Wie Comics sich gegen Höhlenmalerei, Fotoromane oder Animationsfilme abgrenzen lassen. Wie die einzelnen Bilder miteinander und wie Bilder mit der Schrift verbunden werden.

Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur.

WVT Wissenschaftlicher Verlag, Trier 2008

Schüwer legt eine grundlegende Arbeit zur Comic-Narratologie vor. Zu den Begriffen «Raum», «Bewegung» und «Zeit» bietet er fundiertes Material. Für eine über das Einzelbild hinausgehende Struktur im erzählenden Bildmedium schlägt er den Begriff «Zeitbild» vor.

Bibliografien, Datenbanken

Bonner Online-Bibliographie zur Comic-Forschung

<http://www.comicforschung.uni-bonn.de/index.php>

Deutscher Comic Guide

http://www.comicguide.de/php/suche_g.php?search=Sekund%E4rliteratur

Comics Research Bibliography

<http://homepages.rpi.edu/~bulloj/comxbib.html>

Comics Scholarship Annotated Bibliographies

<http://www.comicsresearch.org/>

Fachportal Pädagogik

http://www.fachportal-paedagogik.de/fis_bildung/fis_form.html

(Suchwort «Comic»)

Sachcomics

Blank, Juliane: Alles ist zeigbar?

Der Comic als Medium der Wissensvermittlung nach dem *icon turn*.

In: KulturPoetik. Journal for Cultural Poetics, Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen, Band 10, Heft 2, 2010, 214–233

Carlson, Mark: «Hey! That Ain't Funny!» (Part 1):

Classic and True Story Comics in the Forties.

In: The Nostalgia Zine. The Web Zine For People Who Love Comics, 2006
Volume 2, Number 1

http://www.nostalgiazone.com/doc/zine/06_V2N1/thataintfunny.htm

Bündige Übersicht zur Geschichte der US-amerikanischen Sachcomics.

Carlson, Mark: «Hey! That Ain't Funny!» (Part 2):

Religious Comic Books in the Forties.

In: The Nostalgia Zine. The Web Zine For People Who Love Comics, 2006
Volume 2, Number 2

http://www.nostalgiazone.com/doc/zine/06_V2N2/thataintfunny.htm

Bündige Übersicht zur Geschichte der US-amerikanischen Sachcomics.

Carlson, Mark: «Hey! That Ain't Funny!» (Part 3):

Other Educational Comic Books in the Forties.

In: The Nostalgia Zine. The Web Zine For People Who Love Comics, 2007
Volume 3, Number 1

http://www.nostalgiazone.com/doc/zine/07_V3N1/thataintfunny.htm

Bündige Übersicht zur Geschichte der US-amerikanischen Sachcomics.

Davidson, Sol: Educational Comics: A Family Tree.

ImageText. Interdisciplinary Comics Studies, Vol. 4, No. 2, 2008, Supplement

http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v4_2/davidson/

Konzise historische Umschau zu Educational Comics, mit einigen gescannten historischen Primärquellen, die sich mit Comics Viewer online lesen lassen.

****Hangartner, Urs; Keller, Felix; Oechslin, Dorothea (Hg.): Wissen durch Bilder. Sachcomics als Medien von Bildung und Information.**

transcript. Verlag für Kommunikation, Kultur und soziale Praxis, Bielefeld, 2013

Wie können Comics über das rein Unterhaltende hinaus wirken? Wie steht es mit der Anwendung von Sachcomics etwa im pädagogisch-didaktischen Bereich oder in der historisch-politischen Bildung? Und wie authentisch können (Sach-)Comics erzählen? Der Band gibt Antworten auf diese und weitere Fragen und versammelt aktuelle Beiträge zur Wissensvermittlung mit erzählenden Bildern aus unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen wie Comicforschung, Kunst- und Kulturwissenschaften, Psychologie, Soziologie und Pädagogik. Ein Kompendium mit Überblicksartikeln und Einzelanalysen für alle an (Sach-)Comics Interessierten, für die Forschung und für die Lehre.

Jacks, Brian: Interview: Will Eisner (2000)

<http://www.slushfactory.com/features/articles/052502-eisner.php>

Der Comic-Pionier, der er in mehrfacher Hinsicht ist – Zeitungs-Krimi-Serie «The Spirits», Sachcomics für die US-Armee, autobiografische Comics, Graphic Novel, Comic-Theorie –, erzählt auch ausgiebig von seiner Arbeit ab den frühen 1940er- Jahren (Sachcomics für das US-amerikanische Militär).

Jüngst, Heike Elisabeth: Educational Comics – Text-type, or Text-types in a Format?

IMAGE & NARRATIVE. Online Magazine of the Visual Narrative (2000)

<http://www.imageandnarrative.be/narratology/heikeelisabethjuengst.htm>

Jüngst diskutiert den auf Comics übertragenen Begriff der Textsorte. Sie plädiert zur die Analyse von Sachcomics für eine Definition des Comics als Format und für unterschiedliche Betrachtungsweisen auf die Macharten dieses Mediums (oder eben: Formats): «The comic format is particularly suitable for adapting a variety of text-types. The structural patterns of these text-types remain and are represented in visual as well as textual elements of the comics. However, the text-types can always be recognised as such. The comic format does not change the text-type, it simply gives it a new format. This means, of course, that comics themselves cannot be classified as text-types.

Jüngst, Heike Elisabeth: Die Oberflächengestaltung von Comics als Problem der Wissensvermittlung im Sachcomic.

In: Göpferich, Susanne; Engberg, Jan (Hg.): Qualität fachsprachlicher Kommunikation (= Forum für Fachsprachen-Forschung. Herausgegeben von Hartwig Kalverkämper, Band 66), Tübingen 2004, 69–80

Unter «Oberfläche» versteht Jüngst die «graphische und typographische Formgebung» der typischen Wort-Bild-Kombination des Comic-Formats: «Diese Oberfläche macht das Format für den Leser auf den ersten Blick als Comic erkennbar. Die Eigenschaften dieser Oberfläche, darunter ihre Leserlichkeit, entscheiden mit darüber, wie effektiv Wissensvermittlung im Comic-Format sein kann.» Die Autorin stellt u.a. fest: «Nicht jedes in der fachsprachlichen Kommunikation behandelte Thema lässt sich im Comic-Format umsetzen.» Und: «Comics werden (...) bevorzugt zur Wissensvermittlung an bestimmte, eng eingegrenzte Zielgruppen eingesetzt, die die (...) Kriterien der Oberflächengestaltung kennen und mitbewerten. Die Formatakteptanz bei der Zielgruppe ist im Endeffekt ein so wichtiges Kriterium für die Formatwahl, dass Leserlichkeitskriterien gegebenenfalls vernachlässigt werden können.»

Jüngst, Heike: Broschüren im Comic-Format als massenmediale Kommunikation.

In: Roth, Kersten Sven; Spitzmüller, Jürgen (Hg.): Textdesign und Textwirkung in der massenmedialen Kommunikation, UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz 2007, 161–176

Jüngst beschreibt in ihrem Aufsatz an einigen Beispielen, wie Sachcomics, sei es zur Informationsübermittlung an sich oder zur Imagepflege von Firmen/Institutionen, zum Einsatz gelangen, wobei von den Anbietern in der Regel mit einer schwach differenzierten Zielgruppe operiert wird.

****Jüngst, Heike Elisabeth: Information Comics. Knowledge Transfer in a Popular Format.**

Peter Lang, Internationaler Verlag der Wissenschaften, Frankfurt am Main 2010, 366 S., (Leipziger Studien zur angewandten Linguistik und Translatologie, Band 7)

Standardwerk. In ihrer Habilitationsschrift (Universität Leipzig), die mit umfangreichem Analyse-Primärmaterial arbeitet, verfolgt Jüngst das Ziel, im Kontext des Wissenstransfers von Experten zu Nichtexperten (Popularisation), «to show how information comics [ihr gewählter neutraler Begriff im Vergleich zum deutschen «Sachcomic», zum englischen «educational» und zum französischen «pédagogique»] are designed and how they are meant to work as means of knowledge transfer rather than why they might or might not work». (2). Jüngst führt den Begriff «Donor Genres» ein für jene Beispiele von «genres used in the information comic format». (...) «Donor genres provide typical structures for information transfer. The fact that the reader knows these genres means that he can build up expectations and does not need to make an extra effort in order to decipher the genre.» (...) «Comics certainly are an excellent attention-grabbing and attention-keeping device, which is a good start for any kind of popularisation purpose.»

Mallia, Górg: Learning from the Sequence: The Use of Comics in Instruction.

ImageTexT. Interdisciplinary Comics Studies, Vol. 3, No. 3, 2007

http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3_3/mallia/

Beispiel eines kleinen Schulversuchs zur Wissensvermittlung via Comics im Vergleich mit Nur-Text und illustriertem Text.

****Mijksenaar, Paul; Westendorp, Piet: Hier öffnen.**

Die Kunst der Gebrauchsanweisung.

Könemann Verlagsgesellschaft, Köln 2000, ISBN 3-8290-5330-4

Geschichte der visuellen Anweisungen und materialreiche Dokumentation verschiedener Formen von Bedienungshilfen: Zeichnungen, Comics und Symbole, die helfen (sollen) zu erklären, wie was mit welchen Mitteln gemacht wird, wie etwas funktioniert etc.

Neurath, Otto: Gesammelte bildpädagogische Schriften.

Herausgegeben von Rudolf Haller und Robin Kinross,

Verag Hölder-Pichler-Tempsky, Wien 1991

Der österreichische Nationalökonom und «Volksbildner» Otto Neurath (1882–1945) verfolgte das Projekt einer «internationalen Bildersprache», einer «Bildpädagogik» als «neuer Sprache». In Neuraths Bildpädagogik kommt die Methode der ISOTYPE (International System of Typographic Picture Education) zur Anwendung. Es entstanden sogenannte «Vermittlungsbilder», die Sachverhalte (vornehmlich statistische Mengendaten) darstellen durch die Kombination einzelner Zeichen. In der visuell-kommunikativen Weiterentwicklung wurden diese nach Neurath zu den allseits vertrauten Piktogrammen. Aufsätze aus den 1920er– bis 1940er-Jahren.

Symposium «Sachcomics – gut gemacht oder gut gemeint?»

Hochschule Luzern – Design & Kunst, Studiengang Illustration, Non-Fiction in Zusammenarbeit mit Fumetto, 10.4.2011, KKL-Luzern, audio-visuelle Online-Dokumentation der Referate von Urs Hangartner, Dorothea Oechslin, Heike Elisabeth Jüngst, Markus Prechtel, Christophe Badoux (Gespräch)

<http://illustration-nonfiction.ch/home/forum/vortragessymposien-am-fumetto-comic-festival/>

Yang, Gene: Comics In Education (Introduction, History of Comics in Education, Strengths of Comics in Education), 2003

<http://www.geneyang.com/comicsedu/>

Bündige historische und praxisorientierte Übersicht zu Sachcomics, dazu hilfreiche

Link-Liste, Bibliografie und eine von Gene Yang selbst gestaltete mehrteilige Algebra-Lektion in Sachcomic-Form («Factoring with Mr. Yang»).

Geschichte

Fix, Marianne: Politik und Zeitgeschichte im Comic.

Mit einer annotierten Bibliographie für Öffentliche Bibliotheken, in: Bibliothek. Forschung und Praxis, Jahrgang 20 (1996), Nr. 2, 161–190

http://educanet2.ch/sachcomics/ws_gen/15/fix-politik.pdf

http://www.b2i.de/fileadmin/dokumente/BFP_Bestand_1996/Jg_20-Nr_2/Jg_20-Nr_2_Aufsaeetze/Jg_20-1996-Nr_2-S_161-190.pdf

Geschichte lernen. Geschichtsunterricht heute: Geschichte im Comic.

Heft 37, Januar 1994, 7. Jahrgang.

Darin u.a.: Pandel, Hans-Jürgen: Comicliteratur und Geschichte. Gezeichnete Narrativität, gedeutete Geschichte und die Ästhetik des Geschichtsbewusstseins, 18–27

Gundermann, Christine: Jenseits von Asterix. Comics im Geschichtsunterricht.

Wochenschau Verlag, Schwalbach/Ts. 2007 (Methoden historischen Lernens)

Gundermanns geschichtsdidaktisch ausgerichtete Arbeit zeigt u.a. Möglichkeiten der gezielten Stimulation von Geschichtsbewusstsein durch Geschichtscomics auf, liefert eine Typologie von Geschichtscomics, erläutert Aufbau und Funktion des Comics, geht auf das didaktische Ziel «piktorale Lesefähigkeit» ein und stellt die narrativen Eigenschaften des Mediums dar. Von bestem praktischen Nutzen: eine inhaltlich beschreibende und verschlagwortete (Geschichts-)Comicografie im Anhang.

Holocaust-Comic «Die Suche».

Anne Frank Zentrum Berlin, 2007f

http://www.annefrank.de/fileadmin/user_upload/bilder/paedagogische_angebote/Holocaust_im_Comic_Tagungsdokumentation.pdf

Materialien, welche das im Juli 2007 gestartete Antisemitismus-Projekt «Die Suche» (Holocaust-Comic) dokumentieren.

In einem Pilotprojekt wurde der Comic, zu dem auch Arbeitsmaterialien für den Un-

terricht bereitgestellt wurden, in Schulklassen auf seine Wirkungsweise hin getestet. Das internationale Pilotprojekt zur Graphic Novel «Die Suche». Abschlussbericht, September 2008; Patrick Siegele, Anne Frank Zentrum Berlin: «Die Suche» – Die Umsetzung des Pilotprojekts in Deutschland (9.10.2008); Julia Franz und Janika Hartwig, Anne Frank Zentrum Berlin: «Die Suche» – Ergebnisse des Pilotprojekts (9.10.2008); Holocaust im Comic – Tabubruch oder Chance? Geschichtscomics für den Unterricht am Beispiel der Graphic Novel «Die Suche». Eine Fachtagung des Anne Frank Zentrums, Berlin, 10. Oktober 2008. Tagungsdokumentation.

Lochman, Tomas (Hrsg.): «Antico-mix». Antike in Comics.

Skulpturhalle Basel 1999

Darin u.a.: Umsetzung antiker literarischer Stoffe in Comics (Martin Korenjak, 62–75); Von der Kunst, einen guten didaktischen Antiken-Comic zu schreiben (Tamara Visser, 154–169)

Mounajed, René: Geschichte in Sequenzen.

Über das Subgenre der Geschichtscomics.

In: Grünewald, Dietrich (Hg.): Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung. Ch. A. Bachmann Verlag, Bochum und Essen 2010, 129–154

Mounajed kategorisiert das Subgenre «Geschichts-Comic» (Unterscheidung in «Geschichts-Fantasiecomics», «Geschichts-Sachcomics», «Geschichts-Romancomics», «Geschichts-Propagandacomics»), erläutert Möglichkeiten des Lernpotenzials durch Geschichts-Comics, wie sie namentlich bei «historischer Triftigkeit» genutzt werden können. Ausführlich in der Dissertation: Mounajed, René: Geschichte in Sequenzen. Über den Einsatz von Geschichtscomics im Geschichtsunterricht. Peter Lang, Frankfurt am Main 2009.

Palandt, Rolf (Hrsg.): Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics.

Archiv der Jugendkulturen Verlag, Berlin 2011

darin u.a.: Melber, Takuma: Mangas als Impulsgeber für die Geschichtswissenschaft? – Das Beispiel «Barfuss durch Hiroshima», 135–148; «Wir haben einen Betrieb in Auschwitz.» Der Geschichtscomic «Sklaven oder Eine Geschichte von Wirtschaftswundern». Gabriel Nemeth im Interview mit Ralf Palandt, 171–180; Grumke, Thomas: «Andi» – Bildungscomic für Demokratie und gegen Rassismus, 182–191; Frenzel, Martin: Über «Maus» hinaus. Erfundene und biografische Erinnerung im Genre der Holocaust-Comics. 206–283.

Thomas, Samuel J.: Teaching America's GAPE (or any other period) with Political Cartoons: A Systematic Approach to Primary Source Analysis.

The History Teacher Vol. 37, No. 4, August 2004

<http://www.jstor.org/discover/10.2307/1555548?uid=3737760&uid=2134&uid=2&uid=70&uid=4&sid=21101196839123>

Samuel J. Thomas (Michigan State University) stellt geschichtsdidaktische Anwendungen von Sachcomics im Unterricht vor, mit zahlreichen Materialien und wertvollen, weiterführenden Links (Primär- und Sekundärmaterial).

Comic-Reportage/Comic-Journalismus

Daniels, Mark: Comic Books Go To War

(Comics ziehen in den Krieg; La BD s'en va-t-en guerre).

Film; GA & A Productions, Italien 2009

(Zeina Abirached, David Axe, Patrick Chappatte, Greg Cook, Brian Fountaine, Emmanuel Guibert, Joe Kubert, Neven Luledzija, Steve Mumford, Keiji Nakazawa, Ted Rall, Joe Sacco, Marjane Satrapi)

Film-Dokumentation zum Sachcomic-Subgenre «Reportage»/«Journalismus» mit aufschlussreichen Hintergrundinformationen (aus erster Hand in AutorInnen-Interviews) zur Entstehung von einzelnen als herausragend für den heutigen Stand der Gattung geltenden Titeln.

**La BD s'en va-t-en guerre. Fiche pédagogique. Alliance sud, Education et Développement, Lausanne 2009

<http://www.alliancesud.ch/fr/documentation/projets/histoire-vivante/la-bd-sen-va-t-en-guerre>

<http://www.e-media.ch/CMS/default.asp?ID=505>

Didaktisches Material, mit Bibliografie und zahlreichen informativen Links.

****Denkmayr, Judith: Die Comicreportage.**

Diplomarbeit Mag. Phil., Universität Wien, 2008

http://www.ullilust.de/info/Denkmayr_druck.pdf

****Grünewald, Dietrich (Hg.): Der dokumentarische Comic.**

Reportage und Biographie.

Ch. A. Bachmann, Bochum 2012

Beiträge der 6. Jahrestagung der Gesellschaft für Comicforschung 2011 zum Thema «Reportagecomics. Dokumentarische Comics. Comicbiographien».

Packalén, Leif; Odoi, Frank: Comics With An Attitude...

A Guide to the Use of Comics in Development Information.

Ministry for Foreign Affairs of Finland. Department for International Development Co-operation, Helsinki 1999

Wie im Themenbereich Entwicklungszusammenarbeit Informationen vermittelt werden können unter Einbezug des Mediums Sachcomics.

Pedri, Nancy: When Photographs Aren't Quite Enough:

Reflections on Photography and Cartooning in Le Photographe.

ImageText Volume 6, Number 1, 2011

http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v6_1/pedri/

Pernet, Elise: BD journalisme. Quand les dessinateurs se font reporters.

Dossier Pédagogique.

Maison du Dessin de Presse, Morges, 2012

http://www.e-media.ch/e-media/liens/musee/maison_du_dessin_de_presse

http://www.maisondudessindepresse.ch/expos/20120315-bd_journaliste/media/BDJournalisme_dossier%20pedagogique.pdf

Unterrichtsmaterialien (PDF) aus Anlass der gleichnamigen Ausstellung über Comic-Journalismus.

Sacco, Joe: Presentation from the 2002 UF Comics Conference.

ImageText. Interdisciplinary Comics Studies, Vol. 1, No. 1, 2004

http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_1/sacco/

Transkription eines Vortrags von Comic-Reportage-Pionier Joe Sacco an der Conference on Comics and Graphic Novels at the University of Florida, 2002.

Weidenmann, Bernd: Foto oder Zeichnung? Zur Problematik des Bildes im dokumentarischen Comic.

In: Comics Anno. Jahrbuch der Forschung zu populär-visuellen Medien 1/1991, Profil-

Verlag, München, Vol., S. 26–41

Literaturadaptionen

Hangartner, Urs: Von Bildern und Büchern.

Comics und Literatur – Comic-Literatur.

In: Arnold, Heinz Ludwig; Knigge, Andreas (Hg.): Comics, Mangas, Graphic Novels. Text+Kritik Zeitschrift für Literatur. Sonderband V/09, Edition Text+Kritik, München 2009, 35–56

Eine Umschau auf die wechselseitigen Beziehungen von Comics und Literatur, unter besonderer Berücksichtigung des Sachcomic-Subgenres «Literaturadaptionen» (u.a. «Classics Illustrated») sowie herausragender Beispiele von autobiografisch-zeitgeschichtlichen Comics und Comic-Reportagen.

Reddition. Zeitschrift für Graphische Literatur. Ausgabe 49/50.

Edition Alfons/Verlag Volker Hamann, Barmstedt 2009, (Jubiläumsausgabe zum Thema Comics & Literatur)

Die Schwerpunktausgabe bietet in ihren verschiedenen Beiträgen eine Materialienfülle zum Sachcomic-Subgenre «Literaturadaptionen» in Übersichtsaufsätzen und Einzelanalysen. U.a. zu aktuellen Beispielen von Comic-Reportage und dokumentarischen Comics: Semel, Stefan: Reportage und Comic, 80–87; Schikowski, Klaus: Eine neue Sprache erfinden. Über Literaturadaptionen und die Sprache des Comics, 88–90.

Schmitz-Emans, Monika: Literatur-Comics zwischen Adaptation [sic!] und kreativer Transformation.

In: Ditschke, Stephan; Kroucheva, Katerina; Stein, Daniel (Hg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. transcript Verlag, Bielefeld 2009, 281–308

Wie wird Sprache zeichnerisch inszeniert?, lautet bei Schmitz-Emans eine für die Untersuchung von Comics «besonders fruchtbare Frage». Schmitz-Emans geht ein auf Adaptionsreihen wie «Classics Illustrated», «Introducing...», «...for Beginners» und beschreibt

Beispiele für «eine kreative Transformation literarischer Vorgaben und Ideen» im Comic.

Information Graphics

Rendgen, Sandra: Information Graphics.

Herausgegeben von Julius Wiedemann, Taschen, Köln 2012

Wenn es kein Sachcomic sein soll: Als Anregung für gestalterische Umsetzungen von Informationen zeigt der gewichtige Prachtband nach vier einleitenden Essays 200 Projekte und über 400 Bildbeispiele aus aller Welt für visuelle Kommunikation via Informationsgrafik – von Journalismus bis freie Kunst, von Politik bis hin zu Bildung, Forschung, Wirtschaft und vielen anderen Gebieten.

Dank

Zahlreiche Personen und Institutionen haben zum Zustandekommen dieses Manu- als beigetragen. Ihnen allen gebührt herzlicher Dank.

Praxispartner des Forschungsprojekts «Angewandte Narration: Sachcomics»:

Bibliothèque Municipale de Lausanne; Cuno Affolter, conservateur BD

Forum Genforschung, Akademie der Naturwissenschaften Schweiz SCNAT, Bern;
Sachcomic «Abenteuer im Reich der Synthetic Biology»; Stefan Nussbaum

pro audito schweiz. Organisation für Menschen mit Hörproblemen, Zürich; Sachcomic «unerhört»

Sexuelle Gesundheit Schweiz. Santé Sexuelle Suisse. Salute Sessuale Svizzera, Zürich/
Bern/Lausanne; Sachcomic «Hotnights»; Fausta Borsani, Christine Guckert

Fumetto – Internationales Comix-Festival Luzern; Symposium «Sachcomics – gut ge- meint oder gut gemacht?»

Diego Balli (Zeichner «unerhört», «Hotnights»), Daniel Brügger, Markus Kirchhofer, Urs Plüss

Die Teilnehmenden an den Untersuchungen zu den Sachcomics «unerhört», «Aben- teurer im Reich der Synthetic Biology» und «Hotnights»; die Schülerinnen und Schüler der Testklassen und die Testpersonen von Gruppendiskussionen.

Kantonsschule Alpenquai Luzern: Katharina Oechsli
Kantonsschule Musegg Luzern. Musisch-pädagogisches Gymnasium:
Melchior Amgarten
Lyceum Alpinum Zuoz: Marianne Steiger
OS Wünnewil: Gerhard Biemann, Daniel Brügger, Stephan Marti, Erika Steiner

Schule Othmarsingen: Christoph Haldimann, Roger Janser
Schule Rüfenacht: Hans Joss
Schulhaus Gyrisberg, Jegenstorf: Kurt Hofer
Schulhaus Gersag II Emmenbrücke: Josef Keller, Myriam Karrer
Schulzentrum Rebacker, Münsingen: Bettina Sommer

Symposium «Sachcomics – gut gemeint oder gut gemacht?» Hochschule Luzern – Design & Kunst, Fumetto – Int. Comix-Festival Luzern (2011): Christophe Badoux, Heike Elisabeth Jüngst, Markus Precht, Peter Uhr (Schulverlag plus, Bern), Pierre Thomé, Ro- land Hausheer

«Praxis-Tagung Sachcomics» an der Hochschule Luzern – Design & Kunst (2012): Diego Balli, Debra Bühlmann-Drenten (Frida Bünzli): Andrea Caprez, Reto Gloor, Anna Luchs, Nadine Schnyder, Christoph Schuler, Melk Thalmann, Franz Zumstein

Carlsen Verlag, Hamburg; Edition Favre, Lausanne; Edition Moderne, Zürich; Fondation Education et Développement, FED, Lausanne; Reprodukt, Berlin; Schulverlag plus, Bern

Hochschule Luzern – Design & Kunst, Forschung und Entwicklung: Roman Aebersold, Carola Kutzner, Robert Müller, Fred Truniger

Impressum

Sachcomics. Ein Manual für die Praxis

Herausgegeben von Urs Hangartner, Felix Keller und Dorothea Oechslin

im Rahmen des Forschungsprojekts «Angewandte Narration: Sachcomics» an der Hochschule Luzern – Design & Kunst, unterstützt vom Schweizerischen Nationalfonds SNF, DORE (DO REsearch, Förderinstrument für praxisorientierte Forschung), Bern

Redaktion: Urs Hangartner

Layout: Heinz Gadiant

Hochschule Luzern Design & Kunst
Forschung & Entwicklung
Competence Center Visual Narrative

Luzern, Oktober 2012

Die Publikation «Sachcomics. Ein Manual für die Praxis» ist kostenlos als Download (Format PDF) erhältlich unter

<http://www.hslu.ch/download/d/Publikationen/d-sachcomics-manual-web.pdf>

<http://www.hslu.ch/download/d/Publikationen/d-sachcomics-manual-druck.pdf>

Lucerne University of
Applied Sciences and Arts

**HOCHSCHULE
LUZERN**

Design & Kunst

