

Thema	Comics																						
ÜR	W1 W4																						
RSWK	723, 725, 727,3																						
Entitätencode	wit																						
Satzart	Tu																						
Allgemeines	<p>Nach RSWK wurden für benötigte Werktitel zur Erschließung von Sekundärliteratur über Comics zwei Datensätze erstellt. Der eine Datensatz wurde unter dem Verfasser angelegt und folgte den Regeln für literarische Werke (RSWK § 708), der andere Datensatz wurde unter dem Künstler angelegt und folgte den Regeln für die Werke der bildenden Kunst (RSWK § 725.3). Der Unterschied zeigte sich in der Sprache des Titels: Beim Datensatz unter dem Künstler wurde nicht die Originalsprache gewählt, sondern eine deutsche Form gemäß den Nachschlagewerken.</p> <p>Mit GND gibt es nur noch einen Datensatz. Die Personen werden mit ihrer jeweiligen Rolle angegeben.</p> <p>Das besondere Merkmal von Comics sind ihre Zeichnungen. Der Zeichner hat damit eine besonders herausgehobene Rolle, die entsprechend gekennzeichnet wird. Im Vorgriff auf RDA wird die Sprache des Originaltitels bevorzugt.</p>																						
Bevorzugte Bezeichnung	Als bevorzugte Bezeichnung von Comics wird ihr Originaltitel gewählt. Pro Werk wird nur ein Datensatz gebildet.																						
Abweichende Namensform / Bezeichnung	Andere gebräuchliche Sachtitel desselben Werks, die von der bevorzugten Bezeichnung abweichen, werden als abweichende Namensformen erfasst.																						
In Beziehung stehende Datensätze	<p>Künstler, Autoren und Urheber werden als in Beziehung stehende Person bzw. Körperschaft erfasst. Der erste oder einzige Künstler erhält den Code \$4kue1, weitere Künstler den Code \$4kuen, Autoren und Urheber den Code \$4auta. Im Unterfeld \$Z können jeweils zeitliche Angaben erfasst werden. Ist der Autor mit dem Zeichner identisch, wird dieselbe Person zwei Mal erfasst und mit unterschiedlichen Rollen gekennzeichnet. Die Gattungsbezeichnung „Comic“ wird als in Beziehung stehender Sachbegriff erfasst und erhält den Code \$4obin. Das Gesamtwerk wird als Überordnungsbeziehung erfasst und erhält den Code \$4obpa.</p> <p>Die Rollen werden wie folgt gekennzeichnet:</p> <table> <tr> <td>Verfasserschaft</td><td>auta</td></tr> <tr> <td>Künstler, 1.</td><td>kue1</td></tr> <tr> <td>Künstler</td><td>kuen</td></tr> <tr> <td>Dargestellte Person</td><td>feie</td></tr> <tr> <td>Oberbegriff allgemein</td><td>obal</td></tr> <tr> <td>Oberbegriff instantiell</td><td>obin</td></tr> <tr> <td>Oberbegriff partitiv</td><td>obpa</td></tr> <tr> <td>Relation allgemein</td><td>rela</td></tr> <tr> <td>Vorlage (literarische)</td><td>vorl</td></tr> <tr> <td>Zeit, Erscheinung (zeitl.)</td><td>datj</td></tr> <tr> <td>Zeit, Erstellung (zeitl.)</td><td>datz</td></tr> </table>	Verfasserschaft	auta	Künstler, 1.	kue1	Künstler	kuen	Dargestellte Person	feie	Oberbegriff allgemein	obal	Oberbegriff instantiell	obin	Oberbegriff partitiv	obpa	Relation allgemein	rela	Vorlage (literarische)	vorl	Zeit, Erscheinung (zeitl.)	datj	Zeit, Erstellung (zeitl.)	datz
Verfasserschaft	auta																						
Künstler, 1.	kue1																						
Künstler	kuen																						
Dargestellte Person	feie																						
Oberbegriff allgemein	obal																						
Oberbegriff instantiell	obin																						
Oberbegriff partitiv	obpa																						
Relation allgemein	rela																						
Vorlage (literarische)	vorl																						
Zeit, Erscheinung (zeitl.)	datj																						
Zeit, Erstellung (zeitl.)	datz																						

	Die Anwendung weiterer Codes ist möglich.
Verwendung	Diese Regel findet in der Sacherschließung Anwendung.
Beispiele	<p>Zeichner und Autor unterschiedliche Personen</p> <p>065 13.4;12.2b 130 Astérix gladiateur 377 fre 430 Asterix als Gladiator 500 !...!Uderzo, Albert\$4kue1 500 !...!Goscinnny, René\$4auta 548 1964\$4datj 550 !...!Comic\$4obin</p> <p>Zeichner und Autor eine Person</p> <p>065 13.4;12.2b 130 Maus 377 eng 500 !...!Spiegelman, Art\$4kue1 500 !...!Spiegelman, Art\$4auta 548 1986\$b1991\$4datj 550 !...!Comic\$4obin 679 2-teiliger amerikan. Comic, Judenverfolgung und Emigration nach USA beschreibend</p> <p>Mehrere Zeichner, ein Autor</p> <p>065 13.4;12.2b 130 The @walking dead 377 eng 500 !...!Moore, Tony\$4kuen 500 !...!Adlard, Charlie\$4kuen 500 !...!Kirkman, Robert\$4auta 548 2003\$4datj 550 !...!Comic\$4obin 670 \$bStand: 31.07.2012\$uhttp://en.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead_%28comics%29 679 Comicserie, Zeichner anfangs Tony Moore, später Charlie Adlard</p> <p>Literarische Vorlage</p> <p>065 13.4;12.2b 130 City of glass 377 eng 430 Paul Austers Stadt aus Glas 500 !...!Mazzucchelli, David\$4kue1 500 !...!Karasik, Paul\$4auta 530 !...!Auster, Paul\$aCity of glass\$4vorl 548 \$c1994\$4datj 550 !...!Comic\$4obin</p>
Altdaten (Migrationsstand)	<p>Die ehemaligen Doppelansetzungen der SWD, die unterschiedliche Beziehungen enthielten, konnten nicht analysiert und gemäß den Übergangsregeln migriert werden. Sie müssen aufgearbeitet, d.h. es muss eine Beziehung in den 5XX-Feldern angelegt werden.</p> <p>Beispiel:</p> <p>800 p Uderzo, Albert 801 t Asterix als Gladiator</p>

	808 a Vorlage, DNB 808 b Ersch. 1964 808 d 2.GK: Goscinny, René / Astérix gladiateur 830 p Uderzo, Albert / Astérix gladiateur + 800 p Goscinny, René 801 t Astérix gladiateur 808 a Vorlage, DNB 808 b Ersch. 1964 808 d 2.GK: Uderzo, Albert / Asterix als Gladiator 820 p Goscinny, René 821 t Asterix als Gladiator = 065 13.4;12.2b 130 Astérix gladiateur 377 fre 430 Asterix als Gladiator 500 !...!Uderzo, Albert\$4kue1 500 !...!Goscinny, René\$4auta 548 1964\$4datj 550 !...!Comic\$4obin
Match-und-Merge	--
Register	Comics
Bearbeiter	Bernhard (DNB)