

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).

WAS IST EIGENTLICH EIN COMIC?

SOGLEICH ENTBRENT EIN HEFTIGER KAMPF ZWISCHEN VALLEIN UND RÖMERN...

ZACK!

PUFF! KNUFF!

BEIM JUPITER!

SCHEPPER!

BEIM TEUTATES!

PLING!

BEIM... HIMMEL!

ZACK!



HÖRT AUF ZU STREITEN! SIE HABEN AB!

?!?

3



Sequenz



NA SCHÖN! ICH HABE EINE
BESSERE IDEE! WENN VIRIUS DIE
GALLIER NICHT BESTEIGEN
KÖNNEN, DANN SCHNEIDEN WIR
SIE WENIGSTENS VON DER
AUSSENWELT AB!



Seitenzahl

3)

- A. Sequenz

B. Panel

C. Blockkommentar (oder Caption)

D. Sprech- oder Denkblase

E. Lautmalerei
1. Bild, das von einer schwarzen Linie eingerahmt ist. Alle Bilder zusammen ergeben eine Seite.

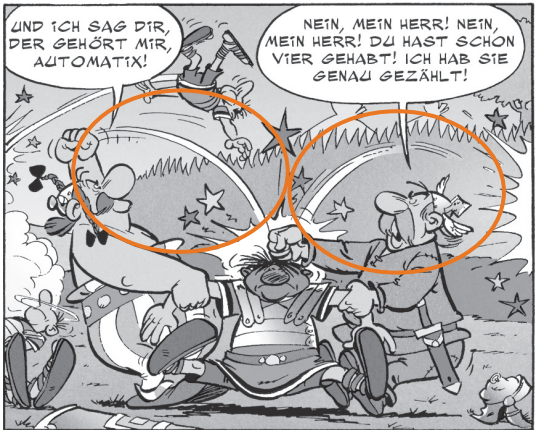
2. Gerahmtes Feld, das Hintergrundinformationen liefert.

3. Buchstaben, die ein Geräusch oder einen Klang imitieren.

4. Abfolge mehrerer Panels, die von links nach rechts gelesen werden.

5. Gerahmtes Feld, in dem Sprache oder Gedanken einer Figur wiedergegeben werden.

4) a)



b)



- 5) a) Asterix und Obelix stehen auf einem Streitwagen und heben beide einen Arm, als wollten sie dem Leser winken. Sie sehen begeistert aus. Die Pferde, die den Wagen ziehen, laufen im schnellen Galopp. Das Gesamtbild wirkt sehr dynamisch. Den Leser scheint ein actionreiches Abenteuer zu erwarten.
- b) Die Schülerinnen und Schüler werden aufgefordert, Hypothesen aufzustellen: In dem Sack, den Obelix trägt, könnten sich Geld, Lebensmittel, ein mysteriöser Gegenstand usw. befinden.
- c) Der Streitwagen scheint auf einer Sternenwolke zu fahren. Diese Zeichnung kann verschiedene symbolische Bedeutungen haben. Der Weg könnte zu einem Schatz führen (die Sterne stünden dann für das Gold) oder es könnte der Weg zum Sieg sein.

6) Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Hypothesen aufstellen: Die beiden Freunde suchen nach einem Schatz oder einer verschwundenen Person; sie verfolgen einen Feind; sie wollen die verschiedenen Gallierstämme im Kampf gegen die Römer vereinen ...

Der Titel des Comics *Tour de France* ist eine Anspielung auf einen sehr berühmten Sportwettkampf in Frankreich. Weißt du welchen? Fahren die Teilnehmer auch mit Streitwagen?

Der Titel des Albums ist eine Anspielung auf die *Tour de France*, einen Sportwettkampf, bei dem die Teilnehmer auf Fahrrädern unterwegs sind.

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	Hintergrundrecherche zu den lateinischen Namen verschiedener Städte in Frankreich	Abbildung C
Schritt 2	Auswahl der Städte, die die beiden Helden im Lauf der Geschichte aufsuchen	Abbildung F
Schritt 3	Erstellen des Szenarios (Geschichte des Comics wird in einem längeren Text schriftlich festgehalten)	Abbildung B
Schritt 4	Erstellen des Breakdowns (in kurzen Texten wird beschrieben, was in den einzelnen Panels passiert)	Abbildung E
Schritt 5	Zeichnen der einzelnen Panels, erst mit Bleistift und dann mit Tusche	Abbildung A
Schritt 6	Kolorierung bzw. Ausmalen der Panels	Abbildung D

- 3) a) Derjenige, der den Text verfasst hat, ist René Goscinny; derjenige, der die Zeichnungen angefertigt hat, ist Albert Uderzo.
- b) Derjenige, der den Text verfasst, wird Szenarist genannt.

Auf Seite 29 des Breakdowns spricht der Texter den Zeichner zweimal direkt an. Finde die beiden Stellen. Was glaubst du, warum sich der Texter als „alten Freund“ bezeichnet?

Der Autor hat die folgenden beiden Anmerkungen in den Text geschmuggelt: „Na, Bébert, bin ich nicht ein guter alter Freund?“ und „Ein richtig netter guter alter Freund?“ Der Spitzname „Bébert“ bezeichnet Albert Uderzo. René Goscinny bezeichnet sich selbst als „guten alten Freund“, weil er Albert Uderzo bittet, zwei komplett schwarze Panel in den Comic einzufügen: Der Zeichner muss also nicht viel tun!

Übung 3 - Aus welchen Abschnitten besteht eine Abenteuergeschichte?

Die Erzählstruktur

1) Finde den jeweiligen Abschnitt im Comic Tour de France, indem du die Tabelle vervollständigst.

Abschnitt der Geschichte	Fragen	Entsprechende Seiten im Comic
Ausgangssituation	- Zu Beginn des Albums spielen die Römer, machen Siesta und waschen Wäsche ... Bei den Galliern schält Asterix Kartoffeln und ein Dorfbewohner transportiert Heu auf einem Karren. - Das Wort „geruhsam“ zu Beginn der Seiten 1 und 2 zeigt an, dass bisher alles seinen gewohnten Gang geht.	Nr. 1 und 2

Auslöser (oder störendes Element)	- Asterix und Obelix treten ihre Reise aufgrund einer Wette mit Nichtsalsverdrus an. Dieser ist der Meinung, er könnte sie in ihrem Dorf einsperren. Die Gallier wollen ihm zeigen, dass sie gehen können, wohin sie wollen. Die Mission der beiden Freunde besteht darin, quer durch Gallien zu reisen und aus jeder Region eine Spezialität mitzubringen, um zu beweisen, dass sie dort waren.	Nr. 3 bis 5
Handlungs- ablauf	- Die erste Etappe ihrer Reise führt sie nach Rotomagus (Rouen). - Die letzte Stadt, die sie vor ihrer Rückkehr ins Dorf besuchen, ist Gesocribate (Le Conquet). - Am häufigsten müssen sie den römischen Patrouillen entkommen, die sie verhaften wollen.	Nr. 6 bis 42
Auflösung	Bevor die beiden Freunde in ihr Dorf zurückkehren können, müssen sie eine letzte Römer-Patrouille besiegen. Diese bewacht den Zaun, der um das Dorf errichtet wurde. Nichtsalsverdrus wird ins Dorf eingeladen und erhält eine ordentliche Backpfeife, die ihn umhaut.	Nr. 43 bis 44
Schluss- situation	Am Ende der Geschichte sitzen die beiden Helden mit allen Dorfbewohnern beim Festmahl zusammen.	Nr. 44

Alles vorherbestimmt?

- 2) a) Die Autoren des Comics haben die beiden Karten benutzt, um einen „Plan“ für die Handlung zu entwickeln und die wichtigsten Etappen der Geschichte festzulegen.
- b) Auf der zweiten Karte hat sich die Laufrichtung der Pfeile umgedreht. Auf der rechten Karte sind verschiedene Städte eingezeichnet (z. B. Orléans, Grenoble, Nîmes, Arles, Béziers, Narbonne), die auf der linken Karte nicht abgebildet sind.
- c) Die Karte auf der linken Seite zeigt die Route, die der Reiseroute im Comic am nächsten kommt. Auf der Karte sind jedoch zwei Städte zu sehen, in die Asterix und Obelix im Comic nicht reisen: Vesunna (Périgueux) und Caesarodunum (Tours). Ursprünglich wollten die Autoren die beiden Gallier nur auf dem Landweg reisen lassen; letztendlich nehmen Asterix und Obelix aber den Seeweg, um von Burdigala (Bordeaux) nach Gesocribate zu kommen.

Auflösung und Schlussituation

- 3) Das Panel dient dazu, die verschiedenen Stationen der Reise von Asterix und Obelix nochmal Revue passieren zu lassen. Es bildet den zusammenfassenden Abschluss des Abenteuers, das die Leserinnen und Leser mitverfolgt haben.
- 4) Die Abenteuer von Asterix und Obelix haben keinerlei Auswirkung auf das Dorf. Das Leben der Dorfbewohner hat sich nicht verändert. Asterix und Obelix finden das Dorf genau so vor, wie sie es zu Beginn ihres Abenteuers verlassen haben.
- 5) Auf dem letzten Panel kommen die Dorfbewohner zusammen und halten ein Festmahl ab. Diese Schlusszene ist ein wiederkehrendes Motiv in der Asterix-Reihe und auch in anderen Asterix-Comics zu sehen. Hier rennt nun der Neuzugang Idefix aus der Szene, während Nichtsalsverdrus noch benommen unter dem Baum liegt.

Übung 4 - Vom Comic zur Abenteuergeschichte: Wie wird die Spannung aufgebaut?

Die Bewährungsproben: Wie wird ein Spannungsbogen erzeugt?

1) a)

	Seite Nr.	Bewährungsprobe	Verwendetes Mittel
A	7	eine Begegnung mit den Römern	Flucht
B	10	einen Unfall	Kraft
C	14	eine Begegnung mit den Römern	Kraft
D	15	einen Verrat	Kraft
E	21	eine Begegnung mit den Römern	Hilfe einer anderen Person/eine List

b) Lösungsvorschlag:

Seite Nr.	Bewährungsprobe	Verwendetes Mittel
25	eine Begegnung mit den Römern	Flucht/Kraft
34	einen Verrat	eine List

- 2) a) Lösungsvorschlag (Seite 21) – Nachdem sie eine erste Absperrung durchbrochen haben, kommen Asterix und Obelix jetzt in der Stadt Lugdunum an. Gleich darauf treffen sie auf eine römische Patrouille!
- b) Zum Glück hilft einer der Stadtbewohner den beiden gallischen Kriegern, unbemerkt ans andere Ende der Stadt zu gelangen. Seine Freunde locken unterdessen die Legionäre in die Gassen von Lugdunum, wo sich diese hoffnungslos verlaufen.

Wie kann man Zeit und Ort einer Handlung wiedergeben?

3) **Plötzlich** rief eine Stimme **hinter ihnen**: „Halt!“ Erschrocken drehten sich Asterix und Obelix um und erblickten **einige Schritte hinter ihnen** eine Gruppe von Soldaten, die sie grimmig ansahen. Ihr Anführer rief: „Packt sie!“ **Sofort** ergriffen die beiden Freunde die Flucht; sie bogen **an der Straßenecke** nach **rechts** und **dann** nach **links** ab. So konnten sie ihre Verfolger abschütteln.

4) Lösungsvorschlag:

Panel 1 – **Nach einer Stunde Fußmarsch** kam Obelix **an einem Schild vorbei**, das **am Straßenrand** stand. Es war das Ortseingangsschild von Divodurum. Zufrieden stellte er fest, dass er sich auf dem richtigen Weg befand: „Da steht’s! Garnisonsstadt, hat er gesagt ...“

Panel 2 – **Wenig später** marschierte ein Soldatentrupp **einige Schritte entfernt** im Gleichschritt an ihm vorbei. Obelix dachte: „Asterix wurde sicher ins Gefängnis gesteckt. Und am schnellsten find ich ihn, wenn ich mich auch ins Gefängnis stecken lasse.“

- 5) a) - Als Obelix ihn auf Seite 7 fragt, was sie tun sollen, zeigt Asterix mit dem Finger auf etwas, das sich außerhalb des Panels befindet. Dieses Vorgehen weckt die Neugier der Leserinnen und Leser. Sie fragen sich, welchen Weg Asterix gefunden hat, um die Reise fortzusetzen. Um es herauszufinden, müssen die Leserinnen und Leser umblättern.
- Auf Seite 21 werden die beiden Gallier von einer Figur angesprochen; wir können diese Figur nicht sehen, weil sie von einem Holzbalken verdeckt wird und sich *hors-champ*, also außerhalb des Panels befindet. Nur die Hand der Figur ist zu sehen. Die Sprechblase mit dem Frage- und Ausrufezeichen zeigt die überraschte Reaktion von Asterix und Obelix an.

- Auf Seite 35 sind im Hintergrund zwei schwarzen Silhouetten zu sehen. Sie wecken die Neugier der Leserinnen und Leser. Man fragt sich, wer die beiden Figuren sind, die Asterix und Obelix angreifen wollen.

b) Lösungsvorschlag:

- Seite 7 – Die beiden Freunde mussten in den Fluss springen, um den Römern zu entkommen. Obelix fragte sich, was sie jetzt tun sollten ... Sofort zeigte Asterix mit dem Finger nach links: Was hatte er dort gesehen?
- Seite 21 – Die Römer waren ihnen auf den Fersen. Plötzlich befahl ihnen eine Stimme von rechts, in eine Gasse abzubiegen. Wer war das? Konnten sie dieser Person trauen?
- Seite 35 – Die Gallier liegen am Straßenrand im Gras und schlafen friedlich. Da nähern sich ihnen plötzlich zwei bedrohliche wirkende Gestalten ...

Übung 5 - Wie wird eine Comicfigur entwickelt?

Eine Figur in wenigen Worten beschreiben.

1) a) - Asterix ist blond und hat einen großen Schnurrbart. Er trägt einen Helm mit Flügeln, ein schwarzes Hemd, rote Hosen (Bracae) und braune Schuhe (Bundschuhe). An seinem Gürtel sind eine Feldflasche und ein Schwert befestigt.

- Lucius Nichtsalsverdrus hat dunkle Haare, eine vorstehende Nase und buschige Augenbrauen. Er trägt ein weißes Hemd (Tunika) mit blauem Muster (einem Lorbeerkranz) und einen roten Umhang, der von Klammern (den Fibeln) zusammengehalten wird. An den Füßen trägt er weiße Sandalen.
- Heuchlerix hat einen großen roten Schnurrbart. Seine Kleidung ist abgenutzt und geflickt. Er trägt einen roten Umhang, dessen Kapuze einen Teil seines Gesichts verdeckt, dazu ein grünes Hemd, weiße Hosen und braune Schuhe.
- Cäsar Kneipix hat braune Haare, buschige Augenbrauen und einen kleinen Schnurrbart. Er trägt ein blaues Hemd, rot karierte Hosen, eine weiße Schürze, die er um die Taille gebunden hat, und braune Schuhe.
- Gracchus Nenjetepus hat eine vorstehende Nase und ein vorstehendes Kinn. Er trägt einen goldenen Armreif, einen goldenen Helm mit rotem Aufsatz sowie einen roten Umhang, der von Klammern zusammengehalten wird. An seinem goldenen Brustpanzer sind auf Höhe der Schultern und Oberschenkel braune Lederfransen angebracht. An seinem Gürtel ist ein Schwert befestigt. An den Füßen trägt er weiße Sandalen.
- Petilarus trägt einen Eisenhelm mit rotem Aufsatz, ein grünes Hemd und einen Schienenpanzer. An seinem Gürtel trägt er ein Schwert und an den Füßen braune Sandalen.

b) - Asterix lächelt, er sieht glücklich und zufrieden aus. Auf dem Bild verschränkt er die Hände mit ausgestreckten Armen über dem Kopf, als würde er sich über einen Sieg freuen. In dieser Zeichnung kommt seine heitere, lebenslustige Art zum Ausdruck.

- Lucius Nichtsalsverdrus dreht den Kopf weg und runzelt die Stirn; er wirkt beleidigt. Diese Zeichnung zeigt seinen launischen und unsympathischen Charakter.
- Heuchlerix hat ein Lächeln um die Lippen leicht und reibt sich die Hände; seine Augen glitzern unheilvoll im Schatten. Die Zeichnung lässt seine Bösartigkeit und seine verräterische Art erahnen.
- Cäsar Kneipix zieht eine Augenbraue hoch und verzieht das Gesicht; er zeigt auf etwas. Mit der anderen Hand scheint er etwas aufhalten oder ablehnen zu wollen. Er wirkt mürrisch und misstrauisch.
- Gracchus Nenjetepus reckt den rechten Arm über den Kopf und den Zeigefinger in die Höhe. Die linke Hand hat er in die Hüfte gestemmt. Die Zeichnung unterstreicht seinen autoritären Charakter.
- Petilarus stemmt die rechte Hand in die Hüfte und streckt die linke vor sich aus, als wolle er jemanden am Weitergehen hindern. Er wirkt standhaft und entschlossen.

2) Die Schülerinnen und Schüler können die Frage 1 auch in Gruppen bearbeiten. In diesem Fall benennt jede Gruppe einen Berichterstatter (gibt die Eigenschaften einer Figur mündlich wieder) und einen Sekretär (hält die Schlüsselwörter an der Tafel fest).

Das Aussehen einer Figur: Jedes Detail zählt!

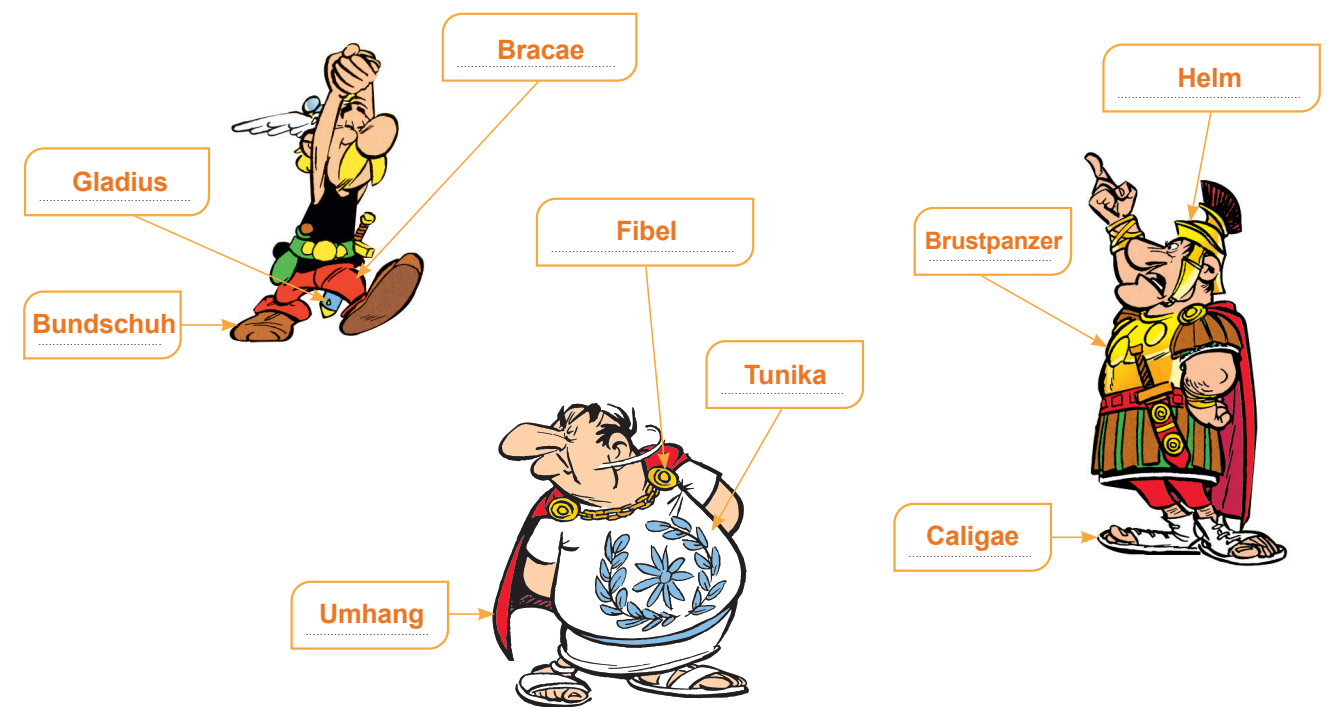
3) Man versteht, dass Asterix, Heuchlerix und Cäsar Kneipix Gallier sind, weil sie einen Schnurrbart, gallische Hosen und Schuhe aus Leder tragen. Das Schwert weist darauf hin, dass Asterix ein Krieger ist, während die Schürze und das Geschirrtuch von Cäsar Kneipix zeigen, dass er Gastwirt ist.

An dieser Stelle sollten die Schülerinnen und Schüler daran erinnert werden, dass diese Darstellungen nicht vollständig mit der historischen Realität übereinstimmen. Sie entsprechen einem Stereotyp, einem Bild, das sich die Leserinnen und Leser von den Galliern (und Römern) machen; die Autoren versuchen in erster Linie, ihren Figuren eine Identität zu verleihen, die die Leserinnen und Leser sofort zuordnen können.

4) Man versteht, dass Lucius Nichtsalsverdrus, Gracchus Nenjetepus und Petilarus Römer sind, weil sie weder Bart noch Schnurrbart tragen und weil der Zeichner Elemente der typisch römischen Kleidung aufgreift.

Lucius Nichtsalsverdrus ist Präfekt (er trägt keine militärische Tracht), Gracchus Nenjetepus ist Zenturio und Petilarus ist Legionär.

5)



Wer hält zu wem?

6) Nicht alle Gallier stehen auf derselben Seite: Einige halten zu Asterix und Obelix bzw. helfen ihnen bei ihrer Mission; andere versuchen, sie daran zu hindern.

7)

Figur	Welche Rolle spielt sie?	Begründung
Asterix	Held	Er setzt seine Kraft und Intelligenz ein, um seine Mission zu erfüllen: eine Rundreise durch Gallien zu machen.
Lucius Nichtsalsverdrus	Gegenspieler	Er will die Gallier in dem kleinen Dorf daran hindern, sich frei zu bewegen. Er ist der Vertreter von Julius Cäsar, dem Hauptfeind der beiden Helden.
Heuchlerix	Gegenspieler	Ein Gallier, der Asterix und Obelix verrät, indem er den Römern sagt, wo sie sich verstecken (Seite 15).
Cäsar Kneipix	Gegenspieler	Dieser Gallier nimmt Asterix und Obelix in seinem Gasthaus auf und hält eine römische Patrouille auf, die die beiden Freunde verfolgt (Seite 27).
Gracchus Nenjetepus	Gegenspieler	Der Zenturio befehligt das verschanzte Lager von Kleinbonum, von dem aus das gallische Dorf bewacht wird (Seite 1).
Petilarus	Gegenspieler	Ein Legionär, der eine Straßensperre auf der Straße nach Durocortorum (Reims) bewacht (Seite 13).

Der Charakter einer Figur

8) Asterix ist mutig, schlau, listig, optimistisch, willensstark ... Heuchlerix ist gerissen, hinterlistig, verräterisch, treulos ...

9) Synonympaare:
geschickt – gewandt
zweifelhaft – unehrlich
loyal – treu
hinterhältig – arglistig
prahlerisch – angeberisch
integer – ehrlich
intelligent – raffiniert
mutig – tapfer
reizbar – aufbrausend

10) Von links nach rechts:
egoistisch – einzelgängerisch gefräßig – naschhaft empfindlich – sensibel

11) Im ersten Panel scheint Obelix nicht zu verstehen, dass die Römer auf Asterix und ihn warten ... Das zeigt, dass er manchmal geistesabwesend und begriffsstutzig ist. Auch im zweiten Panel begreift er nicht, was vor sich geht: Er hat keinen Schimmer, dass Odalix ein Schlafmittel in das Gericht getan hat, das er ihnen serviert. Dieses Panel zeigt, dass Obelix naiv ist.

12) Um der Figur des Cäsar Kneipix ihre Komik zu verleihen, haben die Autoren:
- das in Frankreich weitverbreitete Klischee aufgegriffen, dass die Einwohner Marseilles immer Pastis („Pastix“) trinken, einen Alkohol auf Anisbasis, und Boule spielen, ein Kugelspiel;
- ein weiteres Klischee aufgegriffen, wonach die Einwohner Marseilles hitzig und aufbrausend sind; als die Römer ihn am Boulespielen hindern wollen, droht ihnen Kneipix heftig;
- was die Schülerinnen und Schüler nicht wissen können: Auf Französisch hat die Figur einen Marseiller Akzent, der unter anderem durch die Endung „-aing“ angedeutet wird.

13) Hier können die Schülerinnen und Schüler frei antworten. Sie sollen dabei auf eine konkrete Situation im Comic Bezug nehmen.

Den richtigen Namen finden

14) a) Der Name Nichtsalsverdrus passt gut zur Figur. Der Präfekt wirkt häufig griesgrämig, schlecht gelaunt und scheint immer unzufrieden mit seiner Situation zu sein.
b) Es handelt sich um ein Wortspiel. Nichtsalsverdrus ist ein sprechender Name, der dem Charakter der Figur entspricht. Darüber hinaus endet er auf -us, was ihm den Anschein eines tatsächlichen römischen Namens gibt.

15) Hier können die Namen verschiedener Figuren genannt werden. Um Wiederholungen zu vermeiden, können die Schülerinnen und Schüler Gruppen bilden, von denen jede einen Namen erklärt: die Namen der Helden, der römischen und gallischen Gegenspieler, der Helfer. Die Schülerinnen und Schüler werden gebeten, das Wortspiel zu erklären und, falls zutreffend, die Verbindung zwischen dem Namen der Figur und ihrer Identität oder ihrem Charakter aufzuzeigen.

16) Idefix tritt zum ersten Mal auf Seite 9 in Erscheinung.

17) Hier können die Schülerinnen und Schüler frei antworten. Als Hilfestellung können die Lehrenden darauf verweisen, dass der Name beispielsweise darauf abzielen kann, dass es sich um einen Hund handelt, oder aber auf seine Größe, seine Farbe, seinen Charakter, den Ort, an dem er sich befindet usw.

18) Die beiden Autoren entschieden sich schließlich für den Namen „Idefix“ in Anspielung auf den französischen Ausdruck für „fixe Idee“. Der Name spiegelt die Ausdauer und Hartnäckigkeit des kleinen Hundes wider, der den beiden Galliern auf Schritt und Tritt folgt und sich durch nichts davon abhalten lässt.

19) a) Die Umschreibung „der kleine schnurrbärtige Krieger“ bezieht sich auf Asterix.

b) Lösungsvorschlag:
Vor einer Metzgerei trifft Obelix zum ersten Mal auf Idefix. Der Hinkelstein-Lieferant weiß es noch nicht, aber der kleine schwarz-weiße Hund wird ihm später bei allen Abenteuern als treuer Begleiter zur Seite stehen. Noch begnügt sich der tapfere Vierbeiner, der noch keinen Namen hat, damit, dem großen rothaarigen Mann auf seiner Tour durch Gallien unauffällig zu folgen. Von den Straßen Lutetias bis hin zum kleinen gallischen Dorf läuft das eigensinnige Hündchen immer hinter den beiden Reisenden her ...

Jetzt bist du dran!

20) Die Schülerinnen und Schüler antworten frei. Dabei sollen sie sich von den Figuren im Comic inspirieren lassen. Als Hilfestellung können verschiedene Berufe und Rollen aufgezählt werden (Händler, Schmied, Schuster, Tischler, Druiden, Barde, Gladiator, Soldat, Zenturio, Präfekt, Dorfvorsteher, Sklave ...). Nach Möglichkeit sollen die Schülerinnen und Schüler komische Elemente in den Steckbrief ihrer Figur einbauen. Wenn sie sich für eine gallische Figur entscheiden, können die Lehrenden anregen, dass sie Klischees über Franzosen und Frankreich einarbeiten. Die Schülerinnen und Schüler können eine Karte zur Hilfe nehmen, um den Herkunftsort ihrer Figur zu bestimmen (die Helden könnten beispielsweise zwischen zwei Etappen einen langen Umweg über eine ganz andere Stadt machen).

Übung 6 - Wie wird im Comic kommuniziert?

Vom Comic zum Text: Sprechblasen, Verben, Adjektive und Adverbien

- 1) A. „Ergreift siiiiiiiiie ...“, befahl der Zenturio/ordnete der Zenturio an.
B. „Ergreift siiiiiiiiie ...“, brüllte/schrie der Zenturio.
C. „Ergreift siiiiiiiiie ...“, begann der Zenturio.

2) a) und b)

- Seite 2, Panel 8: Der Hinweisstrich der Sprechblase ist verwackelt, als wäre er mit zitteriger Hand gezeichnet worden. Das soll die Angst zum Ausdruck bringen, die der Soldat empfindet.
- Seite 3, Panel 6: Die Sprechblase hat die Form einer Wolke und die Buchstaben bilden ein unverständliches Wort, das wie ein Brummen klingt. Hier geht es darum zu zeigen, dass die Figur nicht wirklich spricht, sondern vor sich hin murmelt.
- Seite 12, Panel 7: Die Sprechblase enthält Musiknoten und der Text wird von Notenlinien eingerahmt. Die Autoren wollten so zeigen, dass der Süßwarenverkäufer singt.
- Seite 13, Panel 6: Die Schrift ist fett und groß. So wird dargestellt, dass Obelix lauthals lacht.
- Seite 15, Panel 8: Die Sprechblase hat die Form einer Wolke und ist durch drei kleine Kreise mit der Figur verbunden. Das soll zeigen, dass es sich um die Gedanken von Heuchlerix handelt und dass er diese nicht laut ausspricht.

- 3) A. „Himmel, hilf!“, **stöhnte/seufzte** der Zenturio.
B. „Mngnongmgnongmmmmgnnnong!“, **grummelte/murmelte** Nichtsalsverdrus.
C. „Schlafe, Qunitilius, schlaf ein ...mein kleiner Quinquin...“, **sang/trällerte** der Süßwarenverkäufer.
D. „Huahuahua!“, **lachte/gluckste** Obelix.
E. „Das sind doch die beiden Gallier, die die Römer überall suchen“, **sagte sich/dachte** Heuchlerix.

Wie der Tonfall und der Gemütszustand wiedergegeben werden

- 4) A. Angst (Figur links) und Ärger (Figur rechts)
B. Überraschung (Asterix) und Freude (Obelix)
C. Angst und Wut
D. Zuversicht
E. Überraschung
F. Angst und Verlegenheit
G. Wut

5) Lösungsvorschlag:

- A) „Aber ... aber die Gallier sind unheimlich stark! Sie haben Zauberkräfte!“, **wandte** Nenjetepus **ängstlich ein**.
„Blablabla! Hör mir auf damit und lasst zum Appell blasen!“, **erwiderte/befahl** Nichtsalsverdrus **gebieterisch/wütend**.
B) „Die Römer!!!“, **rief** Asterix **fröhlich**.
„Fein!“, **freute sich/jubelte** Obelix und rieb sich die Hände.
C) „He! Nicht so schnell! Wo wollt ihr hin? Anhalten!!!“, **flehte/rief** der Legionär **mit zitternder Stimme/panisch**.
D) „Ihr werdet’s nicht bereuen!“, **versprach/versicherte** Gebrauchtwagenhändler **zuversichtlich/souverän**.
E) „Beim Jupiter!“, **entfuhr es** dem **verduzten/verblüfften** Zenturio.
F) „Ich weiß nicht. Euer Freund ist aufgebrochen. Ich konnte ihn nicht zurückhalten ...“, **stammelte/stotterte** Heuchlerix **ängstlich/verlegen**.
G) „Eine Revolution! Einen Aufstand! Ein Massaker! Einen Krieg!“, **tobte/brüllte** Cäsar **mit hochrotem Kopf/drohend**.

Vom Panel zum Dialog

Lösungsvorschlag:

„**Wir entfernen uns vom Ufer. Das ist gefährlich! Wo wollt Ihr bloß hin**“?, **fragte** der Urlauber **besorgt**.
„**Nach Massilia!**“, **antwortete** Asterix **entschlossen**.
„**Ich bin nicht dick! Nein, mein Herr! Nur kräftig gebaut!**“, **grummelte** Obelix **mürrisch**.

Übung 7 - Wie wird die Szenerie erschaffen?

Szenarist und Zeichner: Zwei Autoren, eine Szenerie

- 1) a) René Goscinny hat im Breakdown angegeben, dass dieses Panel allein den Platz von vier Panels (den Panels 7, 8, 10 und 11) einnehmen soll.
b) René Goscinny hat folgende Elemente vorgesehen:
- zum Ort: einen kleinen Hügel, der Platz rechts und links von der Straße
- Gegenstände: einen Streitwagen (von Pferden gezogen), Amphoren mit Wasser
- Nebenfiguren: begeisterte Gallier und Gallierinnen
c) Der Zeichner, Albert Uderzo, hat statt der Amphoren einen Eimer mit Wasser gezeichnet. Er hat der Szenerie Elemente hinzugefügt: Bäume am Rand des Panels, Häuser im Hintergrund, einige Wolken am Himmel und Idefix, der dem Streitwagen folgt.

Eine Landschaft oder Kulisse beschreiben

- 2) a) Um dem Zeichner den Ort der Handlung zu beschreiben, macht der Szenarist folgende Angaben: „inmitten eines großen, rechteckigen und leeren Platzes“, „auf diesem Podest“, „auch auf dem Podest“, „auch dort“, „um das Podest herum“, „auf dem Platz“.
b) Lösungsvorschlag:
Rund um den Platz sieht man Gebäude mit Stroh- oder Ziegeldächern und Schornsteinen aus Stein. Am Ende des großen Platzes führen ein paar Stufen, die von zwei Säulen eingerahmt werden, hinunter zu einem Kai, an dem ein Schiff vor Anker liegt. Es handelt sich wahrscheinlich um ein Handelsschiff: Amphoren, Pakete und Fässer auf Keilen wurden auf dem Kai abgestellt.

- 3) Eine Straße **führt** zur Stadt Lugdunum. Sie geht in eine Brücke über, die den Fluss **überquert**. **Auf der anderen Seite erstreckt sich** die Stadt **am Fuße eines Hügels**. **Am Flussufer reihen sich** typisch gallische Häuser aneinander, die aus Holzbalken und Strohdächern bestehen. **In der Ferne, jenseits der Häuser, verläuft** eine Straße, die **unter einem Triumphbogen** hindurch zu einem Tempel **führt**. Der Tempel **erhebt sich** auf dem Hügel. **Am Horizont ragen** einige Säulen **empor**, die ein kreisförmiges Gebäude **bilden**.

Übung 8 - Kleine Geografie Galliens

Gallien zur Zeit Julius Cäsars

- 1) a) Die fünf auf der Karte genannten Regionen sind Belgae, Armoricae, Celtae, Aquitani und die Provincia Narbonensis.
b) Die Handlung soll im Jahr 50 v. Chr. stattfinden.

- c) - Im Jahr 52 v. Chr. gewann Julius Cäsar die Schlacht von Alesia und eroberte Gallien. Die Abenteuer von Asterix und Obelix sollen also zwei Jahre nach der Eroberung Galliens spielen.

Toponyme mit gallischen Wurzeln

- 2) a) Die lateinischen Namen von Lyon (Lugdunum), Châteaudun (Castellodunum), Verdun (Virodunum) und Melun (Melodunum) enthalten alle das gallische Wort „dunum“, das „die erhobene Festung“ bedeutet.
b) Der lateinische Name von Rouen lautet „Rotomagus“. Eine kurze Recherche ergibt, dass der lateinische Name von Noyon „Noviomagus“ lautet. Das Wort „magus“ bedeutet „Markt“ auf Gallisch.
- 3) a) „Augustodunum“ bedeutet „die Festung des Augustus“; „Caesaromagus“ bedeutet „Cäsars Markt“.
b) - Clermont-Ferrand: **Augustonemetum** (was soviel bedeutet wie „das Heiligtum des **Augustus**“)
- Lillebonne: **Julio**bona (was so viel bedeutet wie „die unter **Julius** gegründete Stadt“)
- 4) Zur Zeit Julius Cäsars hieß Paris Lutetia. Der Name „Paris“ geht auf den gallischen Stamm der *Parisii* zurück.
- 5) Die Stadt Beauvais wurde nach dem gallischen Stamm der *Bellovaci* benannt.
- 6) Die Kolonie Marseille wurde von den Phokäern gegründet. Sie sprachen Griechisch (die Stadt Phokaia in Kleinasien war eine von den Griechen gegründete Kolonie).

7)

