

LUX:PLORATIONS

EIN FORSCHUNGSUNIVERSUM





- ① Maison du Savoir
- ② Food House
- ②① Food Lab
- ③ Luxembourg Learning Center
- ④ Maison des Sciences Humaines
- ⑤ Maison du Nombre
- ⑥ Maison des Matériaux I
- ⑦ Maison des Matériaux II
- ⑧ Maison de la Biomédecine I
- ⑨ Maison de la Biomédecine II
- ⑩ Maison de l'Innovation
- ⑪ Halles d'Essais Ingénieurs
- ⑫ Maison des Arts et des Etudiants
- ⑬ Studentenwohnheim „Uni-Val I“
- ⑭ Studentenwohnheim „Uni-Val II“

Schatzsuche auf dem Campus Belval





INHALTSVERZEICHNIS



| | |
|---|--------------------------|
| Zamara und Ysos Schatzsuche | 1 |
| Durch Geist und Raum | 3 - 4 - 9 - 14 - 19 - 20 |
| Warum so zerstreut? | 5 |
| Eine quantastische Reise | 10 |
| Watt is los? Die Chroniken des Smart Grid | 15 |
| Die Menschen hinter den Comics | 21 |

Wissenschaft trifft Kunst



Der dritte Band von LUXplorations ist ein Game Changer! Auch er bringt luxemburgische Forscher und Künstler zusammen, um spannende Wissenschafts- und Abenteuergeschichten zu erzählen, aber in diesem Band fügen sich die einzelnen Geschichten auch zu einer größeren Erzählung zusammen.

Vertiefe Dich in Episoden aus dem Leben unserer Protagonistin Najma, deren Erschaffung die großartigen Möglichkeiten der Zusammenarbeit zeigt. Von der Wahl ihres Namens (der auf Somalisch „Stern“ bedeutet und im Arabischen an das Wort für „Astronomie“ erinnert) bis zur Gestaltung ihres Aussehens arbeitete das Team zusammen, um sie zum Leben zu erwecken. Wir hoffen, dass du sie und die Geschichten genau so magst, wie wir die Arbeit daran. Und vergiss nicht, in diesem Band unser Campusplan-Suchspiel zu spielen!

Jessica Burton
Mentorin



Zamara ist eine planetarische Austauschstudentin (man denke an Erasmus, aber weiter weg) von Liquaria. Sie ist auch die erste Liquarianerin, die ihren Planeten für einen Austausch verlässt! Die Erde ist so anders als ihr Planet – sie hat noch nie von so seltsamen Begriffen wie “Krieg” und “Gender” gehört, aber sie lernt langsam, wie die Menschen funktionieren. Zamara hat erfahren, dass auf der Erde unterschiedliche Geschlechter existieren, etwa weiblich, männlich, nichtbinär, transgender, genderfluid und agender. Obwohl Liquarianer nicht zwischen verschiedenen Geschlechtern unterscheiden, hat Zamara beschlossen, sich während ihres Aufenthalts auf dem Planeten Erde als weiblich zu identifizieren. Sie platzt vor Neugierde und möchte so viel wie möglich über ihre menschlichen Freunde in Luxemburg lernen. Sie kann auch manchmal in Schwierigkeiten geraten, z. B. wenn sie ihrem besten Freund Yso hinterherjagt.

Yso (ausgesprochen wie das englische “Why so?”), Zamaras treuer Begleiter, ist so abenteuerlustig wie unsere Hunde auf der Erde – aber wenn er etwas frisst (Yso hat beschlossen, sich als männlich zu identifizieren), was er nicht fressen sollte, sehen wir es in seinem Innenleben! Er kann auch seine Gestalt ändern und sich verflüssigen, wenn er will! Cool, oder? Das wäre es, wenn er nicht ständig abhauen und durch alle Ritzen entfleuchen würde – sodass Zamara ihm durch die ganze Universität hinterherjagen muss!



Mars, Jahr 2048, Weltraumbahnhof der Terraforming-Stätte.



Dumm, dumm, dumm, so dumm!

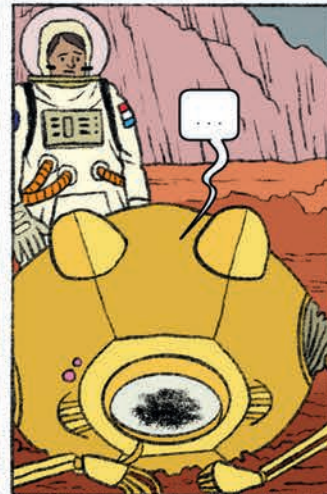
K4T-GPT! Wo zum Teufel steckst du?!

Wir verpassen noch den Start!



Da bist du ja!

Komm, auf geht's! Das Shuttle zur Erde wartet!

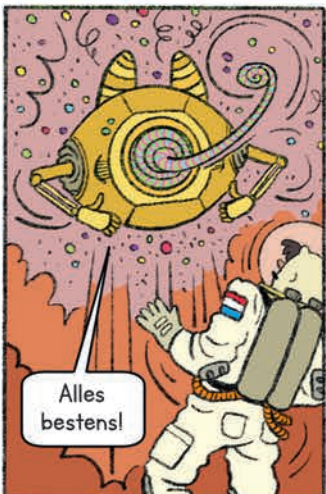


...



K4T-GPT, alles ok?

Sorry, Boss. Ich hab' dich nicht gesehen.



Alles bestens!



Eigentlich ist gar nichts gut.



Ich hab' die Bau-Bots gefragt, ob sie meine Hilfe gebrauchen könnten.

Hilf doch in der Küche mit deinen Patschehändchen...

Haha, du dämlicher Pflege-Bot!

Sie haben mich nur ausgelacht..



Aber manchmal sehe ich mich eher als Bau-Bot und nicht als Pflege-Bot. Das ist dumm. Ich weiß, dass ich kein Bau-Bot bin. Aber ich fühle mich auch nicht wie ein Pflege-Bot. Wahrscheinlich bin ich einfach nur ein blöder Nichts-Bot.



Schon gut, Najma. Lass uns gehen!



Ich finde überhaupt nicht, dass das dumm ist, K4T-GPT.

Das erinnert mich an einen Abschnitt über Psychologie und Mode in meiner Doktorarbeit..



Da gab es diesen Psychoanalytiker namens John Carl Flügel.



Er studierte die Psychologie hinter Kleidung und entwickelte ein Konzept, das als der "Große Verzicht" bekannt ist.



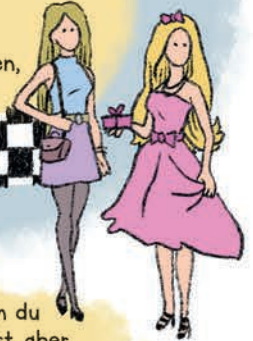
Dahinter steckt der Gedanke, dass Männer auf Visualität verzichten haben, ...

Sie glaubten an die Performativität von Kleidung: Wenn du dich so kleidest, wie du sein möchtest, wirst du so, wie du gekleidet bist!

Viele Subkulturen haben gegen diesen Gedanken angekömpft.



Frauen sich aber als Blickfang kleiden müssen, um gut auszusehen.

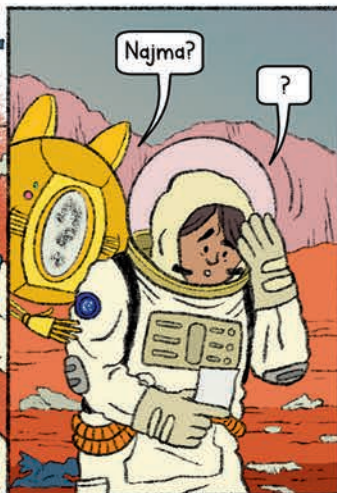
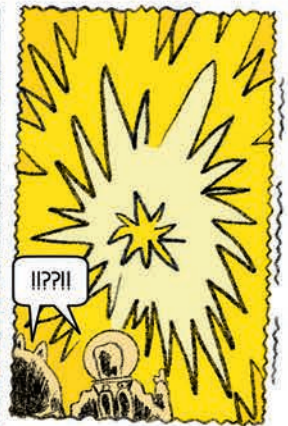


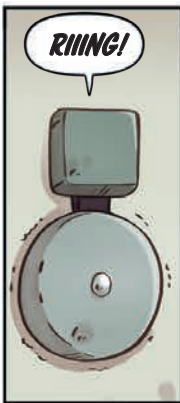
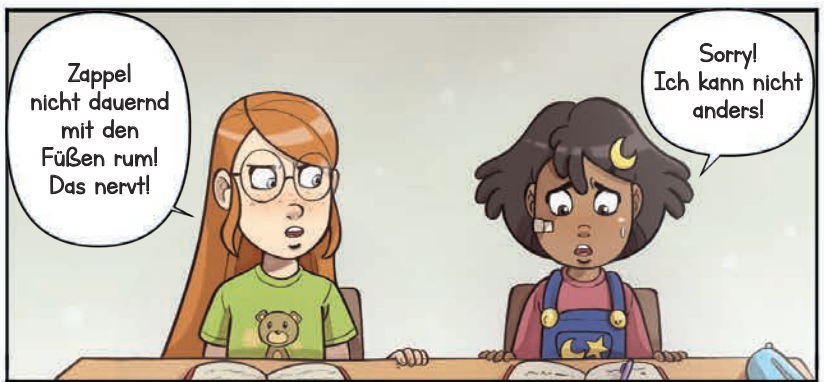
Das zeigt, dass Mode schon immer innerhalb dieser gegensätzlichen Anschauungen funktioniert hat. Dich an andere anpassen und gleichzeitig dein wahres Ich finden. Es geht darum, dein unsichtbares Ich sichtbar zu machen.

Den Punkt finden, an dem du nicht mehr bist, was du warst, aber auch noch nicht, was du sein wirst.



Also dein Aussehen verändern, werden, wer du wirklich bist!





ADHS* ist durch viele Einflüsse bedingt. Zu den Symptomen gehören Konzentrationsstörungen, Hyperaktivität und Impulsivität.

Manche Erklärungen beziehen sich auf die Größe bestimmter Teile des Gehirns.

...andere auf Veränderungen in den Verbindungen zwischen Nervenzellen.

*Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitätsstörung

Eine der wichtigsten Erklärungen ist der niedrige Gehalt an bestimmten Neurotransmittern.

Wir sind chemische Boten in deinem Gehirn. Wir sind dafür verantwortlich, deine Konzentration aufrecht zu erhalten und Emotionen und Impulsivität zu regulieren.

Dopamin Noradrenalin

Sie alle zusammen können Verhalten (V) und Aufmerksamkeit (A) beeinflussen.

Argh! Es ist so viel los. Ich kann mich nicht konzentrieren!

Hör bitte auf zu zappeln!

Kann nicht aufhören...

Wir brauchen mehr Neurotransmitter!

Keine mehr da!

Komm, wir gucken mal!

Ich wette, da läuft etwas zwischen den Neuronen schief!

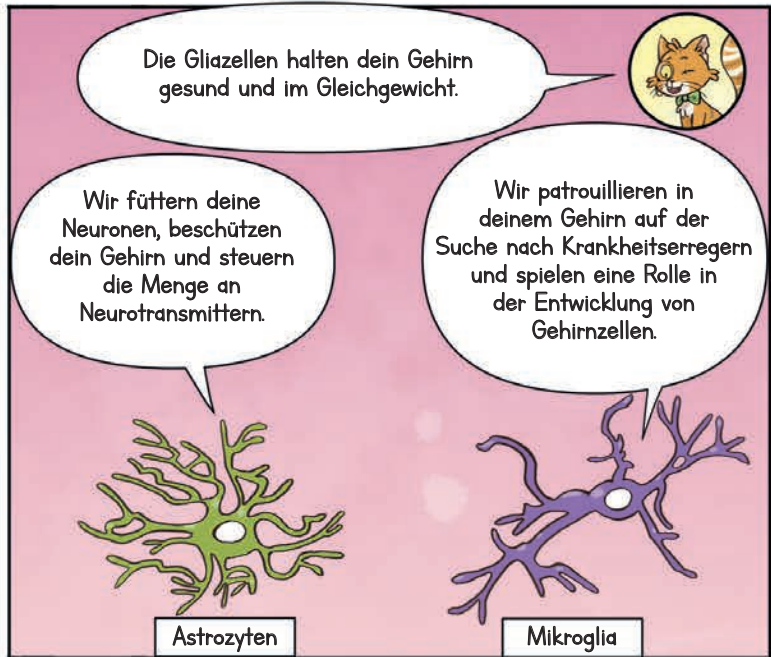
Sender

Empfänger

Was machen die da???

Die Sender sollten nicht so viele Neurotransmitter wiederaufnehmen.







Danke, jetzt versteh' ich es besser! Aber ich wüschte, die anderen würden es auch tun.

Sag mal, musst du nicht morgen ein Referat halten?



Das könnte doch dein Thema sein. Dann wüssten deine Mitschüler auch, was da passiert!

Ja klar, super Idee!



Später, zu Hause.

Argh! Ich weiß nicht, wo ich anfangen soll! Soll ich erst zeichnen oder erklären, oder..

Alles gut! Fang einfach an, wie du willst.



Ein bisschen hiervon, dann ein bisschen davon.

Das macht so viel Spaß! Ich kann gar nicht aufhören!



Fertig!

Gut gemacht! Obwohl..



.. du so im Hyperfokus warst, dass du in den letzten Stunden nicht mal deinen Magen knurren gehört hast!

Echt? Holen wir uns einen Snack!



Am nächsten Tag.

Und genau das könnte in einem ADHS-Gehirn passieren.

Ich hab' da ein paar Fragen!

Wow!

Ich auch! Ich auch!

NADINE SCHOLTES



Najma, könntest du bitte aufhören, dieses Foto anzustarren?

Was machen wir denn jetzt? Schau dir diesen Haufen Hi-Tech-Schrott an!

Die Bau-Bots sind auch völlig nutzlos.



Oh verdammt! Glaubst du, wir könnten selbst ein Behelfs-Shuttle bauen?



Du meinst, könntest DU selbst ein Behelfs-Shuttle bauen? Ich bin ja nur ein Pflege-Bot.



Nein! Weißt du was? DU wirst mir helfen!



Du spinnst doch, Najma!



Spar' deine Kräfte, K4T-GPT. Komm, lass uns diesen schicken Schrott einsammeln...

Hey, schau mal... diese Rettungskapsel scheint ok zu sein. Vielleicht können wir die nutzen?



Siehst du, du schlägst dich gar nicht so schlecht, oder?

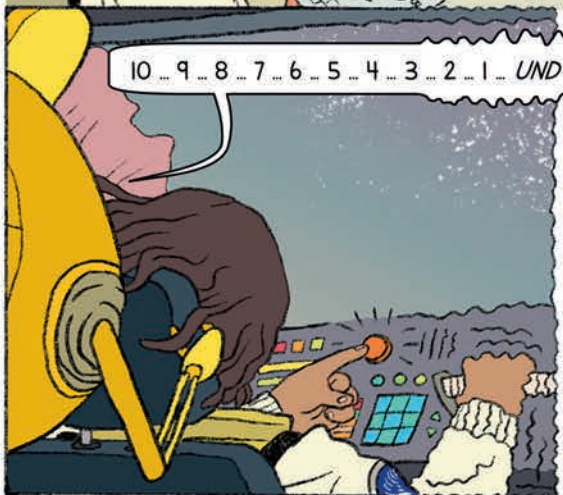
Yeah! Diese Menschen-Werkzeuge passen mir wie angegossen.

Du bist wirklich einzigartig, K4T-GPT. Und so siehst du auch aus. Glaub mir!



Genau wie unser Shuttle, findest du nicht?

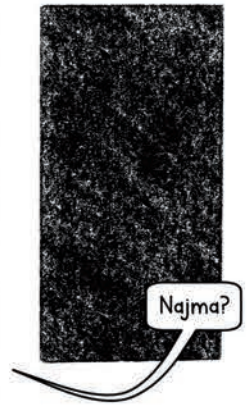
Würdest du uns die Ehre erweisen und den Countdown zum Start übernehmen?



10...9...8...7...6...5...4...3...2...1...UND ABFLUG!



Najma, Najma, wir haben es geschafft!



Najma?



Ich war ein Gedankenexperiment. Schrödinger dachte darüber nach, in eine Kiste mit radioaktivem Material und einem tödlichen Gift zu stecken.

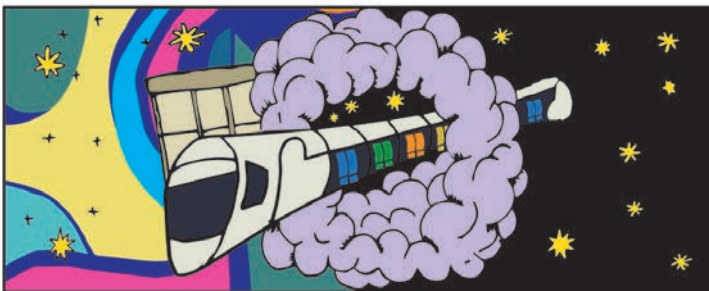


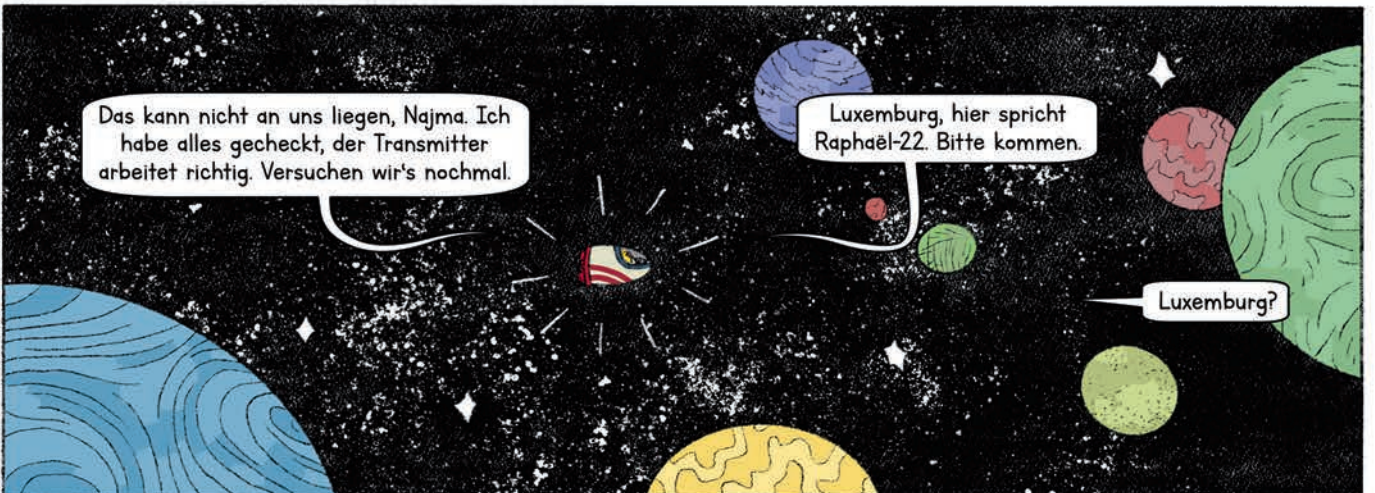
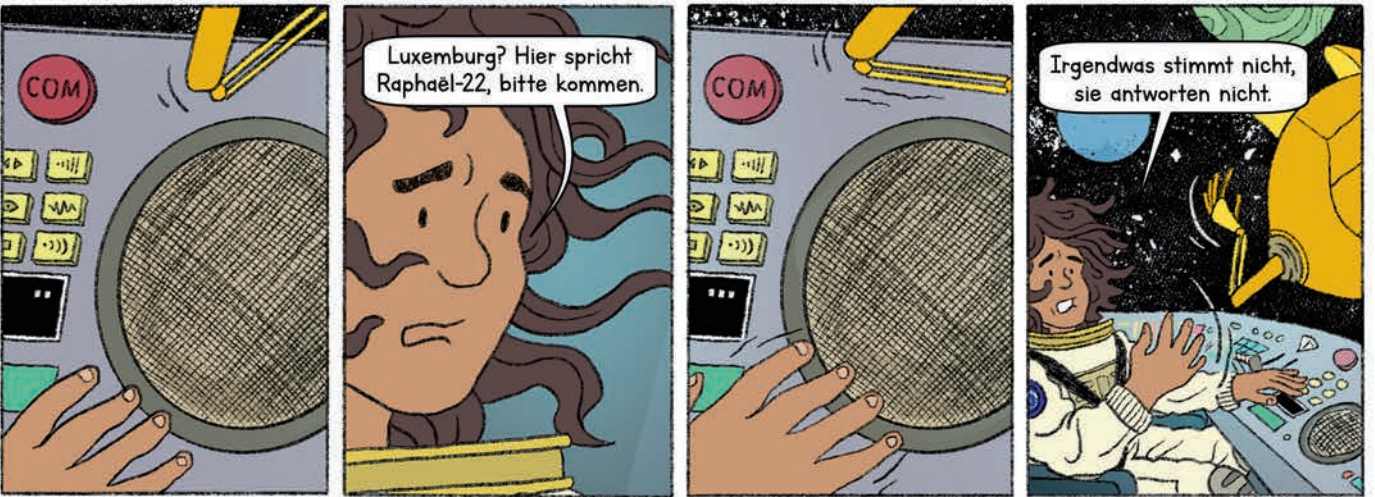
Nach seinem Zerfall aktiviert das radioaktive Material das Gift. Weil die Kiste verschlossen ist, können die Leute draußen nicht wissen, ob ich noch am Leben bin oder schon tot. Bis die Kiste geöffnet wird, bin ich also theoretisch tot UND lebendig.

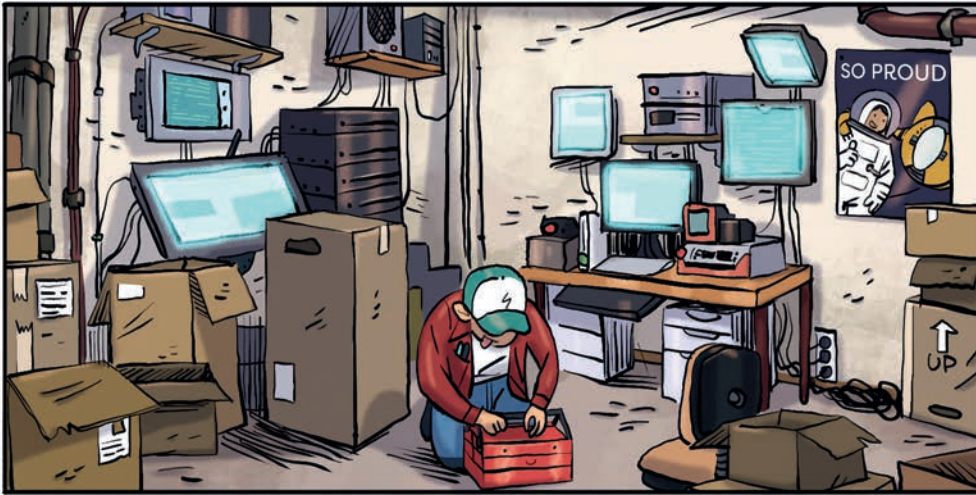




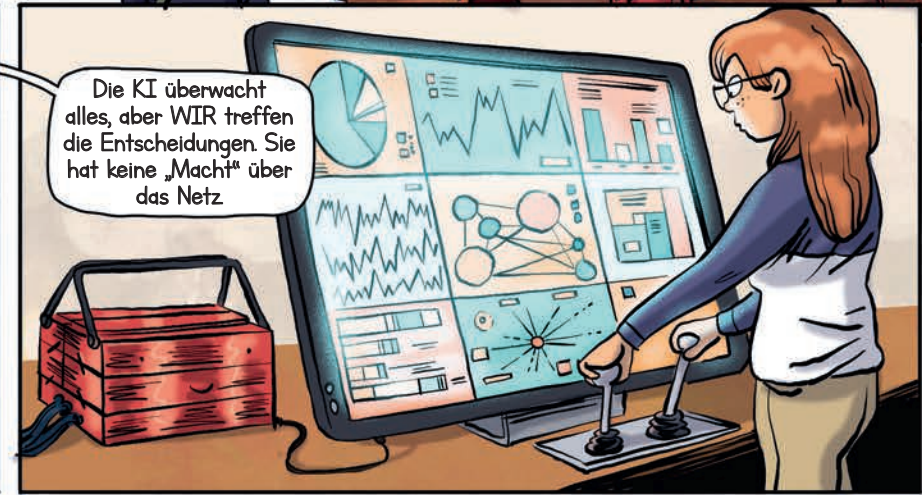
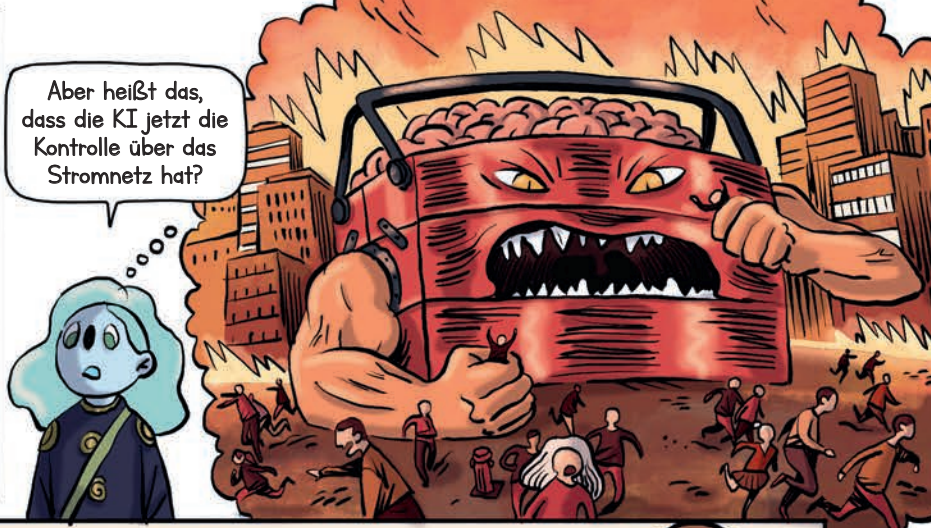
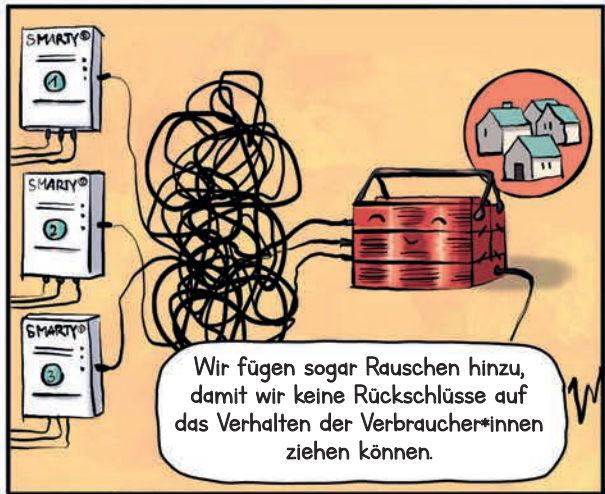
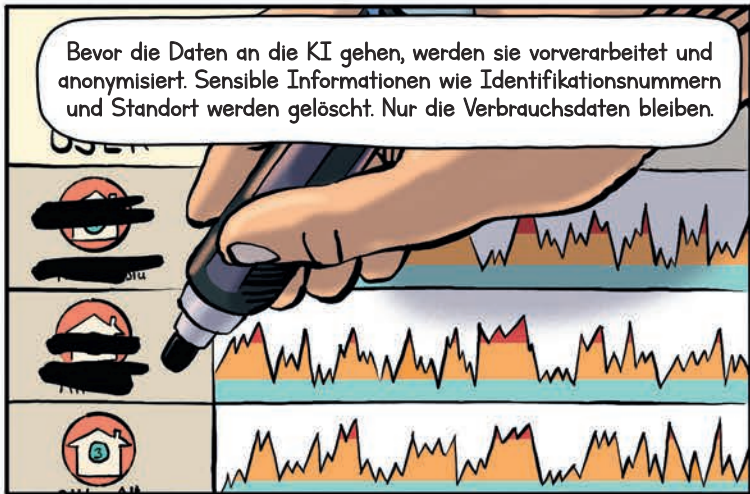


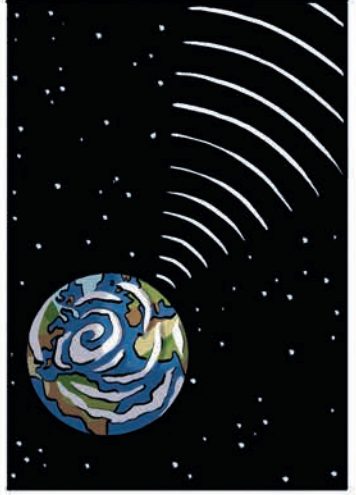
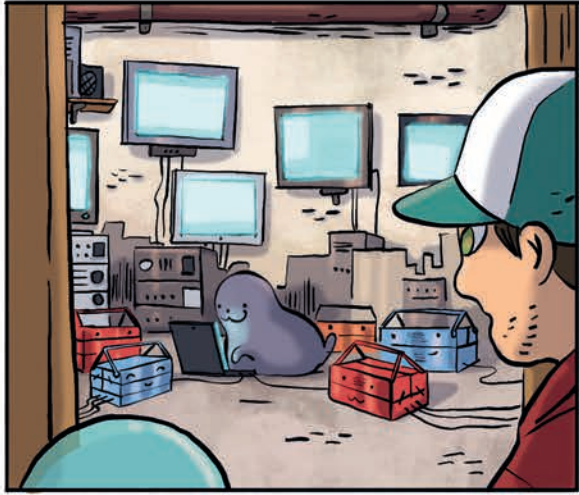














Stell dir vor, dein Gehirn ist ein Raumschiff, das durchs All fliegt, und dass dieses Raumschiff von einem ganzen Team winziger Najmas gesteuert wird.

Sind wir schon da?

Ich werde wahnsinnig.

Laaaaangweilig.

Boah, die Zeit fühlt sich endlos an...

Einundzwanzig, zweiundzwanzig, dreiundzwanzig...

Easy, ganz schön langweilig. Ich zähle jetzt die Sekunden einfach doppelt, um es interessanter zu machen. Oh ja, megal!

Hier kommt der ChronoPilot ins Spiel. Er erweitert deine Realität vorsichtig um einige zusätzliche Details, die von der Crew aufgenommen werden können. Dein Gehirn kann nämlich ziemlich gut priorisieren.

Der Schlüssel liegt darin, die Crew mit gerade genug peripheren Informationen zu versorgen, um der Schrittmacherin Druck zu machen, ohne die Kommandantin abzulenken. Dadurch hat man das Gefühl, dass die Zeit schneller vergeht, und die Kommandantin kann sich voll und ganz darauf konzentrieren, das Raumschiff zu steuern.

Die Kommandantin steht vorne. Ihre Hauptaufgabe ist es, das Raumschiff durch das All zu steuern.

Die Crew befindet sich währenddessen im Hintergrund und verarbeitet alle so genannten peripheren Informationen.

Außerdem gibt es eine Schrittmacherin, die die Zeit überwacht. Wenn die Schrittmacherin zu konzentriert ist, achtet die Kommandantin zu sehr auf die Zeit und hat das Gefühl, dass sie langsamer vergeht. Sie fängt an sich zu langweilen und konzentriert sich nicht mehr auf ihre Aufgaben.

Das wäre ganz schön gefährlich!

Schau!

Schau!

Schau!

Aaaaah, halt den Mund! Ich verliere den Überblick!

Ein schöner Tag!

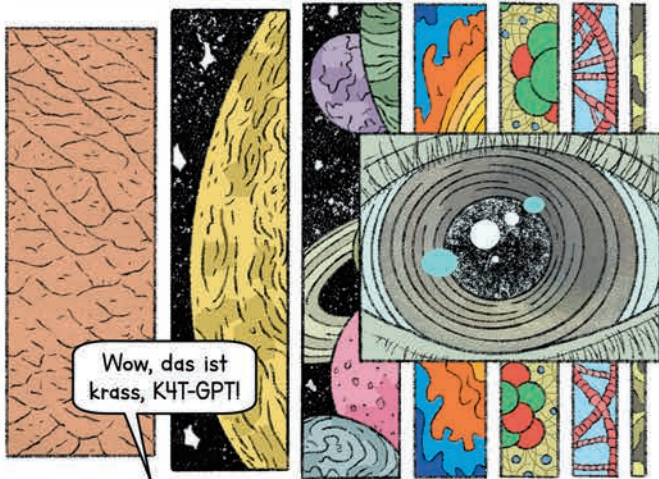
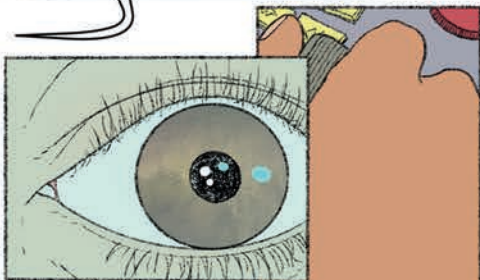
Hinweis: Der Sitz der Aufmerksamkeit ist zur besseren Übersicht vereinfacht und nicht wissenschaftlich korrekt dargestellt.



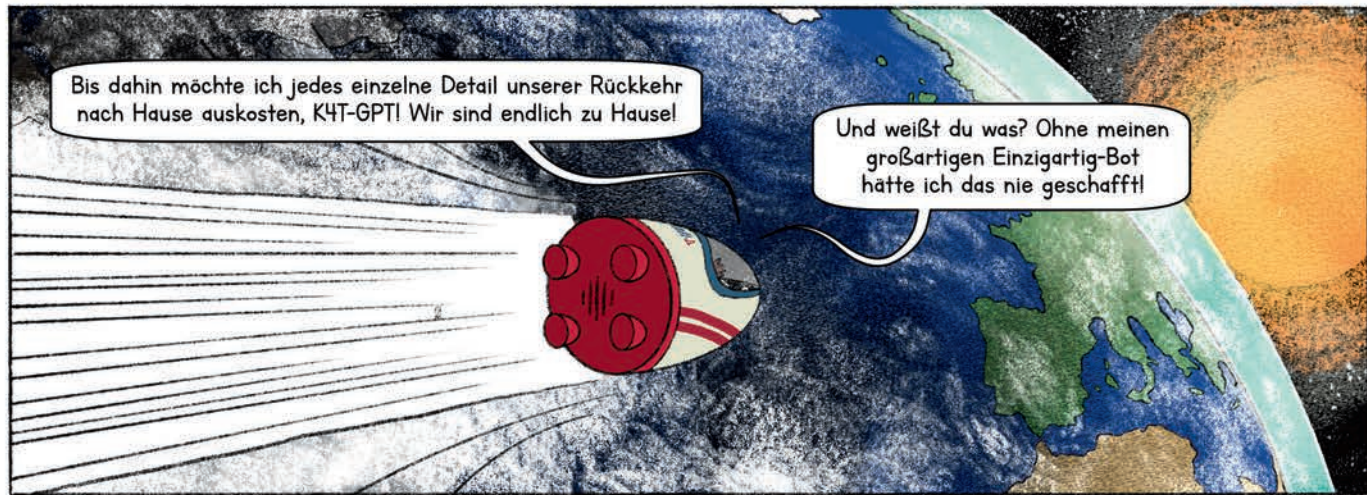
Aha, Ich sehe, was du tust! Bist du bereit zu fliegen, fliegen wie ein Adler?



Du wirst mehr Informationen aus deiner Umgebung aufnehmen.



Wow, das ist krass, K4T-GPT!



ANTOINE GRIMÉE

Antoine "Tunn" Grimée schloss 2017 seinen Master in Erzählkunst an der École de recherche graphique in Brüssel ab. Nach seinem Studium begann er, sich mit Comics und Illustration zu beschäftigen. Neben Publikationen wie *De Coyote am Schofspelz* und *D'Geheimnis vum verschwonnene Sall*, entwirft Tunn Illustrationen für die luxemburgische Kulturszene und veröffentlicht regelmäßig einseitige Comics in *Warte-Perspectives*, die historischen Persönlichkeiten gewidmet sind.



Antoine



Daniela



Fabien

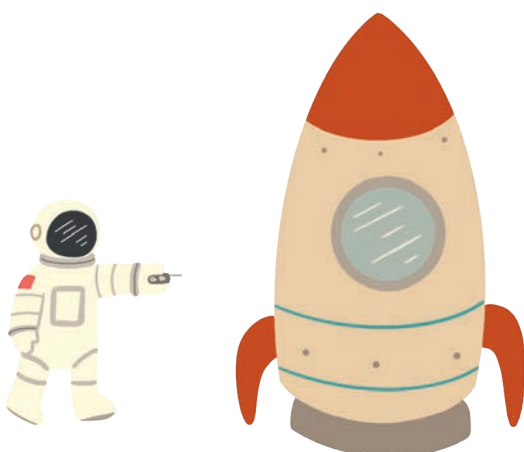
Watt is los? Die Chroniken des Smart Grid

In einer Welt, in der der Energiebedarf rasant ansteigt und Umweltbelange immer mehr in den Vordergrund rücken, wird die Verknüpfung von Künstlicher Intelligenz (KI) mit dem Stromnetz von enormer Bedeutung sein. Durch die Optimierung des Wirkungsgrades, die Vorhersage von Nachfragemustern und ein vereinfachtes und effizientes Management erneuerbarer Ressourcen könnte die KI dem Energieversorgungssystem ein noch nie da gewesenes Maß an Flexibilität verleihen. Die Integration von Künstlicher Intelligenz (KI) in das Stromnetz bietet also viele Vorteile, es werden aber auch Bedenken über den erheblichen Energieverbrauch von KI-Systemen laut. Mit diesem Comic möchten wir das Bewusstsein für die Vorteile und Grenzen der KI in unserem Alltag schärfen und einige Grundprinzipien dieser revolutionären Technologie am Beispiel des Energieverbrauchs und der Energieversorgung beleuchten.

Die Forschung von **Daniela Hau**, von der Fakultät für Geisteswissenschaften, Erziehungswissenschaften und Sozialwissenschaften (FHSE), befasst sich mit Faktoren, die die Akzeptanz von Künstlicher Intelligenz (KI) durch Lehrkräfte im Bildungsbereich beeinflussen.

Lehrkräfte spielen eine Schlüsselrolle bei der Entscheidung, ob „neue Technologien“ im Klassenzimmer zum Einsatz kommen. Zu verstehen, wie sie KI sehen und akzeptieren, ist daher eine wichtige Grundlage für die künftige Bildungsforschung und die Gestaltung der Politik.

Fabien Bernier ist Doktorand im zweiten Jahr am Interdisciplinary Centre for Security, Reliability and Trust (SnT, Universität von Luxemburg) und gehört zum SerVal-Team. Der begeisterte Informatik-Ingenieur aus Nancy (Frankreich) hat sein Studium 2021 abgeschlossen. Er hat ein lebhaftes Interesse an KI und Kunst.



NADINE SCHOLTES

Nadine Scholtes (geb. 1992) ist eine in Luxemburg lebende Comiczeichnerin und Illustratorin. Sie zeichnet schon ihr ganzes Leben. Mit 16 begann sie, am Lycée des Arts et Métiers Kunst zu studieren und erwarb einige Jahre später einen Bachelor-Abschluss in Kommunikationsdesign an der Hochschule Trier. 2019 wurde sie offiziell freischaffende Illustratorin und hat seitdem eine Vielzahl unterschiedlicher Aufträge angenommen. Einer davon ist der Comic *Northstars Yule Be Sorry*. Mit *Cool Uncle* schuf sie ihre eigene Comicserie.



Nadine



Angélica



Félícia



Warum so zerstreut?

ADHS (Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung) betrifft 5,3 – 5,9 % aller Kinder und Jugendlichen weltweit. Kinder sind besonders im schulischen Umfeld betroffen, wo von ihnen erwartet wird, aufmerksam zu sein und ihr Verhalten unter Kontrolle zu haben. Wir hoffen, mit diesem Comic besser erklären zu können, was ADHS ist.

Angélica Mendes erforscht die Annäherungs-Vermeidungs-Motivation sowie exekutive Funktionen von Kindern im Fachbereich Verhaltens- und Kognitionswissenschaften der Fakultät für Geisteswissenschaften, Erziehungswissenschaften und Sozialwissenschaften (FHSE).

Félícia Jeannelle vom Laboratoire National de Santé (LNS) untersucht die Signaturen und Reaktionen auf Noradrenalin von Astrozyten anhand von Primärzellkulturen. Ziel ist es, die Veränderungen im noradrenergen System und deren Auswirkungen auf die Astrozyten im Alzheimer-Gehirn zu verstehen.

SNEJANA GRANATKINA

Snejana ist eine multidisziplinär arbeitende bildende Künstlerin, Illustratorin und Grafikdesignerin, die in Luxemburg lebt.

Mit ihrer Neugierde und Vielseitigkeit wechselt sie zwischen digitalen Arbeiten, Malerei auf Leinwand und Illustration hin und her. Sie lässt sich vom Inhalt und von der Idee des Projekts inspirieren. Deshalb kann ihr Stil zwischen verschiedenen Techniken und Herangehensweisen variieren.



Snejana



Byjesh



Flaviene

Eine quantastische Reise

Wie verhält sich ein Atom oder ein Molekül? Wisst ihr, wie verrückt die Regeln sind, die für winzig kleine Teilchen wie Elektronen gelten? Die spannende Antwort auf diese Frage kommt aus der Quantenphysik und ist von grundlegender Bedeutung für die Materialforschung. Dieser Comic erzählt die Geschichte einer Reise durch eine imaginäre Landschaft und untersucht einige der grundlegenden Gedanken der Quantenphysik.

Byjesh Nalini Radhakrishnan forscht im Fachbereich Physik und Materialwissenschaften an der Universität Luxemburg. Seine Forschung konzentriert sich auf die theoretische Physik kondensierter Materie und insbesondere auf Quanten-Mehrkörpersysteme.

Flaviene Scheidt de Cristo ist Doktorandin am SnT an der Universität Luxemburg. Ihre Forschung befasst sich mit der Verbesserung der Nachrichtenverbreitung in unstrukturierten Peer-to-Peer-Netzwerken.

JEFF HEMMER

Jeff Hemmer (geb. 1982) ist freischaffender Comiczeichner und Illustrator aus Wormeldange, der derzeit in Bremen lebt und arbeitet. Er liebt Katzen und arbeitet am liebsten an der Schnittstelle zwischen Comics und Bildung. Wenn er nicht gerade fleißig zeichnet, ist er auch ein begeisterter Workshop-Trainer.



Jeff



Sahar



Alexis

Durch Geist und Raum

Wir sind begeisterte Fans aller Formen von Science-Fiction-Literatur, und die Idee, „eine bemannte Rakete zum Mars zu fliegen“ und „eine Siedlung auf dem Mars zu errichten“ war im Hinblick auf die lange Dauer einer solchen Reise und das Potenzial zur Entwicklung einer neuen Zivilisation auf dem Mars mit ihren eigenen kulturellen Merkmalen wie Mode und Religion für unsere beiden Forschungsthemen relevant.

Als Mitarbeiterin am EU-geförderten Projekt ChronoPilot erforscht **Sahar Niknam** die Modulation der Zeitwahrnehmung in der vermittelten Realität im VR/AR-Labor (Fachbereich Informatik) an der Fakultät für Naturwissenschaften, Technologie und Medizin (FSTM) der Universität Luxemburg.

Alexis Vandeweerd ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Luxembourg School of Religion & Society und Doktorand am Institut für Romanistik, Medien und Kunst (IRMA) der Universität Luxemburg. Zurzeit arbeitet er an der Ikonologie von Martin Margielas Mode nach visuellen Gesichtspunkten auf der Suche nach einem Konzept profaner Mystik.



Céline Lecarpentier ist die Projektmanagerin des dritten Bandes von LUXplorations. Sie studierte Translationswissenschaften, um Literaturübersetzerin zu werden, entdeckte dann das Projektmanagement für sich und studierte Literaturvermittlung. Sie interessiert sich für alle Arten von Wissenschaft und liebt es, sich in neue Themen und Sprachen zu vertiefen.

Serge Haan ist Professor für Biologische Chemie im Fachbereich Lebenswissenschaften und Medizin der Universität Luxemburg. Seine Forschung konzentriert sich auf molekulare Krankheitsmechanismen im Zusammenhang mit der Entstehung und Metastasierung von Darmkrebs: Wie entwickeln Krebszellen Resistenzen gegen Therapiemaßnahmen und wie interagieren sie mit ihrer Mikroumgebung? Sein großes Interesse daran, Wissenschaft einer breiten Öffentlichkeit zu vermitteln, brachte ihn dazu, das DESCOM-Projekt zu gründen.



Oliver Glassl arbeitet im Bereich des Bildungsmanagements mit langjähriger Erfahrung in der akademischen Lehre und Lehrplanentwicklung. Seine Ausbildung umfasst Abschlüsse in Logopädie und Betriebswirtschaft. Seine Forschungstätigkeit auf dem Gebiet der Neurorehabilitation führte zu verschiedenen Publikationen. Derzeit arbeitet er als Projektmanager für die Fakultät für Naturwissenschaften, Technologie und Medizin an der Universität Luxemburg und ist Mitglied des DESCOM-Teams.

Bruno Teheux ist Assistenzprofessor am Fachbereich Mathematik (DMATH) der Universität Luxemburg. Er organisiert auch gerne Aktivitäten, die es möglichst vielen Menschen ermöglichen sollen, die vielfältigen Aspekte der Forschung in der Mathematik kennenzulernen und sich der unglaublichen Modernität dieser Disziplin bewusst zu werden. Wenn es keinen Spaß macht, ist es keine Mathematik!



Veronika Mischitz (Véro) war früher Biologin und arbeitet seit mittlerweile 10 Jahren als Visual Storyteller. Getragen von Neugierde und der Fähigkeit zu staunen, begibt sie sich gerne auf unbekanntes Terrain. Was sie dabei lernt, verwandelt sie in Erzählungen. Sie zeichnet Wissenschaftscomics für verschiedene Kunden und gibt ihr Wissen sowohl an Kinder als auch an Erwachsene weiter. Véro ist Mentorin für LUXplorations.

Jessica Burton hat ihre Doktorarbeit am Luxembourg Centre of Contemporary and Digital History (C2DH) gemacht und erforschte dabei im Rahmen des Popkult60-Projektes die Beziehung zwischen europäischen Comic-Transfers in den 1960er Jahren. Sie hat als Comic Redakteurin für Titan Comics an Titeln wie Doctor Who gearbeitet, bevor sie mit ihrer Doktorarbeit begann. Sie ist eine Mentorin für LUXplorations und hält Uni-Kurse über die Geschichte der Comics.



Valérie Minelli ist eine Luxemburger Cartoonistin, die in Deutschland lebt. Sie schreibt und zeichnet den internationalen Webcomic *Mrs.Frollein*, der Liebe und Freude bringen soll. Sie studierte freie Kunst und anschließend Kommunikationsdesign mit Schwerpunkt Comics in Saarbrücken. Seit 2021 unterrichtet sie an der Abendschule der Hochschule der bildenden Künste Saar das Fach "Comics und Graphic Novels" und hofft so, Leuten allen Alters das Comiczeichnen näher zu bringen. Wenn sie nicht gerade Comics produziert, zeichnet Valérie gerne Illustrationen, insbesondere für Kinderbücher.

Andy Genen (Jahrgang 1979) war schon als kleines Kind von allen möglichen Comics begeistert. Nach dem Abschluss seines Comic-Studiums am Institut St-Luc in Brüssel begann er als freischaffender Illustrator / Comiczeichner zu arbeiten und hat seitdem unzählige Projekte jeglicher Art illustriert. Zu seinen bekanntesten Comicarbeiten gehören u. a. die Trilogie *De Ieschte Ritter* mit Lucien Czuga und mehrere gemeinsame Projekte mit John Rech (u. a. *Dream Catcher*, *Alex & Tun*). Zu seinen Solowerken zählen *De Roude Puma* sowie seine aktuelle Serie *Tow & Tank*.



VIELEN DANK an alle, die an der Produktion der Science Comics beteiligt waren, insbesondere an die akademischen Betreuer, die bestätigt haben, dass die Comics wissenschaftlich korrekt sind, namentlich Jean Botev (Unilu), Alberto Fabio Ambrosio (LSRS), David Bouverier (LNS), Thomas Schmidt (Unilu) und Matthieu Jimenez (Unilu). Darüber hinaus möchten wir Aliénor Gandanger, Chantal Englert, Sabine Schmitz, Berta Rato und dem Luxembourg Learning Centre (LLC) für die Unterstützung danken.

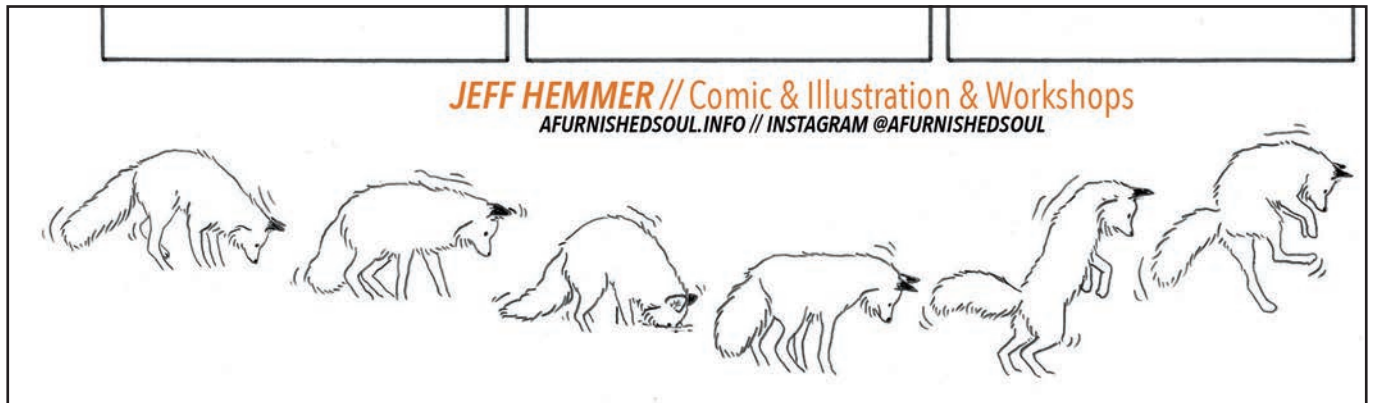


linktr.ee/scholtesnadine

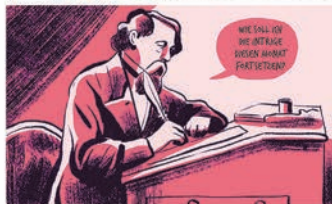
SNEJANA GRANATKINA
S-NEIGE@HOTMAIL.COM



JEFF HEMMER // Comic & Illustration & Workshops
AFURNISHEDSOUL.INFO // INSTAGRAM @AFURNISHEDSOUL



TUNN
Illustration &
Bande dessinée
● tunn.lu
f tunnillustration
@ Tunn



© Universität Luxemburg, September 2023. Band 3, erste Auflage.

Veröffentlicht unter Creative Commons CC BY-ND 4.0. Das bedeutet, dass es Ihnen freisteht, das Material in jedem Medium oder Format zu kopieren und weiterzuverbreiten, solange Sie die entsprechende Quelle angeben und das Werk nicht verändern.

Mitwirkende Künstler*innen: Valérie Minelli (S. 1), Jeff Hemmer (S. 3-4, 9, 14, 19-20), Nadine Scholtes (S. 5-8), Snejana Granatkina (S. 10-13), Antoine Grimée (S. 15-18), Andy Genen (Cover, Porträts)

Gedruckt in Luxemburg, Ehleringen von Reka Print + www.reka.lu
ISBN: 978-2-87971-186-7



Disclaimer: Dieser Comic ist Fiktion und gibt nicht die Meinung der Uni.lu oder irgendeiner anderen Organisation oder Figur wieder, die in dieser Publikation erscheint. Alle Ereignisse und Charaktere in diesem Comic – selbst diejenigen, die auf realen Personen basieren – sind rein fiktiv. Jegliche Ähnlichkeiten zu echten oder fiktionalen Personen, lebend oder verstorben, ist absolut zufällig.

EIN BESONDERER DANK GILT UNSEREN SPONSOREN

DSHSS | DOCTORAL SCHOOL
IN HUMANITIES AND
SOCIAL SCIENCES

Mit der Unterstützung des
Luxembourg National Research Fund (FNR)

FNR | Luxembourg
National
Research Fund

DESCOM | DOCTORAL EDUCATION
IN SCIENCE
COMMUNICATION

Faculty of Science,
Technology
and Medicine

DEN COMIC HERUNTERLADEN:

sciencecomics.uni.lu

HIER FEEDBACK GEBEN:

