

LÖSUNG SHEFT ZUM ARBEITSBUCH ASTERIX UND KLEOPATRA

Hinweis zur Seitenzahl: Mit den Angaben zu den Seitenzahlen im Arbeitsbuch ist die kleine handschriftliche Zahl rechts unten im letzten Panel jeder Seite gemeint.

Übung 1 - Zum Einstieg in die Lektüre ...

1) Die Schülerinnen und Schüler werden aufgefordert, den Begriff „Comic“ mit eigenen Worten zu definieren. Als Orientierungshilfe kann man sie bitten, Comics mit anderen literarischen Gattungen oder mit Filmen zu vergleichen. Sie können sich auf ihre eigenen Leseerfahrungen stützen, um ihre Definition zu schärfen, und verschiedene Comic-Genres einbeziehen (Abenteuer, Funnies, historische Fiktion, Science-Fiction, Manga).

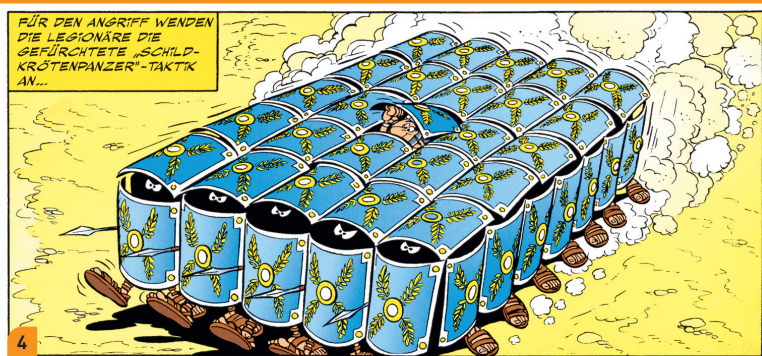
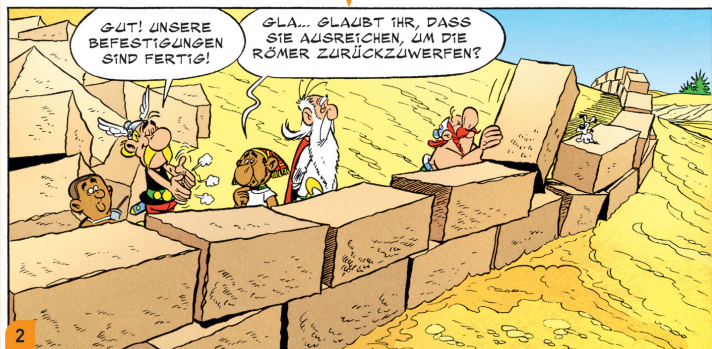
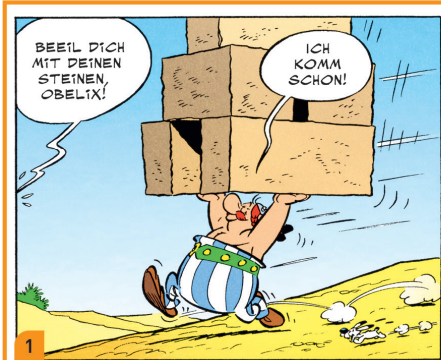
2)

Sprech- oder Denkblase

WAS IST EIGENTLICH EIN COMIC?

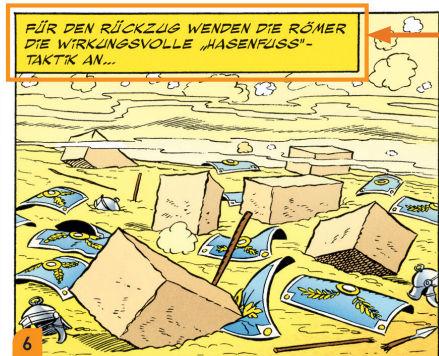
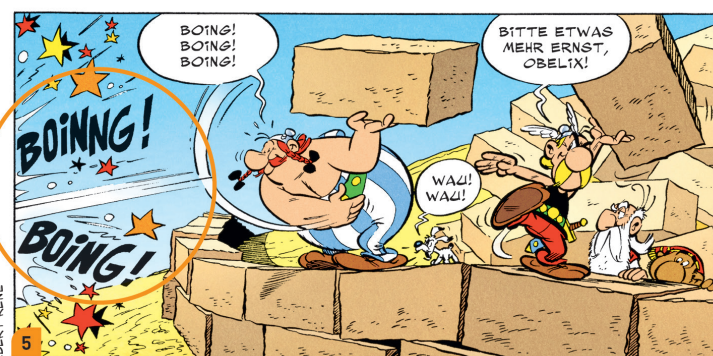
Seite 35

Panel

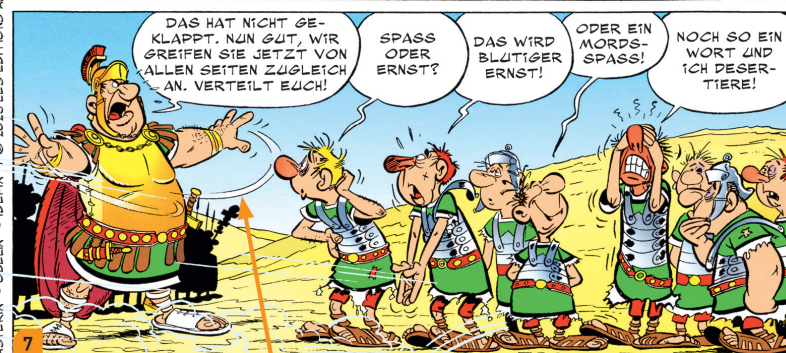


Sequenz

Lautmalerei



Block-kommentar (oder Caption)



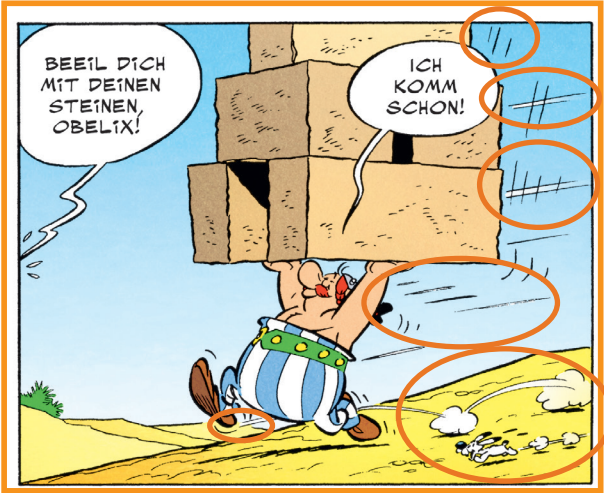
Seitenzahl

Bewegungslinien

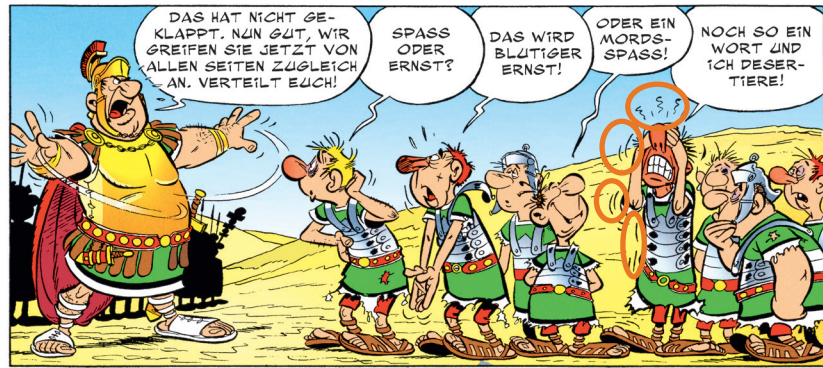
3) (Richtige Antworten: A.4 / B.1 / C.2 / D.5 / E.3)

4)

a.



b.



5)

a. Die Figur im Vordergrund trägt eine weiße Tunika. Auf dem Kopf trägt sie ein gelb-rot gestreiftes Tuch (das dem Nemes-Kopftuch ähnelt, einer Kopfbedeckung, die eigentlich nur von den Pharaonen getragen wurde). Sie verbeugt sich als Zeichen der Unterwürfigkeit und des Respekts vor der Figur in der Mitte. In der Hand hält sie eine Papyrus-Rolle, auf der sich z. B. eine Schatzkarte, ein Plan oder eine Geheimbotschaft verbergen könnte.

b. Die Person im Hintergrund trägt ein grünes Gewand und eine gelbe Kopfbedeckung. Sie versteckt sich hinter eine Säule und scheint die anderen Figuren auszuspiionieren. Die zusammengezogenen Augenbrauen und das fiese Grinsen deuten darauf hin, dass es sich hierbei um den Bösewicht der Geschichte, den Gegenspieler der Helden handelt.

c. In der Mitte des Bildes befinden sich Asterix, Kleopatra und Obelix. Asterix und Obelix befinden sich zu beiden Seiten der Königin und sind ihr zugewandt. Beide stützen sich mit einer Hand auf der Liegefläche ab. Obelix schaut die Königin mit verführerischem, schelmischem Blick an (er scheint sie zu grüßen, indem er seinen Helm anhebt), als sei er in sie verliebt. Asterix scheint uns anzuschauen. Er macht einen stolzen und schlaunen Eindruck. Kleopatra liegt ausgestreckt da und schaut in die Ferne, mit nobler, nachdenklicher Haltung. Sie wirkt gleichgültig gegenüber dem, was um sie herum passiert.

d. Die wichtigste Figur ist Kleopatra. Sie befindet sich in der Mitte, sowohl was die Breite als auch die Tiefe des Bildes angeht. Alle anderen Figuren stehen und sind ihr zugewandt. Auch der üppige Schmuck (Halskette, Armreif, Verzierungen am Kleid) und die Tatsache, dass sie eine Krone trägt (von der „Neret“-Krone inspiriert, die die Flügel eines Geiers mit einer Kobra kombiniert), weisen auf ihre Überlegenheit und Autorität hin.

e. Die Pyramiden im Hintergrund, Kleopatras Kleidung sowie ihr Name und die Kopfbedeckung der Figur im Vordergrund weisen darauf hin, dass sich die Handlung in Ägypten abspielt.

f. Hier formulieren die Schülerinnen und Schüler eine persönliche Meinung. Man könnte sie z. B. fragen, was genau ihre Neugier weckt. Alle, die die Helden aus Gallien bereits kennen, fragen sich womöglich, was sie in Ägypten machen. Suchen sie vielleicht etwas Bestimmtes, wollen sie etwas herausfinden oder haben sie eine Mission zu erfüllen? Auch die Papyrusrolle weckt die Neugier. Was könnte sich darauf befinden? Die Figur im Hintergrund könnte etwas im Schilde führen, das zum Problem für den Helden wird.

Übung 2 - Wie entsteht ein Comic?

1) Die Schülerinnen und Schüler denken selbstständig darüber nach, indem sie die Abbildungen vergleichen. In Gruppenarbeit tauschen sie sich zu ihren Ideen und Anhaltspunkten aus.

2)

SCHRITT 1	Gespräch unter Freunden (die Autoren tauschen sich zu ihren Ideen aus).	Abbildung C
SCHRITT 2	Recherche (Lesen von Büchern über das alte Ägypten; interessante Informationen werden von Hand notiert).	Abbildung E
SCHRITT 3	Szenario (Die Geschichte wird in einem vollständig ausformulierten Text erzählt).	Abbildung B
SCHRITT 4	Breakdown bzw. Seitenaufteilung (Die Geschichte wird Panel für Panel in zwei Spalten aufgeschrieben).	Abbildung F
SCHRITT 5	Zeichnen (Die Panels und ihr Inhalt werden mit Bleistift und anschließend mit Tusche gezeichnet).	Abbildung A
SCHRITT 6	Kolorieren (mit Farbe ausmalen).	Abbildung D

3) Schlage im Band die Seite mit folgendem Titel auf: „Ein großes Abenteuer in vielen bunten Bildern“. Schau dir das Bild der beiden Autoren an.

a. Die Figur auf der rechten Seite ist der Zeichner, der sich einen Bleistift hinter das Ohr geklemmt hat. Es handelt sich um Albert Uderzo.

b. Die Figur auf der linken Seite hat die Texte für das Szenario verfasst und ist gerade dabei, auf einer Schreibmaschine zu tippen. Es handelt sich um René Goscinny.

c. Den Autor des Szenarios nennt man Szenarist.

4) Lies dir den Text über dem Bild der Autoren durch.

- a. Im Text heißt es, dass zwei Schreibmaschinen und 16 Farbbänder zum Einsatz kamen. Die Schreibmaschine ist mittlerweile durch den Computer ersetzt worden.
- b. „Asterix und Kleopatra“ wurde ursprünglich im Jahr 1965 veröffentlicht.
- c. Die Autoren nehmen sich nicht sehr ernst. Im Text zählen sie mit überflüssiger Genauigkeit auf, welches Material zur Verwirklichung des Bandes notwendig war. Sie erwähnen sogar, wie viel Bier sie dabei getrunken haben! René Goscinny wirkt auf dem Bild regelrecht fanatisch. Er tippt wie wild auf der Schreibmaschine, während Albert Uderzo sich über ihn lustig macht, indem er ihm den Vogel zeigt.

5) a. Ein Werk, das ein anderes nachahmt und sich darüber lustig macht, nennt man Parodie.

b. Das Filmplakat erinnert an die Titelseite des Comics. Die Schrift, in der der Name „Kleopatra“ geschrieben steht, erinnert an die altgriechische Schrift und ist die gleiche wie auf dem Plakat. Die Königin liegt ausgestreckt da, den Ellenbogen auf ein Kissen gestützt. Sie ist von zwei Personen umgeben, die sich auf der Liegefläche abstützen und ihr zugewandt sind. (Zu ihrer Linken sehen wir Julius Cäsar, zu ihrer Rechten Marcus Antonius.)

Übung 3 - Wie wird eine Comicfigur entwickelt?

Frage 1, 2 und 3: Die Schülerinnen und Schüler stellen die Figur, die sie sich ausgesucht haben, in eigenen Worten vor. Gemeinsam mit ihren Mitschülerinnen und Mitschülern identifizieren sie die verschiedenen Arten von Informationen, mit denen man eine Figur beschreiben kann: ihr Name (und dessen Bedeutung), ihr Aussehen, ihr Charakter. Die folgenden Fragen sollen ihnen dabei helfen, die Figuren genauer zu analysieren und sie mit präzisen Begriffen zu beschreiben.

4) Asterix hat ein Schwert und einen mit Flügeln besetzten Helm. Außerdem trägt er einen Schnurrbart. Numerobis trägt ein gestreiftes Kopftuch und eine weiße Tunika. Julius Cäsar trägt die Rüstung eines römischen Soldaten, den roten Mantel eines Generals sowie Sandalen.

5) An seinen Waffen erkennt man, dass Asterix ein Krieger ist. Am Gürtel von Miraculix ist eine Sichel befestigt.

6) Der lange weiße Bart von Miraculix passt gut zum Stereotypen des alten Gelehrten.

7) Asterix ist mutig und schlau. Miraculix ist sehr weise und gelehrt. Die Klasse wird aufgefordert, passende Synonyme zu finden, z. B. „Tapferkeit“ oder „Scharfsinn“.

8) cholerisch/jähzornig – naschhaft/gefräßig – eingebildet/eitel – tollpatschig/ungeschickt – arglistig/heimtückisch – geringschätzig/herablassend – herrisch/despotisch

9) Julius Cäsar: eingebildet/eitel, geringschätzig/herablassend
Kleopatra: cholerisch/jähzornig, herrisch/despotisch
Obelix: naschhaft/gefräßig
Pyradonis: arglistig/heimtückisch
Numerobis: tollpatschig/ungeschickt

10) Seite 4: dickköpfig, stur
Seite 17: kindisch, gedankenlos
Seite 37: überempfindlich, sensibel

11) Auf Seite 7 stellt Numerobis die Gallier der Königin vor. Aber Obelix hört gar nicht zu, was gesagt wird. Sein Kopf ist mal nach links, mal nach rechts gedreht. Er scheint sich mehr für den Palast zu interessieren als für das Gespräch. Hier sieht man, dass er sich leicht ablenken lässt.

12) Die Schülerinnen und Schülern sollen ihre Meinung begründen, indem sie die Figur auf spezifische Weise beschreiben.

13) Die Figuren, deren Namen sich die Autoren nicht ausgedacht haben, sind Julius Cäsar und Kleopatra. Es handelt sich um historische Persönlichkeiten, während die übrigen Figuren fiktiv sind.

14) a. Man erkennt an der Endung des Namens, welchem Volk eine Figur angehört.
b. Die Autoren haben sich an gallischen Namen wie „Vercingétorix“ sowie an den Namen ägyptischer Götter wie „Isis“ oder „Osiris“ orientiert. Außerdem enden die römischen Namen auf -us, wie in Marcus, Julius oder Augustus.

15)

Figur	Ursprungswort	Definition
Asterix	Asterisk	Sternchen (*), das in einem Text neben einem Wort erscheint, um auf dessen Definition zu verweisen.
Obelix	Obelisk	Großer, schmaler Stein mit einer kleinen Pyramide an der Spitze.
Miraculix	miraculum	Vom lateinischen Wort „miraculum“: Wunder.

16) Asterix ist klein. Das Leuchten des Sterns könnte seinen brillanten Verstand symbolisieren sowie die Ideen, die seinem Geist entspringen. Obelix ist besonders groß und mächtig. Als Steinmetz arbeitet er mit Hinkelsteinen (am Ende des Bandes versucht er sich außerdem an Obelisk). Miraculix ist dank seiner Weisheit und dem Wissen eines Druiden in der Lage, Wunder zu vollbringen.

Fazit

Im Fazit werden die bisher erarbeiteten Informationen strukturiert aufgegriffen.

Bezüglich des Hundes: Der Hund heißt Idefix. Dieser Name spiegelt seinen Charakter gut wieder. In der Geschichte ist seine „fixe Idee“ (bzw. seine Besessenheit) der Haufen Knochen, den Obelix ihm versprochen hat.

Mögliche Zusatzaufgabe: Die Schülerinnen und Schüler werden aufgefordert, sich selbst eine Figur auszudenken und sie zu zeichnen. Ihr Aussehen (Körper, Kleidung, Gegenstände) soll ihre Herkunft sowie ihren Beruf oder ihre Aufgabe kenntlich machen. Ihr Name spiegelt die Gepflogenheiten der Reihe wieder: ein auf -us endender Name für einen Römer, ein auf -ix endender Name für einen Gallier oder ein auf -is endender Name für einen Ägypter.

Übung 4: Wer ist der Held?

Frage 1 und 2: Anhand dieser Fragen soll ein erster Austausch über den Begriff des Helden entstehen, der mithilfe der folgenden Fragen vertieft wird.

3)

- Eine Figur, die eine wichtige Mission zu erfüllen hat: Numerobis
- Eine Figur, die sich durch ihre Kraft oder außergewöhnlichen Eigenschaften auszeichnet: Miraculix, Asterix, Obelix
- Eine Figur, die kämpft oder ihren Verstand einsetzt, um ein Hindernis zu überwinden: Miraculix, Asterix, Obelix

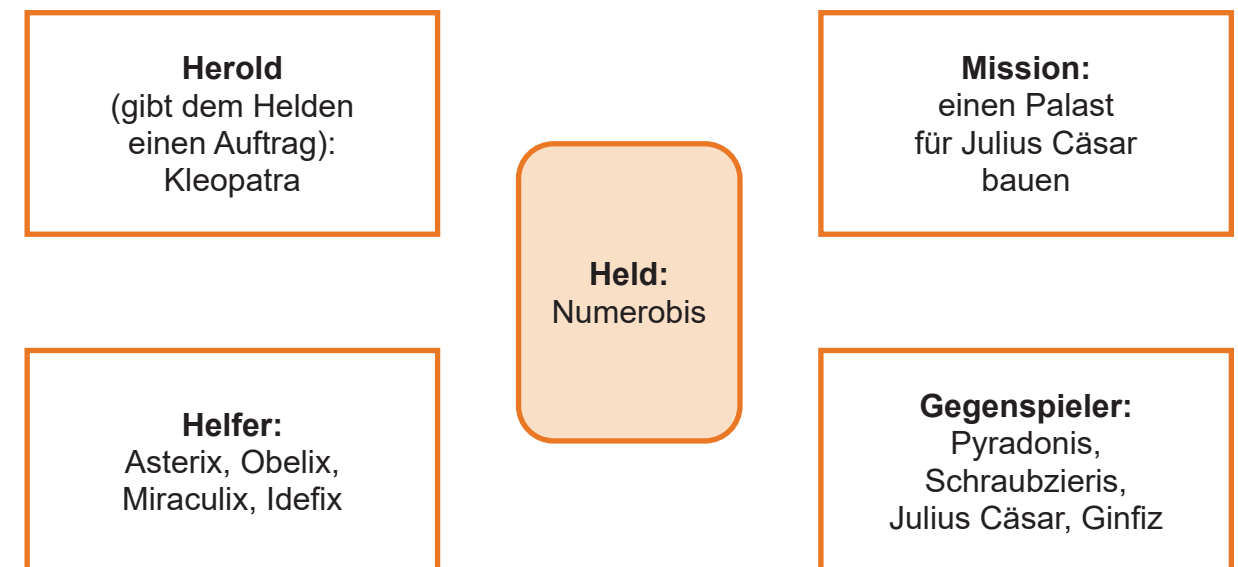
4) Die zum Wortfeld der Magie gehörigen Wörter sind „übernatürliche Kräfte“, „Zauberer“, „Zauberei“ (Seite 2), „Zaubertrank“ (Seite 13), „übermenschliches Wesen“ (Seite 22), „wunderliche Dinge“ (Seite 33).

5)

a. Schraubzieris ist überrascht, dass die Gallier es lebend aus der Pyramide, die einem Labyrinth gleicht, herausgeschafft haben. Er weiß nicht, dass es Idefix war, der sie gerettet hat. Die Komik liegt in der Diskrepanz zwischen dem, was Schraubzieris glaubt, und der Realität. Tatsächlich waren die drei „Zauberer“ im Inneren der Pyramide völlig machtlos. Der Zaubertrank hat ihnen in dieser Situation nichts genützt. Stattdessen war es ein ganz gewöhnlicher kleiner Hund, der den Weg nach draußen gefunden hat.

b. Die Schülerinnen und Schüler sollen differenziert antworten. Die drei Gallier sind „übermenschlich“, weil sie in mehreren Situationen vom Zaubertrank Gebrauch machen. Dennoch finden sie sich mehrmals in der schwächeren Position wieder. Dazu kommt, dass sie zwar gewisse positive Eigenschaften mitbringen, aber relativ normale Menschen sind, wenn sie nicht gerade den Zaubertrank getrunken haben.

6)



7) Dieses Schema kann auf unterschiedliche Weise angepasst werden. Man kann auch die Gallier als Helden der Geschichte sehen. Da sich Numerobis am Anfang der Geschichte an Miraculix wendet, kann man auch den Druiden als den wahren Helden sehen, der eine Mission zu erfüllen hat. Ziel ist es, die Klasse über die ambivalenten Rollen der Figuren zum Nachdenken anzuregen.

8) Diese Frage zeigt, dass die traditionelle Vorstellung von einem Helden in dieser Geschichte nicht zutrifft. Gleich mehrere Figuren können als Helden der Geschichte gesehen werden! Numerobis hat eine Mission zu erfüllen, ist aber nicht dazu in der Lage. Asterix ist der Held der Comicreihe, spielt in diesem Band allerdings nicht die Hauptrolle. Er steht oft nicht im Mittelpunkt der Handlung. Stattdessen sieht er Miraculix dabei zu, wie der die Hindernisse, die ihnen begegnen, ausräumt.

Übung 5: Aus welchen Abschnitten besteht eine Abenteuer-geschichte?

1)

Abschnitt der Erzählung	Fragestellung	Entsprechende Seiten
► Ausgangssituation (2 Antwort-möglichkeiten)	Zu Beginn der Geschichte ist Numerobis ein einfacher, wenig talentierter Architekt. Zu Beginn der Geschichte befinden sich die Helden in Gallien. Es ist Winter und sie würfeln.	Nr. 1 bis 2
► Auslöser (oder störendes Element) (2 Antwort-möglichkeiten)	Der Auftrag, den Numerobis von Kleopatra erhalten hat, bewegt ihn dazu, die Gallier um Hilfe zu bitten. Numerobis' Ankunft ist der Auslöser für die Reise der Gallier nach Ägypten.	Nr. 2 bis 4
► Peripetie (Bewährungs-proben)	Welchen Prüfungen oder Herausforderungen müssen sich die Helden im Verlauf ihrer Mission stellen? (Auf die Prüfungen, die die Helden bestehen müssen, gehen wir in Frage 2 genauer ein.)	Nr. 5 bis 39
► Lösung	Kleopatra setzt der Zerstörung des Palastes ein Ende und wirft Cäsar vor, geschummelt zu haben.	Nr. 39 bis 40
► Schluss-situation	Am Ende der Geschichte hat Numerobis es zu Reichtum gebracht und sich mit Pyradonis versöhnt. Die Gallier kehren auf Kleopatras Galeere nach Hause zurück.	Nr. 41 bis 44

- 2) a.
A: Eingesperrt in der Pyramide
B: Numerobis ist verschwunden ...
C: Streik der Arbeiter
D: Angriff der Römer
E: Der vergiftete Kuchen
F: Angriff der Piraten
G: Die verlorenen Steine

b.



3) Numerobis' Leben hat sich am Ende der Geschichte verändert: Kleopatra hat ihn großzügig entlohnt, indem sie ihn mit Gold überschüttet hat (Seite 41). Außerdem hat er sich mit Pyradonis versöhnt (Seite 42). Die beiden früheren Konkurrenten planen, gemeinsam Pyramiden zu bauen; ein Ziel, das Numerobis bereits auf Seite 2 erwähnt hat.

4) Auf der letzten Seite findet im Dorf der Gallier ein Festmahl statt. Das Ereignis findet „traditionsgemäß“ statt.

5) Obelix bearbeitet seine Steine nun so, dass sie die Form eines Obeliskens erhalten.

6) Er findet jedoch schnell wieder zu seinen alten Gewohnheiten zurück, nachdem Majestix, der Häuptling des Dorfes, verlangt: „Bleiben wir doch Gallier!“

Übung 6:

Im Laufe dieser Übung sollen die Schülerinnen und Schüler verstehen, wie wichtig die Übergänge zwischen den Erzählabschnitten sind und dass diese immer sorgfältig vorbereitet werden. Im Comic werden die Übergänge mittels Text (Sprechblasen, Block-kommentare) und Bild gestaltet. Auf der Bildebene werden Ähnlichkeiten und Kontras-te aufgegriffen. Außerdem dienen Wiederholungen dazu, eine Verbindung zwischen den Abschnitten herzustellen.

Die Schülerinnen und Schüler können einige Übergangspassagen (in der Regel am Ende einer Seite sowie am Anfang der nächsten) in einem Text ausformulieren. Sie müssen dann die Verbindung zwischen den Abschnitten mit Worten ausdrücken. Hier-bei sind Zeilenumbrüche sowie die Aufteilung der Erzählung in Absätze besonders wichtig.

► Die Seiten 2 und 3:

1) Am Ende von Seite 2 hat Miraculix soeben gewürfelt und ihm ist die zum Gewinnen benötigte Kombination aus einer 4, einer 2 und einer 1 gelungen. Asterix ruft „Schon wieder!“, was vermuten lässt, dass Miraculix diese Kombination mehrmals hinterein-ander gelungen ist. Hat er dazu Zauberei eingesetzt?

2)

a. Der Blockkommentar (auch Caption genannt) weist darauf hin, wo sich die Szene abspielt. Es heißt „in einem gallischen Dorf“, sodass man ableiten kann, dass Panel 8 und 9 nicht den gleichen Ort zeigen.

b. In Panel 8 sieht man Kleopatras Palast im ägyptischen Baustil: rechts ist eine Säule zu sehen; von links nach rechts erstreckt sich ein Flachre-lief, das Flügel und eine Gottheit zeigt (dabei handelt es sich ohne Zwei-fel um Horus, den Gott mit dem Falkenkopf). Numerobis steht draußen und an seiner Kleidung erkennt man, dass in Ägypten ein warmes Klima herrscht. Im Gegensatz dazu sehen wir in Panel 9 das Innere eines Wohnhauses. An den Ma-terialien (Holz und Stein) sowie an den fehlenden Verzierungen ist zu erkennen, dass es sich um eine bescheidene Behausung handelt, nicht um einen Palast. Das Feuer im Kamin und die Schneeflocken im Hintergrund verweisen darauf, dass Winter ist.

c. Die Wörter „zaubern“ bzw. „Zauberei“ stellen eine Verbindung zwischen Panel 8 und 9 her.

3) Am Ende von Seite 2 erwähnt Numerobis „einen Mann, der zaubern kann“. Wir ahnen bereits, dass er Miraculix meint und dass er ihn um Hilfe bitten wird. Daraus ergeben sich verschiedene Fragen: Wird Numerobis Miraculix eine Nachricht zukommen lassen oder sich selbst auf den Weg zu ihm machen? Wird Miraculix einwilligen, ihm zu helfen? Wenn ja, wie? Wird er für seinen Freund den Zaubertrank zubereiten?

4) Mehrere Details tragen dazu bei, eine Verbindung zwischen Seite 2 und 3 herzustellen:

- in den Blockkommentaren ist die Rede von „einem gallischen Dorf“ und die „unbeugsamen Gallier“ werden erwähnt
- die Szenerie und die Schneeflocken
- die Anwesenheit von Numerobis

► Die Seiten 6 und 7

5) Die Helden haben eine lange Reise von Gallien nach Ägypten zurückgelegt. Dabei sind sie einem Piratenangriff entkommen. In den hier gezeigten Panels kommen sie gerade in Alexandria an. Anschließend wird Numerobis Kleopatra seine Freunde vorstellen.

6) Im Blockkommentar auf Seite 6 fassen die Autoren die lange Reise der Helden zusammen. Sie haben sich an dieser Stelle für eine Ellipse entschieden, damit die Handlung schneller voranschreitet und die Helden zügig in Ägypten ankommen. Jetzt befinden wir uns an dem Ort, an dem die Helden ihre Mission erfüllen müssen.

7) Verschiedene Wörter und Details sorgen für eine Verbindung zwischen dem Ende von Seite 6 und dem Anfang von Seite 7:

- In den Blockkommentaren heißt es, dass sich die Handlung „eines Nachts“ und anschließend „am nächsten Morgen“ abspielt. An diesen Zeitangaben ist zu erkennen, dass zwischen den beiden Panels nicht viel Zeit vergangen ist.
- In einer Sprechblase in Panel 10 (Seite 6) liefert Numerobis ebenfalls eine Zeitangabe: „morgen“.
- Im Bild auf Seite 6 ist ein Licht am Horizont zu erkennen, dass Sprechblasen als „Turm der Insel Pharos“ (also der Leuchtturm von Alexandria) bezeichnet wird. Auf Seite 7 ist der Turm vollständig sichtbar und der von ihm aufsteigende Rauch erinnert an das Licht, das in der Nacht erkennbar war.

► Die Seiten 9 und 10

8) Auf Seite 9 bekommt Numerobis unerwünschten Besuch von seinem Konkurrenten Pyradonis, der ihm ein krummes Angebot macht und ihn anschließend bedroht.

9) Numerobis (Seite 5, Panel 5) und Kleopatra (Seite 7, Panel 8) haben Pyradonis bereits erwähnt, bevor er auf den Bildern zu sehen ist. Sein Auftritt wurde also sorgfältig vorbereitet.

10) Im Hintergrund sieht man im Schatten ein Fenster das sich nach links neigt, außerdem eine weiß und orange bemalte Säule, die sich nach rechts neigt, sowie die Beine einer grünen Statue, die auf einem hellroten Sockel steht.

11) In Panel 13 und 14 ist die Säule eingestürzt, während der Rest unverändert ist. Idefix hat den Einsturz ausgelöst, indem er ganz einfach den Fuß der Säule beschnuppert hat. So wird ein komisches Element eingeführt und gezeigt, wie instabil und schlecht gebaut Numerobis' Konstruktionen sind.

12)

		Miraculix	Numerobis	Idefix	Asterix	Obelix
Panel 13	Innerhalb des Rahmens		X	X	X	
	Hors-champ	X				X

		Miraculix	Numerobis	Idefix	Asterix	Obelix
Panel 14	Innerhalb des Rahmens			X	X	X
	Hors-champ	X	X			

13) In Panel 14 wissen wir, dass Numerobis noch da ist, weil wir in einer Sprechblase sehen, was er sagt. Der Hinweisstrich, der die Blase mit dem Redner (Numerobis) verbindet, ist unvollständig und endet abrupt mit der Begrenzung des Panels. Die Autoren haben ihn Hors-champ platziert, um zu zeigen, dass er sich in Richtung eines anderen Ortes bewegt. Er scheint uns zur nächsten Sequenz zu führen.

14) Verschiedene Wörter und Details sorgen für eine Verbindung zwischen dem Ende von Seite 9 und dem Anfang von Seite 10:

- Numerobis erwähnt die Baustelle am Ende von Seite 9 und dann erneut, indem er mit der Hand darauf zeigt, am Anfang von Seite 10.
- Auf den Zeichnungen sind die gleichen Bauelemente erkennbar: Säulen.
- Auf Seite 9 erwähnt Numerobis, dass sich die Baustelle vor der Stadt befindet. Auf Seite 10 ist eine Wüstenlandschaft mit Palmen und Sanddünen zu sehen, in der noch keine Verstädterung stattgefunden hat.

Übung 7: Wie wird im Comic kommuniziert?

► Vom Skript zur Comicseite

Panel 3: „Bébert“ ist der Kosenamen, mit dem René Goscinny seinen Freund Albert Uderzo anspricht.

1) a. In der linken Spalte des Breakdowns befinden sich die Beschreibungen, mit deren Hilfe Albert Uderzo die Zeichnungen anfertigen kann. Sie enthalten Standort und Bewegungen der Figuren sowie ihren Gemütszustand. In der rechten Spalte hat René Goscinny die wörtliche Rede in den Sprechblasen notiert.

b. In Panel 3 setzt der Zeichner Emanata ein (auf dem unten abgedruckten Bild eingekreist), um Kleopatras Bewegungen („Sie dreht sich um“) sowie ihre Wut zu verdeutlichen. Die Wut der Königin kann man außerdem an ihrem Gesichtsausdruck (zusammengezogene Augenbrauen, offener Mund) und an ihrer Hand (der Zeigefinger deutet auf Cäsar) erkennen.



c. Die Emanata, ihre verschränkten Arme und ihr rotes Gesicht (auf dem unten abgedruckten Bild eingekreist) verdeutlichen die Wut der Königin.



2) Pyradonis wirkt **genervt/erschöpft/entrüstet/herablassend/enttäuscht**. Er steht aufrecht neben dem **Sessel**, mit **verschränkten Armen**. Schraubzieris, der hinter ihm steht, wirkt **beschämt/schuldig/bekümmert**. Er **nickt**, um sein Einverständnis zu zeigen.
Pyradonis: „**Feigling!**“
Schraubzieris: „**Ja, Meister!**“

► Vom Comic zum Text

1) a. und b.

- Panel A und D: Die gezackten Sprechblasen und die fett gedruckten Großbuchstaben zeigen an, dass die Figuren schreien oder sehr laut sprechen. In Panel A weist die Sprechblase auf die Überraschung der Figuren hin, in Panel D drückt sie Kleopatras Wut aus.
- Panel A und B: Die Blasen in Wolkenform (Denkblasen) drücken die Gedanken der Figuren aus.
- Panel C: Die Sprechblase hat die typische runde Form, doch die Buchstaben sind groß, fett gedruckt und leicht verwackelt, um zu zeigen, dass Miraculix gereizt ist und seine Stimme möglicherweise leicht zittert.
- Panel E: In der runden Sprechblase steht nicht das, was Obelix sagt, sondern die Wörter „Brummel“ und „Pah“. Auf diese Weise wird das unverständliche Grunzen des schmallenden Obelix imitiert.

2)

- A) „Idefix?!“, **riefen/staunten** Asterix und Miraculix.
- B) „Komisch! Keine Vorarbeiter, keine Peitschen! Und was soll das hier?“, **dachte/fragte sich** Ginfiz.
- C) „Nein!“, **protestierte/widersprach** Miraculix.
- D) „Genug! Ich habe unverzüglich meinen Palast verlassen, als ich erfuhr, was vorgeht! Nicht einmal mehr umziehen konnte ich mich!“, **tobte/brüllte** Kleopatra.
- E) „Brummel! Brummel! Pah! Brummel! Pah!“, **brummte/grummelte** Obelix.

3)

- A) Miraculix wirkt entnervt/verärgert/wütend/verzweifelt.
- B) Obelix wirkt entzückt/fröhlich/enthusiastisch/ungeduldig.
- C) Idefix wirkt erstaunt/zweifelnd/skeptisch/perplex/ungläubig.

4)

- A) „Da kommt mir eine teuflische Idee!“, jubelte Pyradonis überschwänglich/grausam.
- B) „Dürfen wir vielleicht gehen, nebenbei?“, fragte Pyradonis flehend/unterwürfig.

► Auf Basis von Panels Dialoge schreiben

Lösungsvorschlag:

„Obelix! Ich werde dir unter diesen Umständen zum ersten Mal einen Schluck Zaubertrank geben!“, **erklärte** Miraculix **entschieden/mit ernster Stimme**.
„Wirklich?“, **fragte/rief** Obelix **begeistert/gierig**.
„Wenn man's dir sagt!“, **beteuerte/bestätigte** Asterix **amüsiert**.

Ägypter und Römer ... Gestern wie heute

Übung 8: Kleopatra zwischen Mythos und Realität

► Kleopatras Geschichte

- 1) Kleopatras Familie hat keine ägyptischen, sondern griechische, genauer gesagt, mazedonische Wurzeln. In der Geschichte ist das nicht erkennbar. Die Einrichtung, die Kleidung, die Anspielungen auf die Antike nehmen keinerlei Bezug auf die griechische Zivilisation. Nur die Schrift, in der „Kleopatra“ auf dem Titel geschrieben steht und die der Schrift des Filmplakats zu „Cleopatra“ ähnelt, ist von der griechischen Schrift inspiriert.
- 2) Die Handlung spielt sich zwischen 48 v. Chr. (als Kleopatra Cäsars Geliebte wurde) und 46 v. Chr. ab (als Kleopatra Ägypten verließ, um sich in Rom niederzulassen).
- 3) Kleopatra teilte sich zu diesem Zeitpunkt den Thron mit dem jungen Ptolemaios XIV. Die Autoren haben diese Personen nicht in die Handlung einbezogen, damit Kleopatra als starke Figur erscheint, die allein über Ägypten herrscht. Außerdem ist sie Julius Cäsars Geliebte – diese enge Beziehung zwischen zwei Figuren wäre in der Geschichte möglicherweise verblasst, wenn auch ihr Ehemann eine Rolle gespielt hätte. Noch wahrscheinlicher ist, dass die Autoren ihn weggelassen haben, weil er historisch betrachtet kaum eine Spur hinterlassen hat. Er hat in Kleopatras Schatten gelebt und kaum eine politische Rolle gespielt.

► Die Legende um Kleopatra in Erzählungen der Antike

Kleopatra und Julius Cäsar

- 4) „Prachtvoll“ bedeutet, dass etwas luxuriös ist und sehr viel Geld gekostet hat.
- 5) Eine „Prunkgaleere“ oder andere „Prunk“-Gegenstände kommen bei festlichen Anlässen oder Zeremonien zum Einsatz. Sie sind luxuriös und sollen alle Anwesenden beeindrucken.
Die von Albert Uderzo gezeichnete Galeere ist prunkvoll. Bug und Heck sind nach ägyptischem Stil verziert; an goldenen Pfeilern hängen grüne Stoffe, die die Passagiere verbergen; neben dem Mast stehen zwei Palmen; den Kai betritt man über einen mit goldenen Falken verzierten Steg. Auf Seite 44 genießen unsere gallischen Helden, die es sich auf Kissen gemütlich gemacht haben, den Komfort des Schiffes.

Kleopatra und Marcus Antonius

- 6) In Plutarchs Erzählung sowie in der Geschichte stehen die Vorbereitungen für das Festessen in keinem Verhältnis zu der Anzahl der Gäste. Bei Plutarch werden für nur zwölf Gäste acht Wildschweine vorbereitet. Kleopatra bestellt 300 Gerichte, obwohl sie allein speisen wird.
- 7) Kleopatras Aussage ist lustig, weil ihr anscheinend nicht bewusst ist, dass ihr Lebensstil extrem ausschweifend ist. Sie verwendet die Begriffe „intim“, „nur“ und „einfach“, obwohl sie 300 Gerichte bestellt und zahlreiche Tänzer und Musiker anwesend sein werden. Sie hat keinen Sinn für Verhältnismäßigkeit.
- 8) Plinius zufolge hat Kleopatra eine in Essig gelöste Perle zu sich genommen, um eine Wette gegen Marcus Antonius zu gewinnen. Auf diese Weise hat sie ein Getränk zu sich genommen, das zehn Millionen Sesterzen wert ist, und damit Marcus Antonius übertroffen, dessen Festmahle besonders ausschweifend waren.
- 9) Plinius spricht von einem einmaligen Vorfall – es war für Kleopatra keine Gewohnheit, in Essig gelöste Perlen zu sich zu nehmen. Es kann also nicht „ihr Lieblingsmahl“ gewesen sein.

Kleopatras Tod

- 10) Kleopatra hat sich das Leben genommen, um nicht zur Gefangenen der Römer zu werden. Sie fürchtete, gedemütigt und nach Rom verschleppt zu werden.
- 11) Kleopatra stirbt mit der Würde einer Königin. Sie schützt sich vor neugierigen Blicken, legt ihren kostbarsten Schmuck an und wählt einen Tod, der ihr Aussehen nicht beeinträchtigt.
- 12) Die Autoren verleihen der Szene durch das Verhalten der anderen Figuren eine komische Note. Dieses passt nicht zu den Worten der Königin. Der verängstigte Bildhauer versucht, unauffällig zu verschwinden. Obelix hat die Hände hinter dem Rücken verschränkt und scheint von Kleopatras Drohung wenig beeindruckt. Auch Asterix scheint unbeeindruckt und versucht, Kleopatra zur Vernunft zu bringen, als sei sie ein bockiges Kind.

► Kleopatra im Hollywood-Film

- 13) Bei jedem neuen Auftritt der Königin hat sich mindestens ein Detail ihrer Kleidung oder ihrer Frisur verändert. Wenn man das Titelbild mitzählt, trägt die Königin im Verlauf der Geschichte 14 verschiedene Kleider.
- 14) Im Film setzt sich Kleopatra auf diese Weise in Szene, um das römische Volk zu beeindrucken. Sie will einen bleibenden Eindruck hinterlassen, insbesondere bei den Magistraten, die in der römischen Republik die Fäden in der Hand halten. Die Sphinx auf Rädern ist ein Symbol für ihren Reichtum und ihre Macht.

15)

- a. Das Wort „inkognito“ stammt aus dem Lateinischen und bedeutet „unauffällig oder unerkannt“.
- b. Im Comic wirkt Kleopatras Sphinx auf Rädern lächerlich, weil sie es ihr einerseits aufgrund ihrer Größe unmöglich macht, „inkognito“ aufzutreten. Außerdem handelt es sich um den Besuch einer Baustelle und nicht um einen offiziellen Empfang in Rom, weshalb ein solcher Pomp unangemessen ist.

► Kleopatras Nase

- a. Beide Panels sind nach dem gleichen Prinzip aufgebaut. Auf beiden Bildern ist Cäsar im Ganzen zu sehen, er trägt den Lorbeerkranz und den roten Mantel des Imperators. Er äußert sich zu seinen Meinungsverschiedenheiten mit Kleopatra und macht dabei Witze über ihre Nase. Auf den jeweils rechten Panels sieht man ein Bein von Cäsar, das das Blickfeld gerade verlässt. Der Hintergrund verändert sich dabei kaum. In beiden Panels werden wir daran erinnert, dass Kleopatras Nase besonders hübsch ist.

Es gibt dennoch einige kleine Unterschiede. Auf Seite 1 erinnert Cäsar in einer Sprechblase daran, wie hübsch Kleopatras Nase ist. Auf Seite 40 werden wir im Blockkommentar daran erinnert. Auf Seite 1 macht sich Cäsar über Kleopatra lustig; er spricht laut und selbstsicher. Auf Seite 40 macht er sich Sorgen darüber, was Kleopatra über ihn denkt. Wir lesen seine Gedanken, da er seine Sorgen nicht laut ausspricht.

- b. Im Blockkommentar auf Seite 40 spricht der Erzähler uns direkt an. Das Pronomen „wir“ lässt außerdem vermuten, dass sich die Autoren hinter diesem Kommentar verstecken.

- c. Diese Formulierung bringt uns zum Schmunzeln, weil die Autoren im Lauf der Geschichte immer wieder Kommentare über Kleopatras Nase, die alle Figuren sehr hübsch finden, einfließen lassen.

Übung 9: Immer unbeugsam: Die Schwachen im Angesicht der Starken

Schlüsselwörter: Gegenlicht, Vogelperspektive, Froschperspektive, Komik, Kraft, List, Lüge

► *Ein Blick aufs Bild: Wer ist am stärksten?*

1)

- a. Der ägyptische Gott mit dem Falkenkopf heißt Horus.

b. Kleopatra und ihr Thron nehmen fast den gesamten Raum im Panel ein. Allein die Statue des Gottes nimmt bereits zwei Drittel des Bildes ein. Die Statue wirkt einschüchternd, weil die Flügel des Falken ausgebreitet sind, seine Brust aufgeplustert und sein Blick streng ist. Er befindet sich direkt hinter der Königin und scheint sie zu beschützen.

c. Numerobis nimmt nur sehr wenig Platz ein. Er befindet sich im Vordergrund und verbeugt sich vor der Königin. Die Figur befindet sich in einer kleinen Ecke rechts unten.

d. Der Zeichner zeigt Kleopatras überwältigende Macht über ihren Untergebenen. Die Königin ist allmächtig und steht unter dem Schutz der Götter.

2)

- a. Wir sehen Kleopatra aus der Froschperspektive und befinden uns unter ihr.

b. Von Julius Cäsar sehen wir nur die Umrisse. Er ist in schwarz gehalten, um den Eindruck zu vermitteln, dass wir ihn im Gegenlicht sehen.

c. Cäsar hat Angst vor Kleopatra. Er hat sich in den Schatten zurückgezogen und schlägt die Hände vor dem Gesicht zusammen. Emanata in Form von Tropfen deuten darauf hin, dass er verängstigt ist. Er sieht lächerlich aus. Die Komik in diesem Bild entsteht durch die Diskrepanz zwischen dem Bild, dass wir von ihm als großartigen Feldherrn haben, und der Lage, in der er sich aktuell befindet. Der General, der über die römische Armee befiehlt, muss sich den Launen seiner Geliebten unterwerfen.

d. Auf Seite 1 ist Cäsar Kleopatra gegenüber dominant. Er liegt unbekümmert da, während die Königin aufrecht neben ihm steht. Er bleibt ruhig, während Kleopatra keine Kontrolle über ihre Emotionen hat. Er provoziert sie und äußert sich abschätzig über das ägyptische Volk. Auf Seite 40 befindet sich Kleopatra hoch oben auf ihrem Thron und ihr Zorn prasselt auf Cäsar nieder, der nicht einmal versucht, sich zu verteidigen, und sich stattdessen ihrem Willen beugt. In drei Panels hintereinander spricht nur Kleopatra, während Cäsar nicht ein Wort sagt. Er ist rot vor Scham und lässt in Panel 5 die Arme sinken, um zu zeigen, dass er sich ergibt.

► *„Sieg, beim Teutates!“*

3)

- a. Um in drei Monaten einen prunkvollen Palast zu bauen, bittet Numerobis Miraculix um Hilfe, weil dieser in der Lage ist, Wunder zu bewirken.
- b. Um den Piraten zu entkommen, müssen die Reisenden gar nichts tun, weil die Piraten ihr Schiff aus Panik selbst versenken.

- c. Um die Arbeiter zu überzeugen, die Arbeit wieder aufzunehmen, gibt man ihnen den Zaubertrank.
- d. Um neue Steine für die Baustelle heranzuschaffen, bringen die Helden den Karawanenführer mit Gewalt dazu, ihnen die Wahrheit zu sagen, und machen sich selbst auf den Weg zum Steinbruch.
- e. Um aus der Pyramide herauszufinden, verlassen sich die Gallier auf den Spürsinn von Idefix.
- f. Um Kleopatra ihre Unschuld zu beweisen, trinken sie das Gegengift und geben es auch dem Vorkoster.
- g. Um den verschwundenen Numerobis zu finden, drohen die beiden Krieger Pyradonis.
- h. Um dem Angriff der Römer standzuhalten, errichten sie Befestigungen und werfen die Soldaten mit Steinen.
- i. Um die Zerstörung des Palastes aufzuhalten, bittet Asterix Kleopatra darum, einzugreifen.

4) Nicht alle Probleme können mithilfe von Kraft und dem Zaubertrank gelöst werden. Sie erweisen sich im Inneren der Pyramide als besonders unwirksam. Selbst nachdem Obelix vom Zaubertrank getrunken hat und die Wand zum Einstürzen bringt, finden die Helden den Ausgang nicht ohne Hilfe.

Die Fabel lehrt, dass man auch auf die Hilfe von Kleineren angewiesen ist. Die Szene im Inneren der Pyramide veranschaulicht diese Moral besonders gut. Nur mithilfe des kleinen Hundes schaffen es die Helden nach draußen.

5) Numerobis wendet sich an Miraculix, der magische Fähigkeiten besitzt. Außerdem wenden sich die Helden an Kleopatra, als die Zerstörung des Palastes droht.

Die Autoren greifen die folgende Regel auf: Bei „brauchen“ mit Infinitiv steht „zu“ stets vor dem Verb.

6)

a. Im rechten Panel versichert Miraculix der Königin, dass der Kuchen nicht vergiftet war. Im folgenden Panel sagt er, dass in dem Kuchen genug Gift war, um eine ganze Kohorte von Legionären umzubringen. Der komische Effekt entsteht aus dem Widerspruch zwischen diesen beiden Aussagen. Außerdem zeigen diese Panels Miraculix in einem ganz anderen Licht – der ehrwürdige Druide ist in der Tat überaus manipulativ!

b. Die Helden haben sich nicht moralisch korrekt verhalten, denn sie haben die Königin angelogen. Kleopatra hat daraufhin in dem Glauben, dass sie seinetwegen einen Fehler gemacht hatte, ihren Vorkoster entlassen. (Die Schülerinnen und Schüler sollen ihre persönliche Ansicht begründen.)

7) Am häufigsten findet Miraculix die Lösung für ein Problem. Seine größte Stärke ist nicht seine körperliche Kraft. Stattdessen sind es seine Weisheit, seine Gelehrtheit und seine List, die den Helden beim Überwinden der Hindernisse helfen.