COMIC SALON 2026

	Das ZAM ist Teil des **Internationalen Comic Salon Erlangen 2026**. Dabei kooperieren wir eng mit dem Festivalbüro im Kulturamt. Ziel ist, das ZAM als produktiven Ort vorzustellen, an dem es möglich ist, zu träumen und die Träume auch in die Realität umzusetzen.
Platzbedarf	Es ist geplant, im EG des Haupthauses und in den Werkstätten Programm zu machen.
Ab wann / wie lange	4. bis 7. Juni 2026 https://www.comic-salon.de/de
Kontakt **Team**	Jochen Hunger jochen.hunger@betreiberverein.de Melanie, Britta, Sandra, Jochen, Klaus Mecke, Aura Heydenreich, ...

Konzept

...Das ZAM soll während des Internationalen Comic-Salons neben den Workshop- und Werkstatt-Angeboten mit Comic-Bezug ein cooler Treffpunkt (für junge Leute und Erwachsene, aber auch alle Interessierten) werden. Die Werkstattangebote sollen einen Schwerpunkt im Bereich **Manga** und **Cosplay** haben. ...

Im Vorderhaus wollen wir eine **mangaeske Comicwelt** generieren, von der einzelne Elemente später auch weiterhin genutzt werden können (nachhaltig!). Wir verbinden diesen attraktiven Treffpunkt mit dem Thema **Quantenphysik** und Quantencomics aus dem Comic-Workshop ***„Quantastische Comics“***, der im Dezember 2025 in Erlangen stattgefunden hat und der seinen Auftaktabend im ZAM hatte. Inhaltlich betreut und angereichert von *Prof. Klaus Mecke* (FAU), der die Brücke in die Wissenschaft schlägt.

Also: Quanten-Comic-Welt mit Ausstellung und Lounge, am besten in Manga-Ästhetik. Verbinden könnte diese Welten der Künstler **David Füleki**, der Designs entwerfen würde, die wir in einer Kooperation zwischen ZAM (Jochen, Sandra, Melanie, Britta, N.N.) und SALON dann in die Dreidimensionalität bringen.

Quanten, Manga, Cosplay, Lounge: Comic Salon 2026 im ZAM

Die Welt der allerkleinsten Teilchen im Universum ist wie ein schöner Traum, oder wie eine ewige wilde Party: Alles ist möglich, die Gesetze des Alltags sind außer Kraft, doch wenn du danach greifen willst und genau hinschaust, zieht sich alles hinter den Schleier einer umfassenden Unschärfe zurück.

Gäste, die während des Internationalen Comic Salon 2026 ins ZAM kommen, erleben die fantastische Welt der Quanten, also der Elektronen, Protonen, Neutronen, Quarks und Photonen, folgerichtig aus mehreren Perspektiven:

Da ist die phantastische Quantenwelt im Comic - 26 Zeichnerinnen und Zeichner haben sie in Bildern und Sprechblasen erschaffen. Im Anschluß an einen Workshop zum Thema im vergangenen Herbst.

Da ist die Wissenschaft dahinter - die erklärenden Worte des Physikers Klaus Mecke, der zusammen mit Aura Heydenreich im Quantenjahr 2025 die Idee zum Projekt "Quantastische Comics" hatte und den Workshop veranstaltete.

Und da ist schliesslich die Quantenlounge im ZAM Haupthaus, in der sich die Ausstellung als spielerisch-kunstvoller Eingriff in die Alltäglichkeit des Ortes erstmals materialisiert. Das Interieur des ZAM ist temporär überlagert mit mehr als hundert Seiten Comics. Dabei werden Teeküche und Sofa, Sitztreppe und Kühlschrank, Säule und Arbeitstisch buchstäblich verschränkt mit Ausstellungstafeln und sind lesbar als Display für die Bildgeschichten. Der Comic-Künstler David Füleki hat diese ungewöhnliche Konzeption von Beginn an begleitet und ausdrucksstarke Bilder für das Hyper-Abstrakte der Wissenschaft von den Quanten geschaffen, so zum Beispiel mit seinen opulenten Intro-Motiven zu den verschiedenen Kapiteln.

Im Verlauf der Zusammenarbeit mit dem Ausstellungsteam entstand eine Besucherreise, die am Quanten-Tor mit dem Schrumpfen der Gäste auf Quanten-Größe beginnt, die sich mit dem erstaunt-amüsierten Blick eines augenscheinlich riesenhaften Mädchens (Gulliver-Effekt!) an der gegenüberliegenden Wand fortsetzt, die zur Begegnung mit der gleichfalls riesenhaften Katze aus Erwin Schrödingers berühmtem Gedankenexperiment führt, und die an der golden spiegelnden Foto-Wand mit seltsam unscharf gezeichneten Objekten (Quantenmechanik! Unschärfe!) zum Posieren und Selfies-Machen noch nicht endet.

Wem das alles zu nebulös vorkommt: Ausgerechnet mit einer echten Nebelkammer aus dem *Erlangen Centre for Astroparticle Physics* (ECAP) sehen Besucherinnen und Besucher im ZAM echte Quanten *live* in Aktion, und der mediale Zeitstrahl der **Quantum History Wall** liefert spannend aufbereitete Hintergrundinformation.

Und wenn es noch konkreter sein soll: In 25 (check!) Workshops, Mitmach-Angeboten, Führungen und Präsentationen, teilweise vorab zu buchen, teilweise offen zugänglich, lässt sich im ZAM die Vielfalt von Physik, Comic, Manga und Cosplay mit eigenen Händen, Augen und Ohren erfahren. Und wer für seinen Look am Festival ein Blinkie, Filzohren oder ein Lolita Headband braucht, ist gleichfalls richtig. Übrigens: Die neun Werkstätten de ZAM stehen allen Gästen des Comic Salon von 16 bis 19 Uhr kostenfrei offen, sei es für kleine Reparaturen am Outfit oder das Inspiriertwerden für große Projekte. Denn nach dem Festival ist bekanntlich ja vor dem Festival...

Urversion.

Vielleicht ist die Welt der allerkleinsten Teilchen im Universum wie ein schöner Traum, oder wie eine ewige wilde Party: Alles ist möglich, die Gesetze des Alltags sind außer Kraft, doch wenn du danach greifen willst und genau hinschaust, zieht sich alles hinter den Schleier einer umfassenden Unschärfe zurück.

Gäste, die während des Internationalen Comic Salon 2026 ins ZAM kommen, erleben die fantastische Welt der Quanten, also der Elektronen, Protonen, Neutronen, Quarks und Photonen, folgerichtig aus mehreren Perspektiven:

Da ist die so phantastische Quantenwelt im Comic - 26 Zeichnerinnen und Zeichner haben sie in Bildern und Sprechblasen erschaffen.

Da ist die Wissenschaft dahinter - die erklärenden Worte des Physikers Klaus Mecke, der zusammen mit Aura Heydenreich im Quantenjahr 2025 die Idee zum Projekt "Quantastische Comics" hatte.

Und da ist schliesslich die Quantenlounge im ZAM Haupthaus, in der sich die Ausstellung als spielerisch-kunstvoller Eingriff in die Alltäglichkeit des Ortes erstmals materialisiert. Inspiriert von Begriffen der Quantenphysik und auch entsprechend geordnet, ist das Interieur des ZAM temporär überlagert mit mehr als hundert Seiten Comics. Dabei werden Teeküche und Sofa, Sitztreppe und Kühlschrank, Säule und Arbeitstisch buchstäblich verschränkt mit Ausstellungstafeln und lesbar als Display für Bildgeschichten. Der Comic-Künstler David Füleki hat diese ungewöhnliche Konzeption von Beginn an begleitet und ausdrucksstarke Bilder für das Hyper-Abstrakte der Wissenschaft von den Quanten geschaffen, so zum Beispiel mit seinen opulenten Intro-Motiven zu den verschiedenen Kapiteln.

Im Verlauf der Zusammenarbeit mit dem Ausstellungsteam entstand eine Besucherreise, die am Quanten-Tor mit dem Schrumpfen der Gäste auf Quanten-Größe beginnt, die sich mit dem erstaunt-amüsierten Blick eines augenscheinlich riesenhaften Mädchens (Gulliver-Effekt!) an der gegenüberliegenden Wand fortsetzt, die zur Begegnung mit der gleichfalls riesenhaften Katze aus Erwin Schrödingers berühmtem Gedankenexperiment führt, und die an der golden spiegelnden Foto-Wand mit seltsam unscharf gezeichneten Objekten (Quantenmechanik! Unschärfe!) zum Posieren und Selfies-Machen noch nicht endet.

Wem das alles zu nebulös vorkommt: Ausgerechnet mit einer echten Nebelkammer aus dem *Erlangen Centre for Astroparticle Physics* (ECAP) sehen Besucherinnen und Besucher im ZAM echte Quanten *live* in Aktion, und der mediale Zeitstrahl der **Quantum History Wall** liefert spannend aufbereitete Hintergrundinformation.

Und wenn es noch konkreter sein soll: In 25 (check!) Workshops, Mitmach-Angeboten, Führungen und Präsentationen , teilweise vorab zu buchen, teilweise offen zugänglich, lässt sich im ZAM die Vielfalt von Physik, Comic, Manga und Cosplay mit eigenen Händen, Augen und Ohren erfahren. Und wer für seinen Look am Festival ein Blinkie (Schrödingers Katze), Filzohren oder Lolita Headbands braucht, ist hier richtig. Übrigens: Die neun Werkstätten de ZAM stehen allen Gästen des Comic Salon von 16 bis 19 Uhr kostenfrei offen, sei es für kleine Reparaturen am Outfit oder das Inspiriertwerden für große Projekte. Denn nach dem Festival ist bekanntlich ja vor dem Festival...

Stand 20 Mai 2026

QUANTASTISCHE COMICS Grundriss der Ausstellung und MANGA Lounge:

260520 Grundriss Comic Salon 1 zu 100 A3.png

Die Ausstellung besteht aus individuell mit der Möblierung des ZAM "verschränkten" Kapiteln. Dabei sind Pappwabenplatten "Bildträger für die Comics.

260412 Quantenlounge skizze verschränktes Interieur 1.jpg

Der Mangaka David Füleki hat für die Ausstellung Kapitel-Intros geschaffen, die sich auf Themen und Inhalte der Quanten-Forschung beziehen. Prof. Klaus Mecke hat "the science behind"- Kommentare geschrieben, die wissenschaftlich fundieren.

Wir bieten Führungen (Quantenphysik für Dummies), die es kindereinfach machen, einzusteigen.

ZAM_Kapitelcover_Quanten sind seltsam anders.jpg

ZAM_Kapitelcover_Quanten-Denken.jpg

ZAM_Kapitelcover_Verschränkung von Zuständen.jpg

ZAM_Kapitelcover_Entstehung von Dingen.jpg

Modelle, Skizzen & diverses

Quantentor: Wenn du ins ZAM gehst, schrumpfst du auf Dimension der kleinsten Teilchen und kannst deshalb Quantenphänomene erleben ...

Modell Quantentor Geometrie.jpg

Mehr Info und aktueller Stand (15.04.2026): weiter unten...

Fotobooth_Geschwindigkeitsspielereien.jpg

Oben: Skizze von David Füleki zur Foto-Wand Stand 15.04.2026

image004.jpg

Oben: Idee SDM für Ausstellung Quantencomics | Stand 15.04.2026

260415 mockup verschränkter ausstellungsstuhl 1.jpg

Oben: Mockup für "verschränkte Ausstellung": Das ist ein Stuhl | Das ist eine Ausstellung | Stand 15.04.2026

So könnte das **Programm** aussehen:

Werkstätten:

- Jeden Tag definierte Workshops, die die Möglichkeiten des Hauses mit Comic, am besten mit Manga und Cosplay verbinden,
  - mit externen Dozeninnen und Dozenten
    - Cosplay Foto Workshop
    - Punch Needle Pfötchen Mini-Teppich
    - Pokemon-Barrets oder Pixel-Mini-Taschen
    - Holz-Pins
    - Pokemon Mini-Pflanztöpfe
    - LARP-Zaubertränke
    - Mini-Mimics Schatzkisten
    - Manga-Zeichen-Workshop mit Inga Steinmetz (wenn ruhiger Raum, Vortrag 1, Farbenwerkstatt...)
  - **mit ZAM Dozentinnen und Dozenten**
    - Blinki-Löten > Figur von David Füleki; Jochen hat Steve Mayze kontaktiert; der wartet auf das Motiv und freut sich aufs Umsetzen; brauchen noch Leute, die es auch aktiv anbieten.
    - **Filz-Ohren** (Ingrid) bestätigt
    - Collagen (Regina) zu bestätigen
    - "was mit Risografie" (Julian) zu bestätigen
    - Pappmaché Accessoires (Gundula) zu bestätigen
    - Nähen im Lolita-Stil / Lolita Fashion: Vorschlag von Maryam Winartomo 23.03.2026
      - *Hi, ich wurde von Günther angesprochen wegen der Workshop-Vorschläge für den Comic Salon, besonders im Bereich Lolita Fashion. Ich nähe selbst gerne im Lolita-Stil und würde dazu gerne einen anfängerfreundlichen, interaktiven Workshop anbieten.*
        Die Idee wäre zweigeteilt (je nachdem wie lange so ein Workshop sein soll):
        Zuerst ein kurzer Einblick (ca. 30–40 Min.) in meine selbstgenähten Lolita-Headbands (3 Stück) mit Erklärung von Aufbau, Designentscheidungen und auch typischen Fehlern/Iterationen.
        Danach ein praktischer Teil (ca. 40–60 Min.), in dem die Teilnehmenden grundlegende Handstiche an Stoffresten lernen. Ziel ist, dass auch Anfänger ohne Nähmaschine die Basics mitnehmen, um eigene Headpieces umzusetzen. Ich würde u.a. Whipstitch, Backstitch, Rolled hem und Knife Pleats etc. zeigen, mit direktem Mitmachen.
        Am Ende nehmen alle ihre Stoffproben als Referenz mit. Zusätzlich plane ich ein kleines zweisprachiges (DE/EN) Handout mit Stich-Begriffen sowie ein digitales PDF mit den Workshop-Inhalten.
      -

+++ *Experiment*+++

- An vier Tagen zu bestimmten Zeiten gibt es offene Werkstätten, in denen Cosplayer*innen mit professioneller Unterstützung (und gegen Materialkosten) Rescue-Aktionen an ihren Kostümen vornehmen können. Oder Noch-nicht-Cosplayer können einfach einsteigen ins Machen.

Kontakt zu Fa Form Foamlord (Annette), ob es einen Vorab-Workshop geben könnte, etc etc: Annette

Vorderhaus

- **Comic-Welt** in Manga-Ästhetik
- Arbeiten aus dem Quanten-Workshop (**Ausstellung**, idealerweise integriert in Manga Comic-Welt)
- **Treffpunkt** für Besucher*innen (am besten mit kleinem, günstigen Getränkeangebot):
- **Foto-Hintergründe** für den Cosplay-Foto-Walk; *weiterer Foto Punkt, wo man sie am "Handarbeiten am Kostüm" sieht*
- ZAM als Startpunkt für den Cosplay-Foto-Walk, der sich am Freitag durch die ganze Stadt zieht

Projektbereich

- Vorträge und Präsentationen mit Cosplay- und Manga-Bezug
  - Inga Steinmetz (Mangazeichnerin)
    - über Japan- Korea-Reise und Begegnungen mit Mangazeichner:innen und -Szen
    - Sie zeichnet Manga-Porträts von Besucher:innen
  - NerdGilde auf Vorschlag der Noris-Liga:
    - Cosplay 1x1: Wie fange ich eigentlich an?
    - Ungewöhnliches Hobby oder Lifestyle (LARP, Live Action Role Play, Lolita Mode, ...

- Weitere Veranstaltungen des Salons allgemein, um auch andere Besucher*innen anzusprechen

Zeitpunkt:

- Der Internationale Comic-Salon findet vom 4. bis 7. Juni statt. Ein paar Aufbau- und Abbautage sind einzukalkulieren. ...

Öffnungszeiten:

- DO, 4. Juni, 12 - 19 h
- FR, 5. Juni, 10 - 19 h
- SA, 6. Juni, 10 - 19 h

- SO, 7. Juni, 10 - 17 h

Ist es interessant, wenn das ZAM danach offen bleibt? (Baltasar)

Es gibt ein **Budget** des Festivals für die Angebote im ZAM.

- Produktionskosten "mangaeske Comicwelt"
- Aufwandsentschädigungen für Personalaufwand im Betrieb (z.B. 1 Person min. im Haupthaus, 1 Pers. Werk)

Rennes-Erlangen, Jugendaustausch:

Im Rahmen dieses Programmes wird eine Gruppe von acht Jugendlichen aus der Partnerstadt Rennnes und acht Erlanger Jugendlichen im ZAM arbeiten, kochen, sich treffen und eine Escape-Umgebung oder ein Escape-Game entwickeln und für die Öffentlichkeit betreiben.

Jochen trifft sich am 22. April mit Nils von der Organisation des Austausches und erfährt, wie der Stand ist und ob

Vorbereitung

- Inhaltlich In Kooperation mit Momo Rattmann / Festivalbüro.
- Organisatorisch mit
  - Hanna > Ehrenamtlichen-Schichtplan
  - Werkstattleitungen
  - ...
- Ansprechpartner und Koordination von Vorschlägen: Jochen
- Einreichungen von Workshops mit Dauer, Wunschtermin, ob offen oder mit Anmeldung, Teilnehmerzahl; bis 31.03.
- Falls erforderlich Abstimmung am 1.4.

Ausführung

15.04.2026

Abstimmungstreffen

Klaus Mecke, Aura und Clemes Heydenreich, Sandra, Melanie, Bodo, David (per meet, teilweise), Jochen

- Wir bleiben bei den **Kapiteln**, die Klaus Mecke für die Gliederung des Buches vorgeschlagen hat.
  - Das erste Kapitel ist eine Art Intro, wo der große Rahmen geöffnet wird: "Was ist das denn, diese Quantenwelt?"
  - Kapitel 2 bis 6 sind nahe an den Fragen und Themen der Quantenphysik, siehe auch die Titel der darunter aufgeführten Comics
  - Kapitel 7 ist eine Art Meta-Ebene, wie denkt man Quanten überhaupt, und wie begreift man Sachen.
  - Es sind durchschnittlich 15 **Seiten** pro Kapitel, macht alles in allem knapp über 100 Seiten!

- Wir nutzen die Kapitel auch als **Gliederungsschema im Raum** für die Ausstellung
  - Es gibt ein Kapitel-Intro, mit jeweiligem Titel
  - Es gibt weitere "**Tafeln**", auf denen dann die jeweiligen zugeordneten Comics des Kapitels zu sehen sind.
  - Es gibt für jedes Kapitel eine Erklärung des wissenschaftlichen Inhaltes / Gehaltes / Themas, idealerweise von Klaus Mecke, etwa "Die Wissenschaft dahinter"
  - Im Buch gibt es auch eine Erklärung zum Entstehungsprozess der Comics. Wir haben offen gelassen, ob wir sowas auch in die Ausstellung einbauen, einfach mengenbedingt! [*es gibt großen Ehrgeiz, das Buch bis zum Salon fertig zu haben*]
  - Wir haben offen gelassen, ob die Comics direkt auf die "Tafeln" oder Bildträger gedruckt sind oder ob sie separat seitenweise gedruckt und dann dann auf der Tafel platziert werden.
  - Wir haben auch offen gelassen, was "Tafel" bedeutet. Für mich sind es zunächst einfach Pappwabenplatten, die in Form geschnitten sein können, und die mehr oder weniger bedruckt sein können.
- Den Kapiteln sind jeweils (spezifische) **Sitzgelegenheiten** zugeordnet, so dass die Menge an Material auch entspannt konsumiert werden kann
- Wir sind übereingekommen, dass es gut ist, wenn **nicht alle Kapitel gleich** "gestrickt" sind (andererseits muss natürlich auch nicht jedes Kapitel gewollt "anders" sein)
  - So können die Comics eines Kapitels bspw. als **Ausdrucke** zum *in-die-Hand-nehmen* gestaltet sein...
  - ...oder in einem anderen Kapitel **Monitore** oder iPads als Medium dienen
- **Stil der Umsetzung**. Wir haben zwei Ansätze, und noch nicht entschieden, in welche Richtung wir hier gehen.
  - Beide haben gemeinsam, dass sie auf die **Bildsprache des Manga** abstellen: Sei es durch ihren Zuschnitt, sei es durch ihre Bedruckung mit gezeichneten Motiven. Oder beides.
  - der Ausgangsvorschlag ist, dass **Gegenstände im Raum** (Stühle, ein Tischchen, Sofas, die Teeküche, ein Treppengeländer...) mit den "**Tafeln**" durch Ausschneiden

und Ineinanderstellen im 90 Grad Winkel "**verschränkt**" sind, und damit schon mal die Undefiniertheit in der Quantendimension ausdrücken. [sie Foto mit Tafel und Stuhl]
    - der weiter gehende Vorschlag ist, dass durch Hinzufügen von **Hintergrund** (Tapete?!) sowie **Props/Objekten im Raum** zusätzlich zu den Sitzgelegenheiten die Illusion, sich in einem Manga zu bewegen, noch vertieft wird. [siehe die Illustrationen von Sandra]
- **Apparate**. Wir sind uns einig, dass eine **Nebelkammer** da sein wird. Sie biete einen spektakulären Einstieg in die Quantenwelt. Wir sprachen auch über ein Modell eines **Cherenkov-Teleskops** zur Beobachtung der Erdatmosphäre. Das wäre besonders dann interessant, wenn solch ein Teleskop **in einem der Comics vorkommt**. Nach diesem Prinzip würden wir evtl. (sparsam) weitere Objekte aus der Uni beifügen.
- **Große Objekte**. Die folgenden großen Objekte sind in Diskussion als ikonische Raumgestaltungselemente. Wir müssen uns entscheiden, welche davon wir umsetzen wollen und können, um der Ausstellung Kohärenz und Identität zu geben
    - ein **Quanten-Tor**: Wer durch das Tor kommt, ist zu einem Quant transformiert und bewegt sich in dieser Welt der Ereignishaftigkeit und dauernden Party... Das ist eventuell auch eine Erweiterung der Ausstellung aufs Trottoir.
    - **Schrödingers Katze** ist für viele Menschen der erste Kontakt mit der Quantenwissenschaft gewesen. Als bewusst absurdes Beispiel von Schrödinger konstruiert, wirkt es als Kommunikationsobjekt.
    - Ein großes **freundliches Gesicht**, dasvon einer Wand herab/hinein in die in die Quantenwelt schaut.
    - die **Photo-Wall**. Hintergrund aus goldspiegelnden Platten im Kreissegment, mit Props / Gegenständen zum Anziehen in Manga-Optik und mit Geschwindigkeitslinien, unscharfen Schwerter / Fäusten usw.
    - Ein Monitor, auf dem **Quantum History Wall** läuft
    - Sollte die Licht-Installation **Tori Code** in einer kleineren Version fertiggestellt sein, wird sie an einer Wand präsentiert
- Wir bieten den Gästen an, ein **Blinki** zu **löten**, also eine vorbereitete Platine mit einem Gesicht oder Icon im Manga-Stil mit LEDs, Batteriehalter und Schalter auszustatten und es während des Festivals (und danach) zu tragen. Dazu möglichst bald Vorschläge von David Füleki.
- es gibt einen groben Zeitplan, an dem wir noch Justierungen vornehmen.
- die Ausstellung kann über das Festival hinaus im ZAM zu sehen sein, Ziel ist der 14. Juni 2026. Die Öffnungszeiten sind extra zu kommunizieren und werden reduziert sein.

image001.jpg

13.04.2026

Gliederung Klaus Mecke:

I. Quanten sind seltsam anders
II. Überlagerung von Möglichkeiten
III. Realisierung von Ereignissen
IV. Verschränkung von Zuständen
V. Entstehung von Dingen
VI. Quanten in Aktion
VII. Quanten - Denken

12.04.2026

SZENARIO QUANTENWOHNZIMMER

Eine Lounge im Manga Stil ist eine Ausstellung über Quantencomics

Die Gäste treten durch das **QUANTEN TOR** und werden so zu Teilchen kleiner als das Atom, zu Quanten.

Sie, die Quanten, erleben die Welt als Party ohne Ende, ereignishaft und blinkend.
Bis zum Moment, in dem sie beobachtet werden. Dann müssen sie sich festlegen, wo und was sie sind, dann ist es vorbei mit der Maskerade.

Ein **freundliches Gesicht** im Manga Style schaut mit großen Augen in Deckenhöhe interessiert auf den Eingangsbereich.
In einer Ecke liegt **Schrödingers Katze**, auch riesengroß. Sie schmollt. Der Wissenschaftler Erwin Schrödinger hatte sie in seinem berühmten Gedankenexperiment zur Quantenrealität in einen “Schwebezustand” zwischen tot und lebendig versetzt, der nur durch das Öffnen des Deckels von ihrem Aufenthaltsort bestimmt werden kann. Doch niemand ist da, um das Dach des ZAM abzuheben und zu erkennen, wie es ihr geht.

Die Dinge, die wir zu kennen glauben und die uns täglich umgeben - Teekanne, Tisch und Türrahmen - sind aus unserer neuen Quantensicht nicht mehr eindeutig und scharf.
Alles im Wohnzimmer / in der Lounge ist zweideutig: Das Sofa ist zu lesen als Sofa und gleichzeitig als Ausstellungsdisplay - wenn seine wohlvertraute Form durch eine Applikation aus bedruckter Pappwabe zum Bildträger wird. Der Küchentresen trägt die Kaffeemaschine und gleichzeitig ragt aus ihm die im Manga Stil gestaltete Silhouette der Wand einer Galerie heraus, behängt mit Comics.

Der ganze Raum im Erdgeschoss des ZAM ist voll von solchen Überlagerungen, bei denen im Manga Stil gezeichnete Teile einer Ausstellung mit der existierenden Einrichtung des Raumes im wahrsten Sinne des

Wortes “verschränkt” sind. Das Geländer an der Treppe, der Pflanzenkübel, das Rednerpult, die Sitzgruppe mit Clubsesseln, die Stühle des Vortragsbereichs: Alle sind überlagert mit gezeichneten Elementen der Ausstellung, und tragen eine andere Lesart in sich, nämlich die Ausstellung “Quantastische Comics”.

Dabei ist die Ausstellung in **thematische Felder** unterteilt [s. Gliederung von Klaus Mecke], die jeweils als “Ensemble” umgesetzt sind, bestehend aus echtem Interieur, den dazugehörigen Comics auf Pappwabe (oder einem anderen Trägerstoff) und passenden einheitlichen Sitzgelegenheiten (Lounge-Atmosphäre, es soll ja ein entspannter Aufenthalt sein!).

Beobachter sind in der Lage (und können auch gar nicht anders), als durch ihr Beobachten die vielfältigen Überlagerungen von Ereignissen im Quantenwohnzimmer zu “vereindeutigen”. Heißt: Wer hinschaut, sieht die Ausstellung. Wer sich hinsetzt, erlebt die Lounge.

Ein Ansatz in der Zusammenarbeit des Ausstellungsteams mit David Füleki ist, überwiegend die **Manga-Zeichensprache** (Semiotik) zu verwenden, um Manga-Ästhetik in den Raum zu bringen. Vektoren, Geschwindigkeitszeichen (*speed lines*), Punkte und Linien hätten dann die Aufgabe, uns in den unbekannten Raum zwischen Menschenwelt und Quantenwelt, zwischen Welle und Teilchen, und zwischen Sofa und Ausstellungstafel zu führen.
Ein weniger radikaler Weg, um das Ziel einer Verbindung von Manga, Wissenschaft und Lounge für Jugendliche und Interessierte zu erreichen, wäre die Einführung von definierten **Charakteren** als **Begleiter und Vermittler.**

Die Ausstellung spannt einen Raum auf zwischen Wissenschaft und Fantasie. Es braucht Fantasie, um sich diese Wissenschaft vorstellen zu können. Wir können nicht zu Quanten werden, und “durch ihre Augen sehen”, aber wir versetzen uns mit Hilfe einer zeichnerisch-grafischen, inszenatorischen und wissenschaftlichen Inszenierung in das Spiel hinein, das sie spielen. Dabei helfen Analogien, Symbole und Apparate. Einer davon: **Die Nebelkammer.**
Sie macht die Spuren von kleinsten Teilchen sichtbar. Wir sehen sie auf ihrem Weg durchs Universum kurz aufblitzen, wenn sie die übersättigte Nebelschicht im Experiment streifen. Wenn es gelingt, dieses besonders eindrückliche Element durch eine zeichnerische “Illumination” in den Fokus des Interesses und den Kern des Verständnisses vom Wesen der kleinsten Teilchen zu bringen, ist die wissenschaftliche Mission der Ausstellung zu einem guten Teil erfüllt.

Im Gespräch entstand noch ein weiteres starkes Bild: Eine **Fotowand** für Cosplayer, (und alle anderen Menschen...) mit gezeichneten oder gebauten Accessoires: Speed lines zum Anziehen, Explosionen zum

Aufsetzen, “unscharfe” Schwerter zum Posieren.

260412 Quantenlounge skizze verschränktes Interieur 2.jpg

Oben: Das Quanten Tor von oben. Hier, am Eingang ins ZAM, geschieht der Übergang in die Quantenwelt.

260412 Quantenlounge skizze verschränktes Interieur 1.jpg

Oben: Skizzen zu den überlagerten Objekten. Sofa und Ausstellungsdisplay. Auch: das "unscharfe" Schwert im Photo-Point.

260412 Quantenlounge skizze diverse.jpg

Oben: ganz allgemeine Vorstellungen, wie eine Quantenlounge geeformt sein kann. Kreissegemente sind gut, um Wellen oder auch Schwerpunkte (Kreise) herzustellen.

08.04.2026

SZENARIO jhu

Im ZAM können junge Leute und Erwachsene, aber auch alle Manga- und Cosplay-Interessierten während des COMIC SALON 2026 in eine "mangaeske Quantenwelt" eintauchen. Das Haupthaus an der Hauptstrasse wird zu einem coolen Festival-Treffpunkt.

Während des SALON gibt es Programm-Angebote (Ausstellung Quantencomics, Vorträge, Workshops und Mitmachstationen), die auf die oben genannte Zielgruppe zugeschnitten sind, und die niedrigschwellige Zugänge in die unterschiedlichen "Welten" bieten, immer auch mit einem humorvollen Augenzwinkern.

Die Ausstellung "Quantencomics" vereint erstmals die Werke von 28 Autorinnen und Autoren, die sich am *besonderen Verhalten* der kleinsten Teilchen im Universum inspiriert haben. Sie steht den Besucherinnen und Besuchern im thematisch gestalteten Erdgeschoß des ZAM offen. Dabei sind Sofas, Stühle und andere **Möbel** im Raum "verschränkt" und "in Superposition" mit den **Displays der Ausstellung**: Ein Sofa ist sowohl Präsentationsfläche als auch Sitzgelegenheit. In lockerer Auslegung der Quantenmechanik wird es genau im Moment seiner Benutzung zu dem, was es für die Nutzenden sein soll..,

In die Quantenwelt eingebettet sind besondere ikonische Elemente: Ein auf die Strasse reichendes **Quanten-Tor** (vielleicht auch Tunnel), bei dessen Durchschreiten Besuchende in die Quantendimension eintreten, ein Lüster-artiges **Spiegel-Leucht-Objekt**, das formal angelehnt an die aktuelle Erscheinung von Quanten-Computern als markanter und gern genutzter Foto-Hintergrund dient.

Außerdem, gibt es einen Workshop-Bereich, in dem LED-Blinkies nach einem Entwurf des Mangaka David Füleki (der auch die visuellen Elemente des Raumdekors beisteuert und an der Story des Raumes mitarbeitet) zusammengelötet werden können.

Im Vortragsbereich im EG und in der Farbwerkstatt im OG finden Vorträge, Lesungen und Workshops statt.

Im Werkhaus stehen an drei Stunden pro Tag die die Holz-, Textil-, Druck-, Prototypen- und Elektronik- sowie die Metallwerkstatt für Gäste des Salons offen, etwa für Reparaturen an Cosplay Accessoires, und zum Reinschnuppern und Entdecken.

Speziell auf den Salon zugeschnittene Workshops von Menschen aus dem ZAM und von außen (über das Festival vermittelt) erlauben ein *Eintauchen mit den Händen*.

Revision #22
Created 2026-02-25 13:27:27 UTC by Jochen Hunger
Updated 2026-05-22 14:20:42 UTC by Jochen Hunger