

Gina Loges

## Clemens Heydenreich (Hg.): Comics & Naturwissenschaften

2022

<https://doi.org/10.25969/mediarep/18882>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Loges, Gina: Clemens Heydenreich (Hg.): Comics & Naturwissenschaften. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 39 (2022), Nr. Sonderpublikation, S. 7–8. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18882>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

## Clemens Heydenreich (Hg.): Comics & Naturwissenschaften

Berlin: Christian A. Bachmann Verlag 2019, 243 S., ISBN 9783941030473, EUR 29,90

Ich habe in meinem Leben nicht besonders viel Aufmerksamkeit und Zeit mit Comics verbracht, abgesehen von ein paar *Micky-Maus*-Heften (1951-), *Walt Disneys Lustigen Taschenbüchern* (1987-) aus der Sammlung meines Vaters oder *Diddls Käseblatt* (2004-2009) sind Comics für mich bisher eher uninteressant gewesen. Nun ist mir aber dieses Buch in die Hände gefallen: *Comics und Naturwissenschaften*. Ich konnte mir nicht besonders viel darunter vorstellen, und mir stellte sich die Frage: Wie hängen Comics und Naturwissenschaften zusammen, sodass es sich lohnt, ein ganzes Buch darüber zu schreiben?

Trotz meiner bis dato vorhandenen Apathie gegenüber Comics und Cartoons konnte ich doch eine Menge mit den Inhalten der Publikation und den darin enthaltenen Artikeln anfangen. Die Comicfiguren Daniel Düsentrieb aus *Walt Disneys Comics and Stories* (1940-), Professor Knox aus *Fix und Foxi* (1953-2010) und Papa Schlumpf von *The Smurfs* (1958-) waren mir ein Begriff, und in dieser Reihe fielen mir auch direkt *Diddls* Professor Diddldaddl Blubberpeng und Eddi Eddison, der Erfinder der *Bibi-Blocksberg*-Geschichten (1980) ein. Es sind Wissenschaftler und Erfinder, die Zaubertränke mischen, innovative Ideen haben, oft als verrückt bezeichnet werden, und sie sind allesamt männlich.

Damit beschäftigt sich Bernd Flessner im ersten Aufsatz des Buches und gibt einen einstimmenden, leicht verständlichen und interessanten Einstieg in das Thema.

Gut. *Bibi Blocksberg* ist kein Comic, aber die Erfinderfigur gibt es dort trotzdem. Und das bestätigt doch, dass die typisierte Rolle des verrückten Erfindergeistes nicht nur ein fester Bestandteil der meisten Comics geworden ist, sondern auch darüber hinaus in Geschichten, Hörspielen und Serien einen Platz gefunden hat.

Egal ob die Wissenschaft eindeutig als solche gekennzeichnet oder als ‚Magie‘ verkleidet ist, durch Erfindungen wie Zeitmaschinen, Raumschiffe oder einfache Navigationsgeräte wird die Wissenschaft in Comics thematisiert (vgl. S.22f.). Eine naturwissenschaftliche Seite wird im Comic zudem vor allem im Science-Fiction-Bereich, durch Endzeitszenarien wie nukleare Kriege, Nanotechnologien oder gar Alien-Invasionen hervorgehoben (vgl. S.55-58). So erklärt Laura Oehme, dass diese Endzeitszenarien nicht nur ein Risikonarrativ der fiktionalen Comicwelten, sondern auch bereits global in der Realität präsent seien und stellt so einen realitätsnahen Bezug zur Wirklichkeit her.

Die Relevanz von Naturwissenschaften in Comics und auch anders-

herum, die Relevanz von Comics in den Naturwissenschaften, wird in der Publikation von verschiedenen Autor\_innen behandelt. So werden die Verzahnung von szientistischen Diskursen und Comicgenres, die Wissenschaftskommunikation in und über Comics durch das Format des ‚Sachcomics‘ und die Motive der Naturwissenschaft in Comics zum Hauptthema des Buches, bei dem Heike Elisabeth Jüngst mit ihrem Text über „Die Vermittlung naturwissenschaftlicher Fakten im Sachcomic“ mit einem Fokus auf die Ästhetik den Anfang macht (vgl. S.115-126). Im Weiteren werden Comics als eine selbstreflexive Ebene betrachtet, die disziplinübergreifend mit Inhalten der Naturwissenschaft, Geschichte, Kunst und Gesellschaft arbeitet.

Es werden einzelne Comics und deren Aufbau, deren Gestaltung und die Inhalte verständlich anhand von Bildausschnitten analysiert, um vorher beschriebene Phänomene verstehen und Wissenschaftstheorien nachvollziehen zu können. Auf diese Weise findet auch Markus Oppolzers beson-

ders eindrucksvolle Aufarbeitung und Darstellung des (e)utopischen und dystopischen Comics *The Rabbits* (1998) von Shaun Tans und John Marsdens zurecht einen Platz in der Publikation (vgl. S.39-48). *The Rabbits* handelt von anthropomorphen Tieren, um genauer zu sein, Beuteltieren, die Australiens Aborigines repräsentieren und naturwissenschaftlich-technologisch angehauchten Hasen, als Europäer\_innen, die Australien besetzen und dessen Einwohner\_innen ihren Lebensstil überstülpen. Hier wird besonders stark mit ästhetischen Mitteln gearbeitet.

*Comics & Naturwissenschaften* ist eine Publikation, die verschiedene Perspektiven auf Comics ans Licht bringt und das Potenzial hat, neues Interesse am Thema zu wecken. Mittlerweile lautet die Frage in meinem Kopf: „Comics und Naturwissenschaften sind auf so vielen Ebenen miteinander verknüpft. Warum gibt es nicht viel mehr Bücher über diese Thematik?“

*Gina Loges (Marburg)*