



ILLUSTRATION CSH / Adobe Stock

# Und es hat Klick gemacht

Wofür „Zack“, „Zisch“ oder „Peng“ steht, muss niemand groß erklärt werden. Es reicht, einen Comic zu lesen. Doch in einem Comic steckt mehr als reine Unterhaltung, etwa ein Informationsmodell mit Parallelen zur Technischen Kommunikation.

TEXT *Marco Jänicke*

Wenn Menschen etwas gestalten, dann blicken sie auch auf die gestalterischen Ursprünge zurück. Auf diesen Wurzeln kann eine Gestaltungsidee wachsen. Wenn wir das im Fall von Comics tun, landen wir zum Beispiel beim Codex Nuttall<sup>1</sup>. Der Bildcodex ist die Hauptquelle des Wissens über „Acht Hirsch-Jaguar-Klauen“, ein bedeutender Fürst der Mixteken. Das Volk lebte auf dem Gebiet des heutigen Lateinamerikas. In seinem Codex lässt sich eine dynastische Geschichtsschreibung, mit der man Herrscherreihen durch Jahrhunderte verfolgen kann,

ablesen. Ablesen? Nun gut, „geschrieben“ wurde mit Piktogrammen<sup>2</sup> und Ideogrammen<sup>3</sup>, „Gelesen“ wurden die Bildtafeln im Zickzack von rechts nach links.

Ein anderes Beispiel ist der Wandteppich von Bayeux. Er entstand lange, bevor Cortés<sup>4</sup> Comics zu sammeln begann. Auf dem Teppich, der einen runden halben Meter hoch und knapp 70 Meter lang ist, wird in 58 Einzelbildern (in Bezug auf Comics würden wir heute Panels sagen) die Eroberung Englands durch den Normannen Wilhelm der Eroberer erzählt.

Springen wir ins 19. Jahrhundert zu Wilhelm Busch<sup>5</sup>. Schon aufgrund der zeitlichen Distanz sind uns seine Ästhetik und Darstellungsform viel näher, und wir haben weniger Schwierigkeiten, die Bildgeschichten zu lesen oder uns sogar von ihnen inspirieren zu lassen. Denken wir etwa daran, wie Busch im vierten Streich von Max und Moritz die Explosion von Lehrer Lämpels Pfeife darstellte. Das kommt vielen von uns bekannt vor (ABB. 01, S. 46).

FUSSNOTEN

- <sup>1</sup> Codex hier: ein 96-seitiges, etwa elf Meter langes Faltbuch.
- <sup>2</sup> Ein Piktogramm ist ein Symbol oder Icon, das eine Information durch vereinfachte grafische Darstellung vermittelt.
- <sup>3</sup> Ideographie ist eine Schrift, bei der die Schriftzeichen stilisierte Bilder sind; diese stehen aber nicht für den abgebildeten Gegenstand, sondern für eine damit verbundene Idee.
- <sup>4</sup> Hernán Cortés de Monroy y Pizarro Altamirano, spanischer Konquistador und Eroberer Mittelamerikas.
- <sup>5</sup> Busch, Wilhelm (1832–1908), einflussreicher und humoristischer deutscher Dichter und Zeichner.



**Marco Jänicke** ist Maschinenbauingenieur und war Konstrukteur im Anlagenbau. Seit 20 Jahren betreibt er das Ingenieurbüro für Technische Dokumentation IBJ. Kern seiner Leistungen sind Beratung und Training zur Technischen Illustration. Mit dem Portal [www.bravecroc.de](http://www.bravecroc.de) bietet er informative und unterhaltende Themen rund um die Technische Kommunikation. Weiterhin ist er Autor von „Technische Illustration mit Werkzeugen von Corel“. [marco.jaenicke@ibj-web.de](mailto:marco.jaenicke@ibj-web.de), [www.ibj-web.de](http://www.ibj-web.de)



ABB. 01 Lehrer Lämpels explodierende Pfeife reicht bis in unsere Tage; eine ähnliche Darstellung findet sich in der ISO 7010. QUELLE [www.wikipedia.de](http://www.wikipedia.de) UND ISO 7010

> Unser Eindruck von Comics stammt nicht direkt von der historischen Darstellung von Zeitgeschehen. Der Vater unserer Comics ist der Comicstrip, drei bis vier Panels in einem Streifen, und die Botschaft ist gesendet. Ende des 19. Jahrhunderts tauchten diese Kurzgeschichten in amerikanischen Sonntagszeitungen auf. Aus einzelnen Strips wurden Serien, aus Serien Fortsetzungen und daraus einzelne Hefte oder ganze Universen<sup>6</sup>. Der Ursprung der Bezeichnung „Comic“, also „komisch“, ist heute allerdings viel zu eng gefasst. So tauchte in den 1980er Jahren die Bezeichnung Graphic Novel auf, für komplexe, aber oft gar nicht lustige visuell erzählte Geschichten. In Graphic Novels werden markante Geschichten mit einer individuellen visuellen Sprache dargestellt. Als ein Paradebeispiel gilt „Maus“ von Art Spiegelman<sup>7</sup>. In dieser Graphic Novel verarbeitet Spiegelman in Schwarz-weiß und im Stil eines Undergroundcomics die Geschichte seines Vaters, eines Auschwitzüberlebenden.

Doch solche Geschichten trugen wenig zur kulturellen Akzeptanz bei. Comics wurden allgemein als Schund klassifiziert. Umfangreiche gesellschaftliche und rechtliche Kampagnen versuchten die vorrangig jungen Leser vor Verrohung, Verlust ihrer Lesekompetenz und allgemeiner Verdummung zu schützen. Von eher harmlosen Umtauschaktionen (zehn Schundhefte gegen ein Exemplar „Hochkultur“) ging es bis zu Bücher(Comic)-verbrennungen<sup>8</sup> in den 60er Jahren, die in der Geschichte keine Rolle mehr spielen. Inzwischen könnten Comics fast schon intellektuell wirken, verglichen mit dem, was das Internet alles zu bieten hat.

Was hat nun die Auswahl an historischen „Comics“, deren heutige Erscheinungsform und unsere Umsetzung in der Technischen Kommunikation, zum Beispiel in Montageanleitungen, gemeinsam? Sie alle sind „Zuräumlichen Sequenzen angeordnete, bildli-

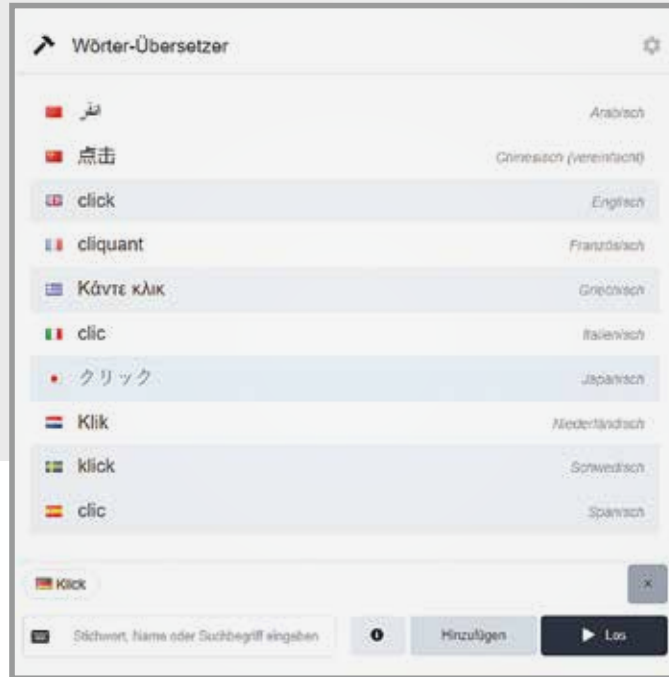


ABB. 02 NameRobot zeigt die Übersetzung einzelner Wörter parallel in verschiedenen Sprachen. QUELLE <https://tools.namerobot.de/languages>

che oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen.“<sup>9</sup> Diese Definition ist hinsichtlich Stil und Inhalt absolut neutral. Anders hätte es auch ihr Urheber Scott McCloud nicht gewollt, der in seinen Büchern immer wieder für die Universalität des Mediums Comic plädiert. Wegen dieser Universalität können wir einen Codex Nuttall oder einen Teppich von Bayeux heute noch lesen. Mal abgesehen von den verblassten Konventionen dieser Zeit und den kulturellen Differenzen, die zwischen uns und den Mixteken liegen.

Universalität suchen wir auch in der Technischen Kommunikation: verständliche Inhalte, die von Dauer sind. Darüber hinaus sind die Stilmittel in Comics ein Weg, Schwächen zweidimensionaler bildlicher Darstellungen zu verringern. Zu diesen Schwächen zählen die Darstellung dreidimensionaler Objekte auf einer Ebene, die Eigenschaften von Objekten und bewegte Objekte. Doch diese Eigenschaften scheinen umsetzbar zu sein und eine Art Universalität zu erreichen, zumindest aus Sicht unserer indoeuropäischen Sprachenfamilie und Kultur. Möglich wird dies durch unsere Gestaltungsgesetze, die kulturelle Globalisierung und die Konventionen, die sich immer weiterentwickeln.

### Machen wir nun alle Comics?

Schon früher wurde versucht, sachliche, technische Instruktion mit Leseanreizen zu versehen. Das beginnt bei Layout und Illustrationen, die motivieren, und findet eine anspruchsvollere Fortsetzung zum Beispiel bei

Storytelling und Gamification. Ein weiteres Bonbon für Nutzerin und Nutzer können Anleitungen im Comicstil oder wenigstens mit Comic-Elementen sein. Comics und Technische Kommunikation unterscheiden sich aber wesentlich bei Verbindlichkeit und Zielgruppe. Im Vergleich zu einem Comic muss bei einer Technischen Kommunikation der Interpretationsspielraum abhängig von der Zielgruppe möglichst gering sein.

Konkret haben wir zwei Möglichkeiten: Inspiration oder Adaption. In jedem Fall sind für die redaktionelle Umsetzung die Grundlage, die Bandbreite und die Konventionen von Comics zu analysieren und zu verstehen.

### Stilmittel in Comics

In Comics wird Text für Dialoge, Erzähler, Interjektionen<sup>10</sup> und Onomatopoesie<sup>11</sup> verwendet, alles fein säuberlich und individuell mit Schriftart oder Farbe ausgezeichnet, so ähnlich, wie wir es in unserer Branche kennen und anwenden. Aber nicht nur der Text selbst ist visuell ausgezeichnet, sondern auch sein Container, allgemein die Sprechblase. Eine Sprechblase ohne Bezug zu einer Person ist praktisch eine Information aus dem Off, für uns etwa eine Produktinformation. Sehr technische Informationen können in rechteckigen Sprachblasen, und akute Informationen („Achtung, Behälter steht dauerhaft 200 bar unter Druck.“) in spitz gezackten Sprechblasen erscheinen. Während wir versuchen, wegen der Effizienz Text aus Illustrationen herauszuhalten, ist Text bei Comics essenzieller Bestandteil der Panels und mit dem SVG-Format ein lösbares Problem.



ABB. 03 Die Comics von Disney, etwa mit Donald Duck, zählen zu den typischen Vertretern und Klassikern.  
 QUELLE „Donald Duck“, Heft 183, Egmont Ehapa Verlag GmbH

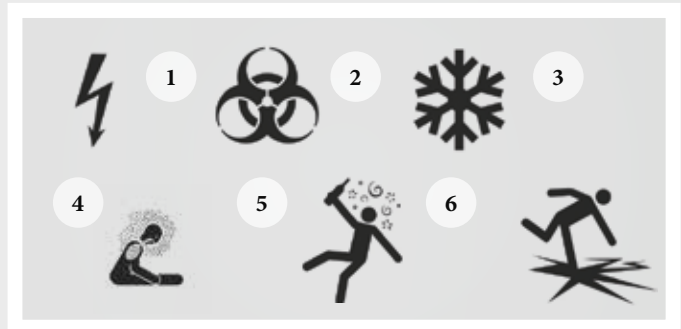


ABB. 04 Nicht Sichtbares darstellen (Elemente aus ISO 7010, auf Basis ISO 3864) – elektrische Spannung (1), Virus, Bakterium (2), niedrige Temperatur (3), Ersticken (4), Rausch (5) und nicht tragfähig (6). QUELLE ISO 3864

Nützlich könnte für die Technische Redaktion die Onomatopoesie sein. Das ist die sprachliche Nachahmung von außersprachlichen Schallereignissen, zum Beispiel „Klick“, wenn etwas einrastet. Damit können wir einer Person Feedback geben, ob die Handlung Erfolg hatte. Was ist aber mit einer sprachneutralen Anleitung? In diesem Fall gilt es, „Klick“ auf die universelle Anwendbarkeit in verschiedenen Sprachen zu prüfen (ABB. 02). Sind die Zielländer der Anleitung bekannt, zum Beispiel mit DE, EN, IT, SV und ES, bietet es sich an, einen Kompromiss zu prüfen.

Ein anderer Ansatz, der eher komplex und experimentell ist, könnten CBML<sup>12</sup> und ComicsML<sup>13</sup> sein. Mit diesen Auszeichnungssprachen werden textliche Inhalte, Panels und ihre Anordnung von Comics mit XML abgebildet. Ist der Inhalt einmal formatneutral ausgezeichnet, kann man in verschiedenen Sprachen redaktionelle Inhalte umsetzen.

Die Auszeichnung der Grafik in typischen Comics scheint übersichtlich (ABB. 03). Es herrschen einfarbige Objekte vor

oder bestenfalls solche, die nur wenige harte Farbabstufungen haben. Diese Reduktion hat zum Teil historische Gründe bei der Herstellung. Sie wird aber auch eingesetzt, um den Comic von der Realität zu trennen. In der Technischen Redaktion wollen wir zwar keine Trennung von der Realität, aber eine schnelle Erfassbarkeit und Wiedererkennung, die mit dieser Reduktion unterstützt wird.

Seltener kommen Halbtonbilder<sup>14</sup> als Alternative für pseudorealistische Farbverläufe zum Einsatz. Oft finden wir auch dicke und dünne Linien<sup>15</sup>, die in Comics die Plastizität unterstützen. Kein Wunder, denn die Gesteigesetze sind universal<sup>16</sup>. Der Historie entsprechend wirken Linien in Comics häufig handgezeichnet. Dieses Erscheinungsbild, das inzwischen digital erzeugt wird, gibt den Bildern Dynamik und Plastizität und kann bei entsprechender Ausprägung zum Beispiel Vibration und Erschütterung darstellen.

Eine Möglichkeit, um Räumlichkeit zu vermitteln, sind harte schwarze Schatten. Unmissverständlich verdeutlichen sie, dass zum Beispiel ein Auto gerade von der Straße ab-

hebt. Isometrien und andere Parallelperspektiven finden wir in Comics nicht. In Technische Illustrationen sind sie aber wegen ihrer Maß- bzw. Verhältnistreue das beste Mittel, um Betrachtern in einer Abbildung die Zuordnung von Realität zu erleichtern.

So weit zu den Abbildern der sichtbaren Welt. Doch es bleibt noch einiges offen, zum Beispiel Objekteigenschaften. Diese darzustellen, ist für die Technische Redaktion nicht fremd, denken wir an die Sicherheitszeichen der ISO 7010<sup>17</sup> und die Regeln der ISO 3864<sup>18</sup> (ABB. 04). Diese Konventionen >

FUSSNOTEN

- <sup>6</sup> MARVEL Comics 1000 (2020), Panini Verlags GmbH; Überblick über das MARVEL-Comic-Universum.
- <sup>7</sup> Spiegelman, Art (2008): Maus, FISCHER Taschenbuch Comic (Graphic Novel) über die Geschichte eines Auschwitzüberlebenden; 1992 wurde Spiegelman für „Maus“ als erster Comic-Autor überhaupt mit einem Pulitzer-Preis ausgezeichnet.
- <sup>8</sup> <https://www.shz.de/lokales/itzehoe/artikel/feldzug-gegen-schmutz-und-schundliteratur-41954134>
- <sup>9</sup> McCloud, Scott (2001): Comics richtig lesen, Carlsen Comics; Meta-Comic über die Kunst und Form von Comics.
- <sup>10</sup> Interjektionen sind Empfindungswörter und Ausrufewörter, etwa „au“, „okay“, „hoppla“.
- <sup>11</sup> Onomatopoesie ist die sprachliche Nachahmung von außersprachlichen Schallereignissen, etwa „Klick“, wenn etwas einrastet.
- <sup>12</sup> CBML: Comic Book <https://dcl.ils.indiana.edu/cbml>, <https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3168&context=libphilprac>, <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/6/1/000117/000117.html>
- <sup>13</sup> ComicsML: Comics Markup Language <https://www.xml.com/pub/a/2001/04/18/comicsml.html>
- <sup>14</sup> Halbtonbild ist aus Mustern oder Punkten so zusammengesetzt ist, dass für das Auge beliebige Helligkeitsabstufungen entstehen.
- <sup>15</sup> Dick-Dünn-Linientechnik ist eine Darstellungsmethode, bei der Objektkanten, hinter die man greifen kann, dick dargestellt und alle anderen dünn dargestellt werden.
- <sup>16</sup> Ballstaedt, Steffen-Peter (2012): Visualisieren, Huter & Roth KG, Wien; Übersicht der Konventionen von Visualisierungen.
- <sup>17</sup> ISO 7010, Graphische Symbole – Sicherheitsfarben und Sicherheitszeichen – Registrierte Sicherheitszeichen.
- <sup>18</sup> ISO 3864, Graphische Symbole – Sicherheitsfarben und Sicherheitszeichen – Teil 3: Gestaltungsgrundlagen für graphische Symbole zur Anwendung in Sicherheitszeichen.



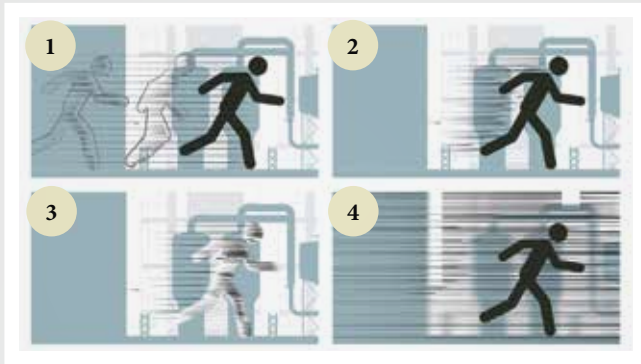


ABB. 05 Bewegung in statischen Bildern – Bewegungsphasen (1), Schlieren, Verwacklung (2), Bewegungsunschärfe für Objekt („Kamera“ steht fest) (3) und Bewegungsunschärfe für Hintergrund („Kamera“ fährt mit) (4).

QUELLE Marco Jänicke

> können zwar Schwächen haben. Wenden wir die Symbole jedoch systematisch und dauerhaft an, können wir mit einer steigenden Erkennungsrate rechnen. Ein wesentlicher Baustein für das Verstehen ist eben das Beachten solcher normierten Konventionen, um nicht Sichtbares zu verdeutlichen.

Um die Bewegung von Objekten zu zeigen, wendet ein Comiczeichner Speed Lines an. Viele, zum Teil diffuse Linien, die auf der Rückseite der Bewegungsrichtung deren Verlauf anzeigen. Doch es gibt noch mehr Möglichkeiten (ABB. 05).

Mit solchen grafischen Mitteln schaffen wir es, den Moment eines Panels zu dehnen und mehr darzustellen als nur einen Augenblick. Noch viel mächtiger ist das, was McCloud „Blut im Rinnstein nennt“<sup>19</sup> und damit Induktion<sup>20</sup> meint. Vor unserem inneren Auge baut sich die fragmentierte Szene vollständig auf und füllt das, was zwischen den Panels nicht dargestellt ist. Das können nicht vollständig gezeigte Objekte sein oder das, was von Panel zu Panel aufgrund von Erfahrung passieren muss. Während der Comicautor mit Toleranzen bei der Wahrnehmung des Betrachters spielt, müssen Redakteure und Illustratoren diesen Spielraum so gering wie möglich halten. Das heißt, die Szenen müssen nah genug beieinander liegen, so dass der Rezipient die Sicherheit hat, die Handlung sachgerecht zu erkennen (ABB. 06).

Ein Charakter ist im Comic ein wichtiges Werkzeug, um zwischen den „Zeilen“ zu informieren, zum Beispiel mit fabelähnlichen Tieren oder charakterstark gezeichneten Helden. Für die Leserin oder den Leser ist das eine Möglichkeit, sich zu identifizieren oder auch abzugrenzen. Für die Technische Redaktion bedeutet das, bei einer Person mit typischer Arbeitskleidung und persönlicher Schutzausrüstung muss es sich um Fachpersonal handeln. Nicht relevante Merkmale wie Geschlecht und ethnische Zugehörigkeit werden nicht oder bewusst unterbetont dargestellt<sup>21</sup> (ABB. 07).

Ist die Zielgruppe „alle“, kann IKEA und die Figur Gubbe<sup>22</sup> (ABB. 08) als Vorbild dienen: ein stilisierter Körper und als Gesicht ein Punkt und ein Strich. Hier kommt Pareidolie<sup>23</sup> zum Tragen, nach der wir Menschen in einfachsten Mustern, zum Beispiel Gesichter, erkennen. Unsere innere, automatische visuelle Wahrnehmung von uns selbst ist sehr nah an einem Kreis mit zwei Punkten und einem Strich. Nach McCloud ist das die Maske, durch die wir blicken. Erst durch Wahrnehmung von außen (andere Personen, Spiegel, Foto oder Film) entsteht ein individuelles Bild. Genau das ermöglicht

ABB. 06 Induktion aus Comics plakativ auf Inhalte einer Technischen Dokumentation übertragen.

QUELLE Marco Jänicke

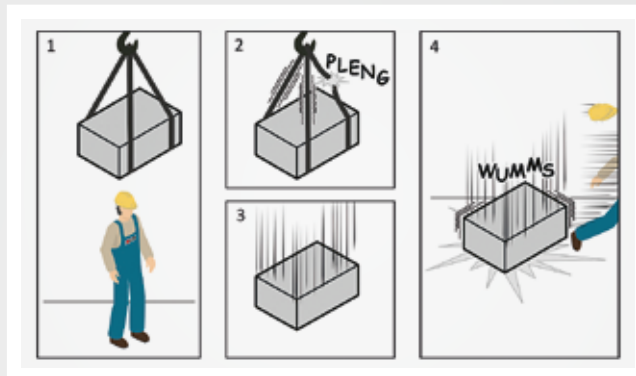


ABB. 07 Zielgruppe „alle“; dank Pareidolie sehen wir in zwei Punkten, einem Strich und einem Kreis ein Gesicht.

QUELLE McCloud, Scott (2001): Comics richtig lesen, Carlsen Comics (Bild bearbeitet)

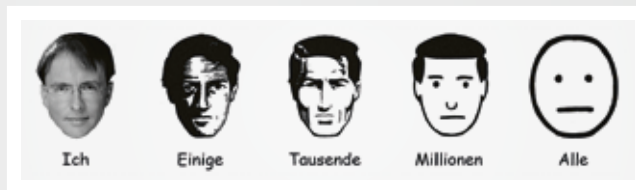


ABB. 08 Auszug aus den stilbildenden IKEA-Montageanleitungen.

QUELLE www.ikea.de

uns die automatische Identifikation mit einer Figur wie Gubbe. Auch wenn es nicht repräsentativ ist, habe ich noch keinen erlebt, der gesagt hätte, der Vorspann in IKEA-Anleitungen habe nichts mit ihm zu tun.

### Eine Handlung darstellen

Haben wir bislang Stilelemente betrachtet, gilt es nun, diese zu einer Handlung zusammenzufügen. Einzelne Szenen eines Comics werden in Panels zusammengefasst, bis auf wenige Ausnahmen durch einen schwarzen Rahmen dargestellt. Auch Weißraum ist möglich und hat die gleiche abgrenzende Wirkung. Entscheidend sind nicht die stilistischen Mittel, sondern die eindeutige Abgrenzung der einzelnen Szenen. Die Leserichtung entspricht der Leserichtung der Sprache in den Panels. Ist keine Sprache in Textform enthalten, muss spätestens jetzt die Reihenfolge der Panels gekennzeichnet werden, zum Beispiel durch Zahlen, Buchstaben oder mit einer aufsteigenden Zahl von Punkten. Diese Darstellung ist unabhängig von Kultur und Sprache.

Während Comic-Zeichner kreativ mit Panelform und Leserichtung umgehen, können wir Leserin und Leser unterstützen, indem wir zum Beispiel die horizontalen Abstände zwischen den Panels größer anlegen als die vertikalen, um die horizontale Leserichtung zu unterstützen. Panelgrößen werden bewusst gewählt. So lassen sich langgezogene Panels als größerer Zeitraum interpretieren – ein sehr weicher Faktor. Klarer wird es mit stilisierten Uhren oder für längere Zeiträume Kalender mit abgerissenen Blättern.

Wie die Technische Redaktion stehen auch Comic-Zeichner vor der Aufgabe, Details oder sehr große Objekte darzustellen, so dass sie Betrachtende verstehen. Typisch für große Objekte ist, auch größere Panels einzusetzen und im selben Panel ein Referenzobjekt mit darzustellen, das Leserin und Leser identifizieren können. Details lassen sich zum Beispiel mit einer Lupe in den Fokus rücken.

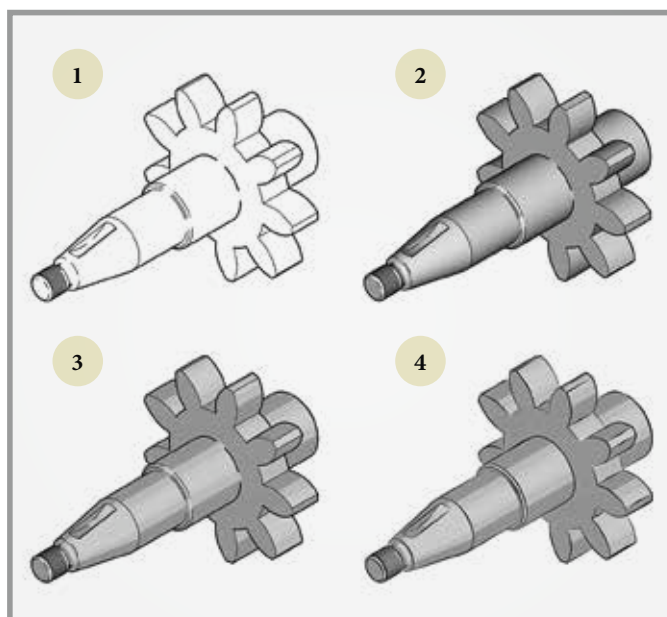


ABB. 09 Von einer Technischen Illustration zu einer Comic-Darstellung; schwere Technische Illustration zu leichter Comic-Darstellung (Vektorableitung vom 3D-Modell) mit Dick-Dünn-Linientechnik (1), Dick-Dünn-Linientechnik mit Rendering (2), Dick-Dünn-Linientechnik mit farbreduziertem Rendering (Vektorflächen) (3), dynamischer Linienzug (Vektoren mit linearem Muster) mit farbreduziertem Rendering (4).  
QUELLE Marco Jänicke

### Comics für alle

Wie lassen sich Comics in die redaktionelle Arbeit einbinden? Gängige Grafikprogramme enthalten dafür zahlreiche Werkzeuge. Oft bleiben sie ungenutzt, weil sie scheinbar zu unseriös für technische Inhalte sind. Aber warum nicht die Comic-Filter<sup>24</sup> der Bildbearbeitungssoftware anwenden?

Bei schön gerenderten Objekten werden Farbverläufe reduziert und in klar abgestuften Farben oder Halbtonbildern dargestellt. Sollen Vektoren erhalten bleiben, ist der „Pointillizer“ in der Anwendung Corel DESIGNER ein kreatives Werkzeug, um einen Halbtoneffekt auf Vektorbasis zu erzeugen. Einige Vektorprogramme enthalten Werkzeuge, um parametergesteuert Speed Lines (zum Beispiel im Corel DESIGNER „Wirkung“) zu erzeugen. Spröden Vektorableitungen können Eigenschaften zugewiesen werden, die dicke und dünne Linien und einen dynamischen „Pinselstrich“ umsetzen (Corel DESIGNER „Lineare Muster“) – Abbildung 09. Funktionale Sprechblasen (Corel DESIGNER „Gängige Formen“) sind praktisch in jedem Werkzeug zu fin-

den. Mit der effizienten Darstellung von Menschen und Händen hat sich die Fachzeitschrift „technische kommunikation“<sup>25</sup> bereits beschäftigt. Fehlen Kapazität oder Fachwissen, kann auf Angebote im Web<sup>26</sup> zurückgegriffen werden, die zunächst in der Entwurfsphase helfen. Mindestens für die Entwurfsphase und ohne Kenntnisse eines Grafiktools kann [www.storyboardthat.com](http://www.storyboardthat.com) eingesetzt werden. Intuitiv lassen sich hier Objekte vor industriellen Hintergründen platzieren, Text mit und ohne Sprechblasen nutzen und Charakter sehr detailliert anpassen. Schließlich kann man noch für mehr Lebendigkeit Handschriften im Comic-Stil erstellen ([www.calligraphr.com](http://www.calligraphr.com)).

Was geben uns die Mittel von Comics an die Hand? Die Parallelen zur Informationsvermittlung in der Technischen Kommunikation sind unübersehbar. Doch die Technische Redaktion sollte sich nicht verleiten lassen, Instruktionen in einem absoluten Comicstil zu präsentieren. Es besteht das Risiko von Unverbindlichkeit. Im Gegensatz dazu funktionieren die beschriebenen Gestaltungsgrundlagen von Comics auch in einer Technischen Dokumentation. ☺

#### FUSSNOTEN

<sup>17</sup> ISO 7010, Graphische Symbole – Sicherheitsfarben und Sicherheitszeichen – Registrierte Sicherheitszeichen.

<sup>18</sup> ISO 3864, Graphische Symbole – Sicherheitsfarben und Sicherheitszeichen – Teil 3: Gestaltungsgrundlagen für graphische Symbole zur Anwendung in Sicherheitszeichen.

<sup>19</sup> McCloud, Scott (2001): Comics richtig lesen, S. 68, Carlsen Comics; zwischen einer bedrohlichen Situation in einem Panel und dem Schrei über Stadt im nächsten Panel entsteht mental „Blut im Rinnstein“.

<sup>20</sup> Induktion ist das Phänomen, nachdem wir das Ganze erkennen, obwohl wir nur einen Teil wahrnehmen.

<sup>21</sup> Jänicke, Marco (2022): Mit Hand und Fuß. In: technische kommunikation, H. 2.

<sup>22</sup> Gubbe (schwedisch) heißt „Mann“ oder „Männchen“.

<sup>23</sup> Pareidolie (altgriechisch) ist eine Erscheinung oder ein Trugbild.

<sup>24</sup> Comic-Filter, alle gängigen Bildbearbeitungen und Online-Dienste.

<sup>25</sup> Jänicke, Marco (2022): Mit Hand und Fuß. In: technische kommunikation, H. 2.

<sup>26</sup> <https://openpeeps.com/> (SVG, CC0 License), <https://undraw.co/illustrations> (SVG, CC0 License), <https://www.humaaans.com> (SVG, CC0 License), <https://www.opendoodles.com> (SVG, CC0 License).