

1

WAS IST EIGENTLICH EIN COMIC?

TCHAC!



ÜBUNG 1 Zum Einstieg in die Lektüre 50

SCHLÜSSELBEGRIFFE: Seite, Sequenz, Panel, Blockkommentar (oder Caption), Sprech- oder Denkblase, Lautmalerei, Emanata, Titelseite (oder Cover), Vordergrund/Hintergrund

ÜBUNG 2 Wie entsteht ein Comic? 52

SCHLÜSSELBEGRIFFE: Szenario, Breakdown (oder Seitenaufteilung), Zeichnung, Kolorierung, Zeichner, Szenarist

Redaktion : Marion Arnaud,
Lehrerin für Latein und Altgriechisch.

Grafische Gestaltung und Lektorat: graph'm

ARBEITSBUCH

WAS IST EIGENTLICH EIN COMIC?



SCHLÜSSELBEGRIFFE: Seite, Sequenz, Panel, Blockkommentar (oder Caption), Sprech- oder Denkblase, Lautmalerei, Emanata, Titelseite (oder Cover), Vordergrund/Hintergrund

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

WAS IST EIGENTLICH EIN COMIC?

ÜBUNG 1 Zum Einstieg in die Lektüre

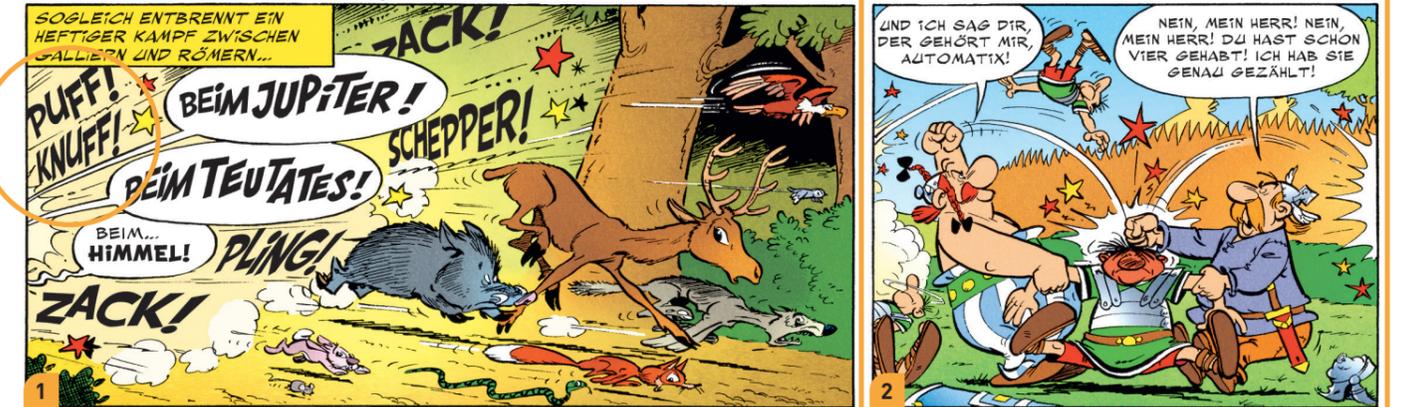
- Welche Begriffe fallen dir ein, wenn du das Wort „Comic“ hörst? **Notiere diese Begriffe und formuliere anschließend eine Definition aus ein bis zwei Sätzen.**
- In einem Comicband ist jede Seite nach einem bestimmten Schema aufgebaut. **Schau dir die hier abgedruckte Comicseite genau an und beschrifte die in Orange hervorgehobenen Elemente anhand dieser Liste:**
Seitenzahl – Panel – Sequenz – Sprech- oder Denkblase – Blockkommentar (oder Caption) – Lautmalerei – Bewegungslinien
- Hast du alles verstanden? **Verbinde jeden Begriff mit der passenden Definition.**

<p>A. Sequenz</p> <p>B. Panel</p> <p>C. Blockkommentar (oder Caption)</p> <p>D. Sprech- oder Denkblase</p> <p>E. Lautmalerei</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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.
--	--
- Die Linien und Zeichnungen, die eine Bewegung, einen Gemütszustand (Überraschung, Wut, Angst usw.) oder eine Empfindung (Schmerz, Benommenheit usw.) anzeigen, nennt man „Emanata“.

- Kreise im 2. Panel die Linien ein, die die schnellen Bewegungen der beiden Gallier anzeigen.
- Mit welchen Emanata hat der Zeichner in den Panels 5 und 6 den Schmerz der Figuren dargestellt?

- Was können wir über das Thema des Comics vermuten, ohne ihn gelesen zu haben? **Schau dir die Titelseite genauer an ...**
 - Achte auf die Körperhaltung der Personen und der Pferde. Welchen Eindruck machen sie? Was kann der Leser wahrscheinlich erwarten?
 - Was könnte in dem Sack sein, den Obelix trägt?
 - Worauf scheint der Streitwagen zu fahren? Was könnte mit dieser Zeichnung gemeint sein?

Seite 3



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?

6 Was glaubst du, aus welchem Grund die beiden Freunde eine Rundreise durch Gallien machen? Schreibe zwei bis drei Sätze dazu, warum sie diese Reise deiner Vermutung nach unternehmen.

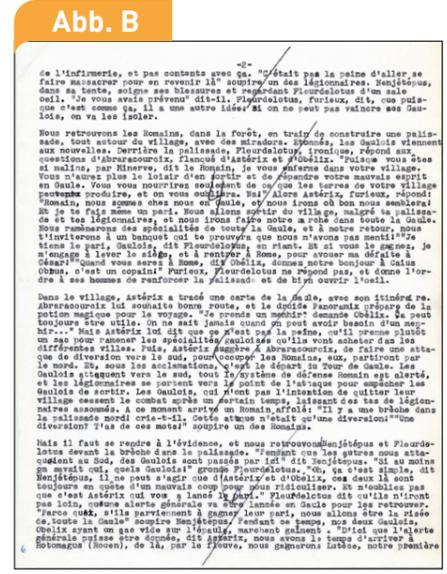
SCHLÜSSELBEGRIFFE: Szenario, Break-down (oder Seitenaufteilung), Zeichnung, Kolorierung, Zeichner, Szenarist

ÜBUNG 2 Wie entsteht ein Comic?

1 Auf jeder der sechs Abbildungen sieht man eine Etappe der Entstehung dieses Comics. Was denkst du, in welcher Reihenfolge sich diese Schritte abgespielt haben? Welche Abbildung zeigt den ersten Schritt und welche den letzten? Begründe deine Antwort mündlich.



Archive Albert Uderzo



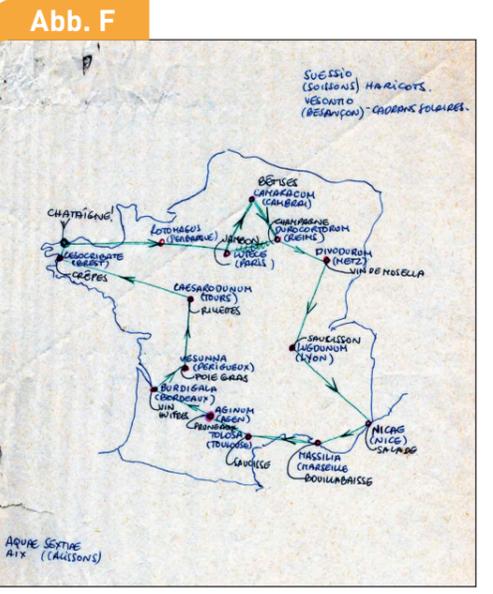
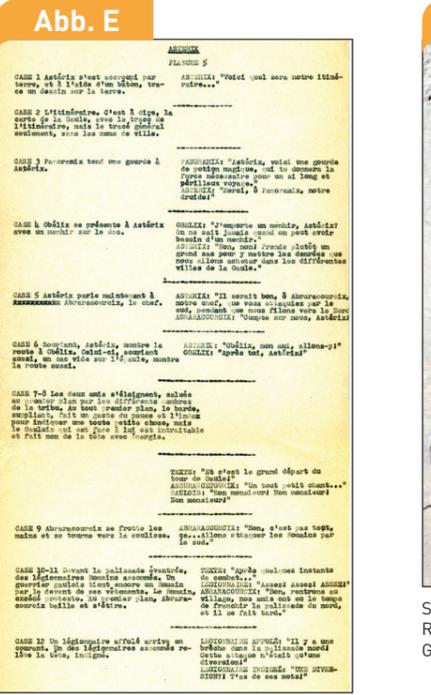
Archive Anne Goscinny



Archive Anne Goscinny



Archive Anne Goscinny



Skizze von René Goscinny, auf der er fast exakt die finale Reiseroute von Asterix und Obelix durch das kulinarische Gallien festgehalten hat.

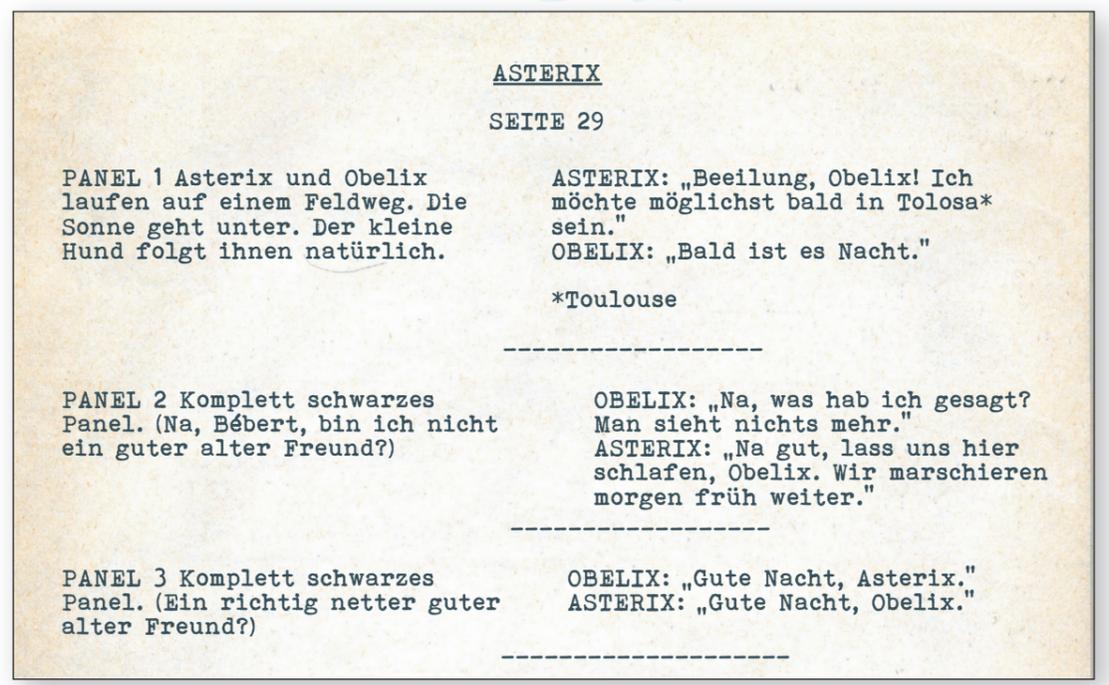
2 Der Comic ist in mehreren Etappen entstanden. Trage in die Tabelle ein, welche Abbildung (A, B, C, D, E, F) zu welchem Schritt passt.

SCHRITT 1	Hintergrundrecherche zu den lateinischen Namen verschiedener Städte in Frankreich	Abbildung
SCHRITT 2	Auswahl der Städte, die die beiden Helden im Lauf der Geschichte aufsuchen	Abbildung
SCHRITT 3	Erstellen des Szenarios (Geschichte des Comics wird in einem längeren Text schriftlich festgehalten)	Abbildung
SCHRITT 4	Erstellen des Breakdowns (in kurzen Texten wird beschrieben, was in den einzelnen Panels passiert)	Abbildung
SCHRITT 5	Zeichnen der einzelnen Panels, erst mit Bleistift und dann mit Tusche	Abbildung
SCHRITT 6	Kolorierung bzw. Ausmalen der Panels	Abbildung

3 Die Abenteuer von Asterix wurden von zwei Autoren erschaffen.

- a. Finde mithilfe der Titelseite heraus, wer den Text verfasst hat und wer die Zeichnungen.
- b. Derjenige, der die Zeichnungen anfertigt, ist der Zeichner; aber wie nennt man denjenigen, der den Text schreibt?

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?



2

WIE MAN EINE GUTE GESCHICHTE ERZÄHLT

ÜBUNG 3 Aus welchen Abschnitten besteht eine Abenteuergeschichte? 55

SCHLÜSSELBEGRIFFE: Erzählstruktur, Ausgangssituation, Auslöser, Peripetie (oder Wendepunkt), Auflösung, Schluss-situation, Status Quo

ÜBUNG 4 Vom Comic zur Abenteuergeschichte: Wie wird die Spannung aufgebaut? 57

SCHLÜSSELBEGRIFFE: Peripetie (oder Wendepunkt), Bewäh-rungsproben, Orts- und Zeitangaben, Spannung, Hors-champ

ÜBUNG 5 Wie wird eine Comicfigur entwickelt? 60

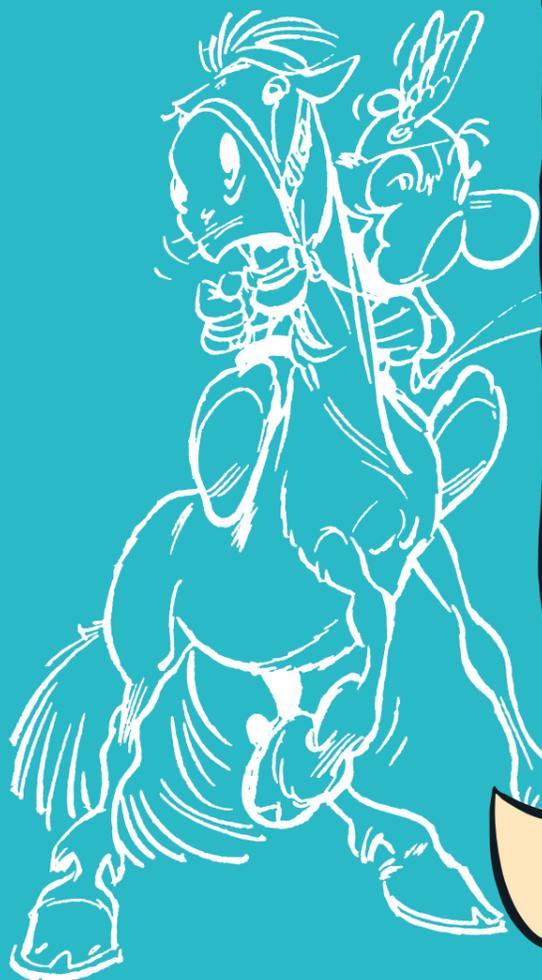
SCHLÜSSELBEGRIFFE: Steckbrief, Kleidung, Gegenstände, Helfer, Gegenspieler, Charakter, positive und negative Eigen-schaften, Charakterkomödie, Stereotyp, Synonyme, Periphrase

ÜBUNG 6 Wie wird im Comic kommuniziert? 64

SCHLÜSSELBEGRIFFE: Breakdown (oder Seitenaufteilung), Sprech- und Denkblasen, Emanata, Tonfall, Emotionen, Begleitsätze, Adjektive, Dialoge

ÜBUNG 7 Wie wird die Szenerie erschaffen? 66

SCHLÜSSELBEGRIFFE: Breakdown, Szenerie, Kulisse, Landschaft, Beschreibung, Ortsangaben



WIE MAN EINE GUTE GESCHICHTE ERZÄHLT



ÜBUNG 3

Aus welchen Abschnitten besteht eine Abenteuergeschichte?

SCHLÜSSELBEGRIFFE: Erzählstruktur, Aus-gangssituation, Auslöser, Peripetie (oder Wende-punkt), Auflösung, Schluss-situation, Status Quo

Eine Erzählung besteht aus verschiedenen Abschnitten, die zusammen die Erzählstruktur der Geschichte bilden.

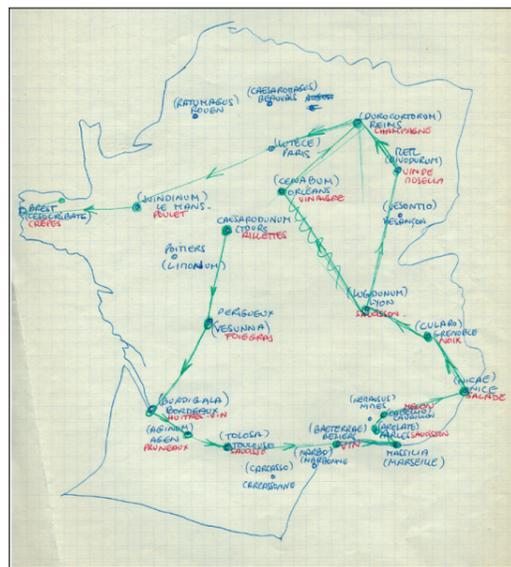
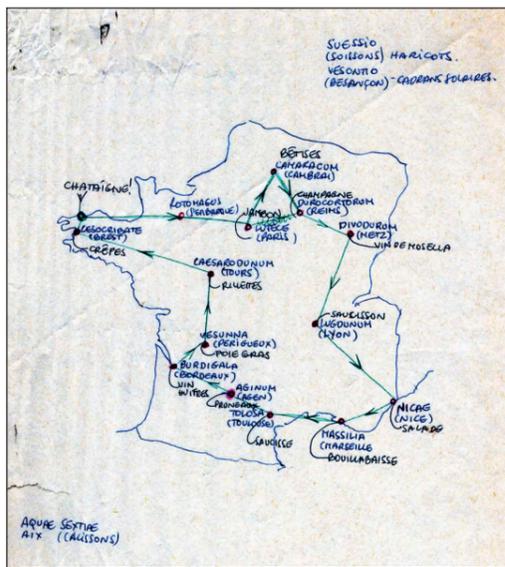
Die Erzählstruktur

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

Abschnitt der Geschichte	Fragen	Entsprechende Seiten im Comic
Ausgangssituation: die Situation der Helden zu Beginn des Abenteuers	<ul style="list-style-type: none"> - Welchen Beschäftigungen gehen die Römer (Seite 1) und die Gallier (Seite 2) zu Beginn des Abenteuers nach? - Welche Wörter weisen jeweils im ersten Panel darauf hin, dass bisher alles ruhig und ungestört verläuft? 	Nr. 1 und 2
Auslöser: ein Problem, das die Helden lösen müssen und das die Handlung auslöst	<ul style="list-style-type: none"> - Welches Problem treibt Asterix und Obelix dazu, ihre Reise anzutreten? Welche Mission liegt vor ihnen? 	Nr. bis
Handlungsablauf: alles das, was die Helden unternehmen müssen, um alle Hindernisse zu bewältigen und ihre Mission zu erfüllen	<ul style="list-style-type: none"> - Was ist die erste Etappe ihrer Reise? - Und was ist die letzte Etappe? - Welchem Hindernis begegnen die beiden besonders häufig? 	Nr. bis
Auflösung: Der Moment, in dem die Helden das letzte Hindernis überwunden haben und ihr Problem beseitigt ist.	<ul style="list-style-type: none"> - Welches ist das letzte Hindernis, das die Helden überwinden müssen, bevor sie in ihr Dorf zurückkehren? - Was geschieht mit Nichtsalsverdrus? 	Nr. bis
Die Schluss-situation: die Situation der Helden am Ende des Abenteuers	<ul style="list-style-type: none"> - Wo befinden sich die Helden am Ende der Geschichte und was tun sie? 	Nr.

Alles vorherbestimmt?

2 **Vergleiche die Karte im Comic, die in den Sand gezeichnete wurde (Seite 5, Panel 2), mit den unten abgebildeten Karten, die René Goscinny gezeichnet hat.**



Archive Anne Goscinny

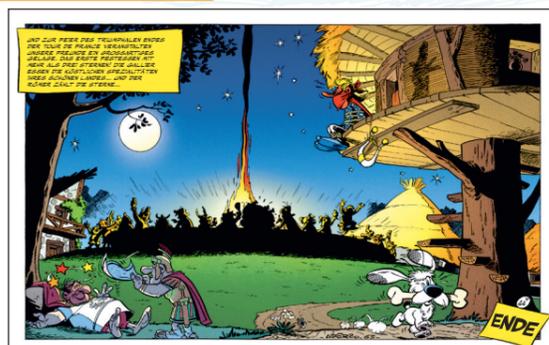
Archive Anne Goscinny

- Wozu haben die Autoren des Comics diese beiden Karten verwendet?
- Achte auf die Richtung der Pfeile und die Namen der Städte auf beiden Karten: Welche Unterschiede fallen dir auf?
- Welche der beiden Routen kommt der Reiseroute im Comic am nächsten? Auf den Karten finden sich zwei Städte, in die Asterix und Obelix im Comic nicht reisen. Welche sind das?

Auflösung und Schlusssituation

- Auf der letzten Seite des Comics zeigen die beiden Gallier Nichtsalsverdrus die Spezialitäten, die sie mitgebracht haben. Welchen Zweck erfüllt dieses Panel aus Sicht der Leserinnen und Leser?
- Welche Auswirkungen haben die Abenteuer von Asterix und Obelix auf das Dorf? Hat sich das Leben der Dorfbewohner verändert?
- Was machen die Dorfbewohner auf der letzten Seite? Vergleiche dieses allerletzte Panel mit den letzten Panels in anderen Asterix-Comics: Was fällt dir auf?

Seite 44, Panel 6



In jedem Asterix-Band kehren am Ende alle zum Status Quo, also zur Ausgangssituation, zurück. Die Figuren von Goscinny und Uderzo mögen wohl keine Veränderungen!

Vom Comic zur Abenteuergeschichte: Wie wird die Spannung aufgebaut?

ÜBUNG 4

Im Verlauf der Handlung gibt es immer wieder überraschende Wendungen, sogenannte Peripetien. Jede neue Wendung bringt eine Folge von Ereignissen mit sich und die Helden müssen eine Bewährungsprobe bestehen oder einer Gefahr entgehen.

Die Bewährungsproben: Wie wird ein Spannungsbogen erzeugt?



- Bei jeder neuen Wendung müssen sich Asterix und Obelix einem Problem oder einer Gefahr stellen und einen Weg finden, die Situation zu lösen.
 - Finde heraus, zu welcher Seite die folgenden Panels gehören. Gib jeweils an, welche Bewährungsprobe die Helden bestehen müssen: *einen Verrat – eine Begegnung mit den Römern – einen Unfall*. Gib auch an, mit welchen Mitteln sie sich aus der Situation befreien: *Kraft – eine List – Hilfe einer anderen Person – Flucht*.



Seite Nr.	Bewährungsprobe	Verwendetes Mittel
A
B
C
D
E

- Suche dir eine weitere Bewährungsprobe aus, die Asterix und Obelix in diesem Comic bestehen müssen. Gib die Nummer der Seite an, die Art der Bewährungsprobe und das Mittel, das sie dafür verwenden.

2 Jetzt wollen wir eine dieser Bewährungsproben in ganzen Sätzen erzählen.

- a. Such dir eine der Bewährungsproben aus, die die Helden bestehen müssen, und erzähle sie in ein bis zwei Sätzen.
- b. Füge in einem Satz hinzu, mit welchen Mitteln die Helden die Situation auflösen. Beginne mit Begriffen wie: *aber, trotzdem, zum Glück, glücklicherweise, und dann ...*

Wie kann man Zeit und Ort einer Handlung wiedergeben?

In einem Comic werden Zeit und Ort der Handlung über die Zeichnung vermittelt. In einer Geschichte ohne Illustrationen müssen dagegen Wörter verwendet werden, damit die Leserinnen und Leser wissen, wo und wann die Handlung stattfindet.



3 Wir haben aus den oben abgebildeten Panels (Seite 7) eine kleine Erzählung gemacht. **Vervollständige die Erzählung** so, dass der Leser sie ohne die Zeichnungen versteht. Verwende dabei folgende Wörter:

- **Zeitangaben:** *dann – sofort – plötzlich*
- **Ortsangaben:** *ein paar Schritte hinter ihnen – links – hinter ihnen – an der Straßenecke – rechts*

..... rief eine Stimme: „Halt!“ Erschrocken drehten sich Asterix und Obelix um und erblickten eine Gruppe von Soldaten, die sie grimmig ansahen. Ihr Anführer rief: „Packt sie!“ ergriffen die beiden Freunde die Flucht; sie bogen nach und nach ab. So konnten sie ihre Verfolger abschütteln.

4 Schau dir die folgenden Panels an (Seite 18). Sieh dir genau an, wo sich die einzelnen Figuren befinden: Wohin gehen sie, wo führt ihr Weg sie entlang, wer befindet sich wo usw.



Im folgenden Text werden die beiden Panels beschrieben. **Vervollständige den Text, indem du jeweils einen einleitenden Satz schreibst.** Gib darin an, wo sich die Personen befinden und was sie tun. Verwende dabei die entsprechenden Orts- und Zeitangaben und unterstreiche diese.

Panel 1 – Zufrieden stellte er fest, dass er sich auf dem richtigen Weg befand: „Da steht's! Garnisonsstadt, hat er gesagt ...“

Panel 2 – Obelix dachte: „Asterix wurde sicher ins Gefängnis gesteckt. Und am schnellsten find ich ihn, wenn ich mich auch ins Gefängnis stecken lasse.“

5 Die drei folgenden Panels befinden sich alle am Ende einer Seite.

- a. Auf welche Weise erzeugen die Autoren Spannung? Wie sorgen sie dafür, dass die Leserinnen und Leser wissen wollen, wie es weitergeht? Achte auf die Details in den Zeichnungen und den Sprechblasen und beschreibe sie genau.

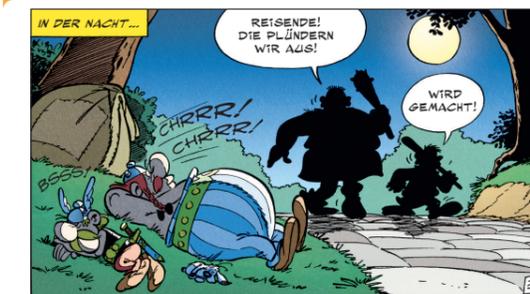
Seite 7, Panel 10



Seite 21, Panel 9



Seite 35, Panel 9



- b. Wandle jedes dieser drei Panels in einen Text um. Schreibe zu jedem Panel zwei bis drei Sätze. Verwende dabei folgende Wörter:

- **Adverbien** wie „schnell“, „friedlich“ usw.;
- **Zeit- und Ortsangaben,**
- **Fragezeichen, Auslassungspunkte**

Vokabular: Alles, was sich außerhalb des Rahmens befindet und was die Leserinnen und Leser nicht sehen, wird als „hors-champ“ (frz. außerhalb des Feldes) bezeichnet.

ÜBUNG 5 Wie wird eine Comicfigur entwickelt?

Eine Figur in wenigen Worten beschreiben

1 Wähle eine dieser sechs Figuren aus:



Asterix



Lucius Nichtsalsverdrus



Heuchlerix



Cäsar Kneipix



Gracchus Nenjetepus



Petilarus

SCHLÜSSELBEGRIFFE: Steckbrief, Kleidung, Gegenstände, Helfer, Gegenspieler, Charakter, positive und negative Eigenschaften, Charakterkomödie, Stereotyp, Synonyme, Periphrase

- Liste alle körperlichen Merkmale der Figur auf. Beschreibe auch, welche Kleidung und Gegenstände sie trägt.
- Schreibe auch deine eigenen Beobachtungen zur Figur auf. Welche Charaktereigenschaft(en) zeigt/zeigen sich in ihrem Aussehen und ihrer Haltung?

2 Stelle deinen Mitschülerinnen und Mitschülern die wichtigsten (körperlichen und charakterlichen) Eigenschaften der Figur vor. Während deines Vortrags notiert jemand die Begriffe an der Tafel, die die Figur am besten beschreiben.

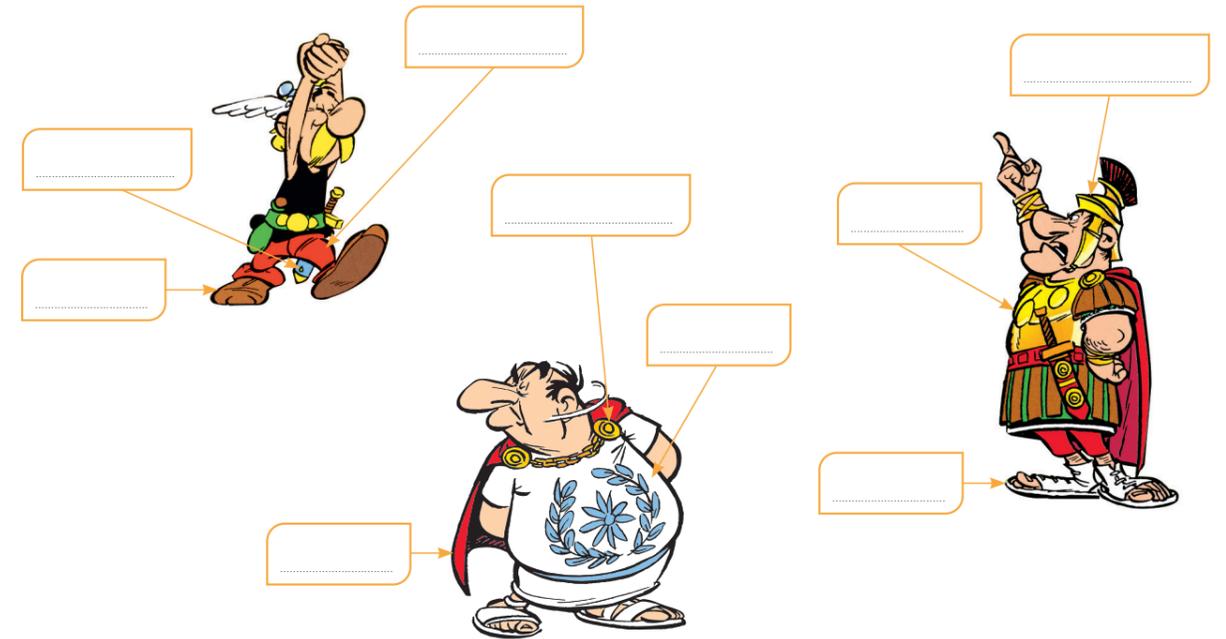
Das Aussehen einer Figur: Jedes Detail zählt!

In einem Comic gibt es keine Beschreibungen. Beschreibende Aussagen werden durch Zeichnungen ersetzt. Die Identität jeder Figur muss also auf den ersten Blick erkennbar sein.

3 Anhand welcher Details kannst du sofort erkennen, dass Asterix, Heuchlerix und Cäsar Kneipix Gallier sind? Welche Gegenstände weisen darauf hin, dass Asterix ein Krieger ist und Cäsar Kneipix ein Gastwirt?

4 Anhand welcher Details kannst du sofort darauf schließen, dass Lucius Nichtsalsverdrus, Gracchus Nenjetepus und Petilarus Römer sind? Gib an, wer von ihnen Legionär, wer Zenturio und wer Präfekt ist.

5 Informiere dich über die typische Kleidung von Galliern und Römern und ordne dann den Figuren die richtigen Begriffe zu. Folgende Wörter helfen dir dabei: *Bracae* – *Bundschuh* – *Caligae* – *Uhang* – *Helm* – *Brustpanzer* – *Fibel* – *Gladius* – *Tunika*.



Wer hält zu wem?

6 Sind die Gallier alle auf derselben Seite? Begründe deine Antwort.

Eine Figur, die den Helden daran hindern will, seine Mission zu erfüllen, ist ein Gegenspieler. Ein Helfer dagegen ist eine Figur, die dem Helden zur Hilfe eilt.

7 Ordne die Figuren einer der drei folgenden Kategorien zu: Held, Helfer, Gegenspieler. Begründe deine Entscheidung in einem kurzen Satz.

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
Heuchlerix	
Cäsar Kneipix	
Gracchus Nenjetepus	
Petilarus	

Der Charakter einer Figur

8 Welche Adjektive beschreiben die positiven Eigenschaften von Asterix? Wie lassen sich die negativen Eigenschaften von Heuchlerix beschreiben?

Ein Synonym ist ein Wort mit gleicher oder ähnlicher Bedeutung.

9 Bilde aus den folgenden Adjektiven, die die positiven und negativen Eigenschaften der Figuren beschreiben, Synonympaare:

geschickt – zwielichtig – loyal – hinterhältig – gewandt – prahlerisch – integer – intelligent – mutig – reizbar – ehrlich – tapfer – angeberisch – aufbrausend – raffiniert – arglistig – treu – unehrlich

10 Obelix hat einige Schwächen ... Ordne jedem Panel zwei Adjektive aus der Liste zu, die sein Verhalten beschreiben: gefräßig – sensibel – naschhaft – egoistisch – empfindlich – einzelgängerisch

Dass Obelix beleidigt reagiert, wenn er auf sein Gewicht angesprochen wird, ist ein „Running Gag“ in der Reihe: Die Autoren machen immer wieder Witze darüber!



11 Sieh dir die beiden folgenden Panels genau an. Wie reagiert Obelix in diesen Situationen? Welche Eigenschaften legt er hier an den Tag?



12 Die Figur des Cäsar Kneipix ist die stereotype Darstellung eines Einwohners von Marseille, einer Stadt in Südfrankreich. Liste die Mittel auf, die die Autoren verwendet haben, um dieser Figur ihre Komik zu verleihen.

Bei einem Stereotypen oder Klischee handelt es sich um eine Vorstellung, die oft verwendet und nicht hinterfragt wird. Sie beruht auf Vorurteilen gegenüber einer bestimmten Person oder Gruppe.

13 Über welche der Figuren im Band musst du am meisten lachen? Erkläre, warum diese Figur besonders lustig ist und nenne mindestens eine konkrete Situation als Beispiel.

Um uns zum Lachen zu bringen, kommt in Comics die Charakterkomödie zum Einsatz: Die Schwächen der Figuren werden übertrieben dargestellt, sodass sie lächerlich wirken.

Den richtigen Namen finden

14 Den Präfekten auf Seite 1 haben die Autoren „Nichtsalsverdrus“ getauft.

- Entspricht dieser Name dem Charakter der Figur? Wenn ja, warum?
- Was ist an diesem Namen komisch?

In den Alben der Asterix-Reihe sind die Namen der Figuren oft komisch: Die Autoren verwenden Ironie und Wortspiele, um die Figuren zu charakterisieren.

15 Fällt dir eine weitere Figur aus dem Band ein, deren Name ein Wortspiel ist?

In *Tour de France* tritt Idefix zum ersten Mal in Erscheinung. Allerdings hat er noch keinen Namen! Im Breakdown nennt René Goscinny ihn nur „den kleinen Hund“. Die Autoren rufen zu einem Wettbewerb auf und bitten die Leserinnen und Leser, Namensvorschläge zu machen. Vorgeschlagen wurden unter anderem Patracourcix (von „pattes raccourcies“, dt. kurze Beine) und Trépetix („très petit“, sehr klein) ...

16 Auf welcher Seite tritt Idefix zum ersten Mal in Erscheinung?

Die Antwort findest du mithilfe der hier abgebildeten Anweisungen des Szenaristen an den Zeichner.

PANEL 9 Sie betreten beide einen Laden mit der Aufschrift: „Metzgerei – Feinkost“. Vor der Tür sitzt ein kleiner Hund.

17 Welchen Namen hättest du für den kleinen Hund vorgeschlagen?

18 Was denkst du, warum sich die Autoren letztendlich für den Namen „Idefix“ entschieden haben?

Eine Periphrase besteht aus mehreren Wörtern und umschreibt einen einzelnen Begriff bzw. eine Person. Zum Beispiel ist „der von Julius Cäsar gesandte Präfekt“ eine Periphrase für Nichtsalsverdrus.

19 In einem Text kann eine Person auch anders beschrieben werden als durch ihren Namen. Zum Beispiel können Aussehen, Charakter, Herkunft, Beruf und Funktion genannt und die Figur in Periphrasen umschrieben werden.

- Auf welche Person trifft diese Umschreibung zu: „der kleine schnurrbärtige Krieger“?
- Sorge im Text für mehr Abwechslung, indem du alle angestrichelten Namen durch Umschreibungen ersetzt. Verwende dabei Adjektive, die das Aussehen oder den Charakter der Figur beschreiben.

Vor einer Metzgerei trifft Obelix zum ersten Mal auf Idefix. Obelix weiß es noch nicht, aber Idefix wird ihm später bei allen Abenteuern als treuer Begleiter zur Seite stehen. Noch begnügt sich Idefix, der noch keinen Namen hat, damit, Obelix auf seiner Tour durch Gallien unauffällig zu folgen. Von den Straßen Lutetias bis hin zum kleinen gallischen Dorf läuft Idefix immer hinter Asterix und Obelix her ...

Jetzt bist du dran!

20 Du darfst du jetzt eine ganz neue Figur ausdenken. Stell dir vor, Asterix und Obelix lernen diese Figur auf ihrer Reise zwischen zwei Etappen kennen.

- Erstelle zunächst den Steckbrief der Figur.
- Beschreibe mit einigen Sätzen die (körperlichen und charakterlichen) Eigenschaften der Figur.

Du kannst deine Figur natürlich auch zeichnen! In diesem Tutorial findest du Tipps dazu, wie du eine Figur im Stil von Albert Uderzo zeichnen kannst: <https://www.asterix.com/comment-dessiner-asterix-et-ses-amis/>

Name:

Nationalität:

Körperliche Eigenschaften:

Helfer oder Gegenspieler:

Charaktereigenschaften:

Beruf oder Funktion:

Wo begegnen die beiden Helden dieser Figur:

Akzent und/oder Lieblingswort:

ÜBUNG 6 Wie wird im Comic kommuniziert?

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



In einem Text zeigt das Verb im Begleitsatz zur wörtlichen Rede (sagen, antworten, denken, schreien, flüstern usw.) an, wie sich eine Person ausdrückt.

1 Sieh dir das Panel an (Seite 29, Panel 7). Der Inhalt wird hier in Textform wiedergegeben. Vervollständige den Text, indem aus den folgenden Verben die passenden auswählst: *brüllte – flüsterte – begann – befahl – murmelte – schrie – empfahl – ordnete an – sang*. Welche Verben könnte man verwenden, um deutlich zu machen:

- A. dass der Zenturio einen Befehl gibt: „Ergreift siiiiiiiiie ...“, der Zenturio.
 B. dass er sehr laut spricht, sodass ihn alle hören: „Ergreift siiiiiiiiie ...“, der Zenturio.
 C. dass er nicht dazu kommt, seinen Satz zu beenden: „Ergreift siiiiiiiiie ...“, der Zenturio.

Seite 29, Panel 7



Seite 2, Panel 8



Seite 3, Panel 6



Seite 12, Panel 7



Seite 13, Panel 6



Seite 15, Panel 8



2 Schau dir die Sprech- und Denkblasen in den fünf Panels oben genau an. Achte auf die Buchstaben und Symbole darin.

- a. Beschreibe die Größe und Form der Sprech- und Denkblasen. Was ist an ihnen besonders?
 b. Was sagen sie über die Art und Weise aus, wie sich die Figuren ausdrücken (Tonfall, Lautstärke, Emotionen)?

3 Wenn man diese Sprech- und Denkblasen in Textform wiedergibt, ergeben sie die folgenden Sätze. Vervollständige die Sätze mithilfe der entsprechenden Verben: *sang – gluckste – stöhnte – grummelte – sagte sich – seufzte – dachte – trällerte – lachte – murmelte*.

Für jeden Satz gibt es zwei richtige Antworten.

- A. „Himmel, hilf!“, der Zenturio.
 B. „Mngnongmngnongmmmmgngngng!“, Nichtsalsverdrus.
 C. „Schlafe, Qunitilius, schlaf ein ...mein kleiner Quinquin...“, der Süßwarenverkäufer.
 D. „Huahuahua!“, Obelix.
 E. „Das sind doch die beiden Gallier, die die Römer überall suchen“, Heuchlerix.

Wie der Tonfall und der Gemütszustand wiedergegeben werden

Um in einem Text darzustellen, wie und in welchem Tonfall eine Figur spricht und in welchem Gemütszustand sie sich befindet, kann man bestimmte Verben, Adjektive und Adverbien verwenden.

4 Ordne jedem Panel den Gemütszustand zu, in dem sich die Figuren jeweils befinden: Freude, Ärger, Wut, Überraschung, Verlegenheit, Angst, Zuversicht



5 Die folgenden Sätze geben die Dialoge aus den Panels in Textform wieder. Vervollständige sie mithilfe der Wörter in den Kästen. **Schlage Wörter, die du nicht kennst, im Wörterbuch nach!** Es gibt mehrere Antwortmöglichkeiten.

Verben:	Adjektive/Adverbien:
stammelte – rief – tobte – versicherte – freute sich – brüllte – flehte – versprach – entfuhr es – stotterte – befahl – erwiderte – jubelte	zufrieden – mit hochrotem Kopf – verduzt – verlegen – wütend – zuversichtlich – panisch – flehentlich – ängstlich – fröhlich – gebieterisch – verblüfft – drohend – souverän – mit zitternder Stimme

- A. „Aber ... aber die Gallier sind unheimlich stark! Sie haben Zauberkräfte!“, wandte **Nejjetepus** ängstlich ein.
 „Blablabla! Hört mir auf damit und lasst zum Appell blasen!“,
 Nichtsalsverdrus
 B. „Die Römer!!!“, Asterix
 „Fein!“, Obelix und rieb sich die Hände.
 C. „He! Nicht so schnell! Wo wollt ihr hin? Anhalten!!!“, der Legionär
 D. „Ihr werdet's nicht bereuen!“, der Gebrauchtwagenhändler
 E. „Beim Jupiter!“, dem Zenturio.
 F. „Ich weiß nicht. Euer Freund ist aufgebrochen. Ich konnte ihn nicht zurückhalten ...“, Heuchlerix
 G. „Eine Revolution! Einen Aufstand! Ein Massaker! Einen Krieg!“, Cäsar

Vom Panel zum Dialog

Seite 26



Wandle den Inhalt aus dem links abgedruckten Panel in einen ausformulierten Dialog um. Setze die passenden Verben, Adjektive und Adverbien ein, um zu zeigen, in welchem Tonfall die Figuren sprechen. Die Sätze sollen nach dem folgenden Schema aufgebaut sein:
 Aussage der Figur + Verb + Name bzw. Bezeichnung der Figur + Adjektiv/Adverb

„ der Urlauber
 „ Obelix
 „
 „

Wenn zwei oder mehr Figuren miteinander sprechen, schreibt man einen Dialog. Durch Anführungszeichen sowie einen neuen Absatz wird gekennzeichnet, dass eine andere Figur das Wort ergreift.

Eine Landschaft oder Kulisse beschreiben

2 Vergleiche diesen Ausschnitt aus dem Breakdown zu Seite 37 mit dem entsprechenden Panel.

PANEL 4-5-7-8 In der Mitte eines rechteckigen, kahlen Platzes erhebt sich eine Art Podest. Auf diesem Podest werden die beiden Verbrecher zur Schau gestellt. Beide tragen einen eisernen Schandkragen und sind an den Pfosten in der Mitte angekettet. General Motus, auch auf dem Podest, hält eine Ansprache und zeigt dabei mit dem Finger auf den Sack mit Lebensmitteln, der sich ebenfalls dort befindet. Um das Podest herum stehen bewaffnete Legionäre Wache. Auf dem Platz befinden sich außerdem Gallier und Gallierinnen, die mit finsterner Miene den großspurigen Worten von General Motus lauschen.

Seite 37



Archive Anne Goscinny

- Finde die Angaben im Breakdown, mit denen Szenarist Goscinny dem Zeichner Uderzo den Ort der Handlung beschreibt.
- Füge dem Breakdown einige Sätze hinzu, in denen du die Elemente beschreibst, die der Zeichner am Rande des Panels hinzugefügt hat. Beginne mit: „Rund um den Platz gibt es/sieht man ...“

3 Sieh dir dieses Panel an, das auf Seite 23 zu finden ist. Wir sehen, dass Asterix und Obelix abreisen und sich von der Stadt Lugdunum entfernen.

Seite 23



Beschreibe die Stadt und die Landschaft so genau wie möglich.

Vermeide dabei Formulierungen wie „es gibt“ und „man sieht“. Verwende stattdessen für jedes Element ein bestimmtes Verb, um es zu beschreiben:

- eine Straße / führen
- eine Brücke / überqueren
- die Stadt / sich erstrecken
- der Häuser / aneinanderreihen
- ein Tempel / sich erheben
- der Säulen / emporragen

Füge Ortsangaben hinzu wie: in der Ferne, am Horizont, auf einem Hügel, am Fuß eines Hügel, am Flussufer

Beispiel: eine Straße / führen → Eine Straße führt zur Stadt Lugdunum.

ÜBUNG 7

Wie wird die Szenerie erschaffen?

Szenarist und Zeichner: Zwei Autoren, eine Szenerie

1 Vergleiche diesen Ausschnitt aus dem Breakdown zu Seite 33 mit dem entsprechenden Panel.

PANEL 7-8-10-11 Der Wagen, der von zwei Pferden gezogen wird, erreicht einen kleinen Hügel. Zu beiden Seiten der Straße tummeln sich begeistertste Gallier und Gallierinnen, genau wie beim Radrennen der Tour de France. Einige schieben die Räder des Wagens an, um beim Bergauffahren zu helfen. Andere rennen neben dem Wagen her, um die Pferde mit Wasser aus Amphoren nass zu spritzen. Obelix ist verblüfft, Asterix ein wenig besorgt.

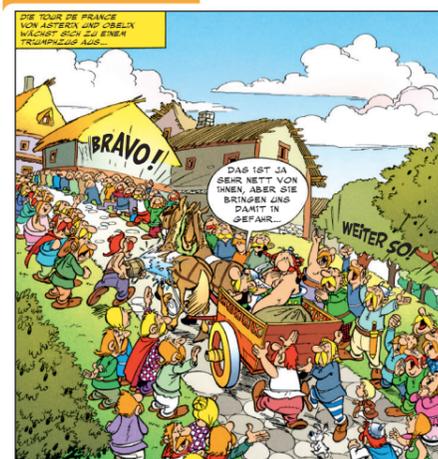
TEXT: „Die Tour de France von Asterix und Obelix wächst sich zu einem Triumphzug aus.“
 SCHREIE: „BRAVO!“ „WEITER SO!“
 ASTERIX: „Das ist ja sehr nett von ihnen, aber sie bringen uns damit in Gefahr...“

Archive Anne Goscinny

- Lies dir die erste Zeile des Breakdowns aufmerksam durch: Wie macht René Goscinny, der Szenarist, dem Zeichner Albert Uderzo klar, dass dieses Panel besonders groß sein soll?
- Liste die Elemente auf, die René Goscinny für dieses Panel vorgesehen hatte und die zur Szenerie gehören (Ort, Gegenstände, Nebenfiguren).
- Hat Albert Uderzo bestimmte Elemente weggelassen oder hinzugefügt? Wenn ja, welche?



Seite 33



VOM RÖMISCHEN GALLIEN ZUM HEUTIGEN FRANKREICH

VOM RÖMISCHEN GALLIEN ZUM HEUTIGEN FRANKREICH



SCHLÜSSELBEGRIFFE: Toponyme, gallisch, lateinisch, griechisch

ÜBUNG 8 Kleine Geografie Galliens

Gallien zur Zeit Julius Cäsars

- 1 Sieh dir die hier abgebildete Karte an, die am Anfang des Comicbands zu finden ist.
 - a. Wie heißen die fünf Regionen Galliens?
 - b. In welchem Jahr soll die Handlung laut dem kleinen Text unten links stattfinden?
 - c. In welchem Jahr gewann Julius Cäsar die Schlacht von Alesia und eroberte Gallien? Wie viele Jahre liegen demnach zwischen Julius Cäsars Eroberung und den Abenteuern von Asterix und Obelix?



ÜBUNG 8 Kleine Geografie Galliens 69

SCHLÜSSELBEGRIFFE: Toponyme, gallisch, lateinisch, griechisch

Toponyme mit gallischen Wurzeln

- 2 Bevor er die Orte auswählte, die Asterix und Obelix bereisen, recherchierte René Goscinny die lateinischen Namen vieler Städte im heutigen Frankreich.
 - a. Was haben die lateinischen Namen von Lyon, Châteaudun, Verdun und Melun gemeinsam?
 - b. Finde in der Liste den lateinischen Namen für Rouen. Suche dann nach dem lateinischen Namen für Noyon.

Vor der Eroberung durch die Römer war Gallien kaum urbanisiert. Die Gallier lebten in Dörfern, Siedlungen und Oppida (befestigte Siedlungen). Nach der Eroberung Galliens gaben die Römer den Städten lateinische Namen. Manchmal behielten sie Teile der gallischen Toponyme (Ortsnamen) bei.

- a. Was haben die lateinischen Namen von Lyon, Châteaudun, Verdun und Melun gemeinsam?

Die Antwort ist ein gallisches Wort, das „die erhobene Festung“ bedeutet.

- b. Finde in der Liste den lateinischen Namen für Rouen. Suche dann nach dem lateinischen Namen für Noyon.

Diese beiden Namen haben eine gemeinsame Wurzel. Das Wort bedeutet „Markt“ auf Gallisch.

- MASSUA - MARSEILLE - MASSALIÈTES
- BAGACUM - BAVAI
- LYGDUNUM - LYON
- ARELATE (ARLES?)
- NETAUSUS (NÎMES)
- MONIKOS (MONACO)
- ANTIPONS (ANTIBES)
- NLKAIA (NICE)
- CAVCO ILLIBERIS (CULIÈRE)
- AGALLONE (AVALLON)
- NEVERNO (NEVERS)
- NOVIENTO (NOGENT)
- VIRODUNUM (VERDUN)
- KOTOMAGUS (ROUEN)
- CAMBORITUS (CHAMBORD)
- LICINIANUM (LEZIGNAN)
- GENABUM (ORLÈANS)
- AUTRICUM (CHARTRES)
- CASTELDUNUM (CHÂTEAUDUN)
- ICOLASAMA (ANGOULÈME)
- RUTENICUM (ROUBERGUE)
- SANTONICUM (SAINTONÈ)
- GARUNNA (GARONNE)
- GARUNDA (GARONNE)
- AMELONUM (MELUN)
- TURONES (TOURS)
- TELO (TOULON)

3 Einige Toponyme sind eine Mischung aus dem gallischen Ortsnamen und dem Namen einer berühmten römischen Persönlichkeit.

- Was bedeutet „Augustodunum“ (der lateinische Name der Stadt Autun)? Und „Caesaromagus“ (der lateinische Name von Beauvais)?
- Finde heraus, wie diese beiden Städte auf Latein heißen und was der lateinische Name bedeutet:
 - Clermont-Ferrand: nemetum; das bedeutet „das Heiligtum von“
 - Lillebonne: bona, was „die unter gegründete Stadt“

Viel später, im 4. und 5. Jh. n. Chr., wurden einige Ortsnamen abgeändert. Die römischen Städtenamen wurden teilweise ersetzt durch Bezeichnungen, die auf den gallischen Stamm zurückgingen, der in dieser Gegend lebte.

4 Wie hieß Paris zur Zeit Julius Cäsars? Von welchem gallischen Stamm wurde der neue Name „Paris“ abgeleitet?

5 Früher hieß die Stadt Beauvais „Caesaromagus“. Nach welchem gallischen Stamm wurde die Stadt in Beauvais umbenannt?

Ein anderes Volk gründete Kolonien am Mittelmeer in Südgallien. Dadurch entstanden Ortsnamen, die weder lateinische noch gallische Wurzeln haben.

6 Finde heraus, welches Volk die Kolonie Marseille gegründet hat. Welche Sprache sprach dieses Volk?

7 Dasselbe Volk gründete noch weitere Städte. Ordne jeder dieser Städte ihren ursprünglichen Namen zu:

- | | | |
|------------|---|--|
| Nizza | ● | ● Agathê Tykhê, „das gute Glück“ |
| Antibes | ● | ● Neapolis, «„die neue Stadt“ |
| Agde | ● | ● Nikaia, «„die Siegreiche“ |
| La Napoule | ● | ● Antipolis, „die Stadt auf der anderen Seite“ |

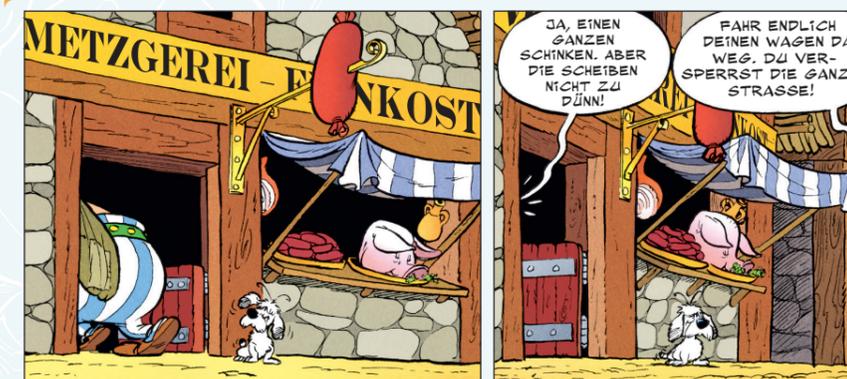
ABSCHLUSS-WORKSHOP

An die Stifte, fertig, los! Erzähle die Geschichte von Idefix ...

Woher kommt eigentlich der kleine Hund, der zum allerersten Mal im Asterix-Band *Tour de France* auf Seite 9 auftaucht? Wie ist er hierhergekommen?

Überlege dir, was Idefix erlebt, bevor er Asterix und Obelix vor der Metzgerei trifft. Verfasse einen Text und erstelle dann eine Comicseite. Denke dabei an das, was du in den vorangegangenen Übungen gelernt hast.

Seite 9, Panel 6 und 7



So erzählst du Idefix' Geschichte

1 Überlege dir zunächst die Erzählstruktur, also wie die Geschichte von Idefix aufgebaut ist (► siehe S. 55). Stelle dir die verschiedenen Abschnitte der Geschichte vor, die schließlich dazu führen, dass Idefix in Lutetia auf Asterix und Obelix trifft. Vervollständige dazu die folgende Tabelle:

Abschnitt der Erzählung	Fragen
Ausgangssituation	Wo lebt Idefix zu Beginn der Geschichte? Hat er ein Zuhause oder einen Unterschlupf? Ist er mit seiner Familie oder Freunden zusammen?
Auslöser	Welches Problem bringt Idefix dazu, sein Zuhause zu verlassen? Wie kommt es, dass er plötzlich ganz allein ist?
Bewährungsprobe	An welchem Ort befindet sich Idefix, nachdem er sein Zuhause verlassen hat? Welcher schwierigen oder gefährlichen Situation muss er sich stellen (eine Begegnung mit einem Feind, eine Verfolgungsjagd, ein Unfall ...)? Wie entkommt er dieser Situation? Durch List, Kraft, indem er flieht oder dank der Hilfe einer anderen Figur?
Schlussituation	Wie kommt Idefix zu der Metzgerei in Lutetia? Ist er einem Geruch gefolgt, hat ihm eine andere Figur davon erzählt, ist er zufällig dort gelandet ...?

2 Male dir den Ort genauer aus, an dem Idefix zu Beginn deiner Geschichte lebt (z. B. das Haus, die Hundehütte, die Straße, der Wald). Beschreibe diesen Ort in ein bis zwei Sätzen und verwende dabei entsprechende Begriffe (► siehe S. 58–59). Wenn du möchtest, kannst du Farben, Gegenstände, Gebäude, die Natur, die Bewohner usw. im Detail beschreiben.

3 Überlege dir einen kurzen Dialog (nicht mehr als drei bis vier Sätze) zwischen Idefix und einer anderen Figur, die in deiner Geschichte vorkommt. Es könnte um eine Frage, eine Information, einen Ratschlag, eine Drohung, einen Befehl, eine Aufforderung oder auch eine Warnung gehen. Denke dabei an die Anführungszeichen und an die **Verben, Adjektive und Adverbien**, die den Gemütszustand der Figuren beschreiben.

Beispiel: „Achtung!“, rief Idefix erschrocken.

4 Nimm deine Antworten auf die Fragen 1 bis 3 zur Hilfe, um Idefix' Geschichte in Form einer Erzählung aufzuschreiben. Verwende die entsprechenden Orts- und Zeitangaben, damit der Leser weiß, wo und wann die verschiedenen Abschnitte der Geschichte stattfinden (► siehe S. 58-59). Verwende dabei auch den Dialog, den du dir überlegt hast.

So wird aus deiner Geschichte eine Comicseite

5 Die Erzählung, die du aufgeschrieben hast, ist das Szenario (► siehe S. 52-53) für deinen Comic. Dieses Szenario unterteilst du jetzt in acht bis zehn Absätze und nummerierst diese durch. Jeder Absatz entspricht einem Panel auf deiner Comicseite.

6 An die Stifte! Zeichne jetzt deine Comicseite. Denke daran, dass:

- die Bewegungen und Handlungen der Figuren im Vordergrund zu sehen sein sollen
- die Angaben zum Ort die Szenerie ergeben, die im Hintergrund zu sehen ist
- dein Dialog in Sprechblasen verpackt werden muss
- du Emanata verwenden kannst, um Bewegung und Emotionen darzustellen, sowie Lautmalereien für Geräusche (siehe S. 50).

TUTORIALS



Tutorials zum Zeichnen findest du auf der Website www.asterix.com



Idefix und die Unbeugsamen!

Seit 2021 sind die Abenteuer von Idefix auch im Fernsehen zu sehen. Das Prequel spielt in Lutetia, zwei Jahre vor der Begegnung des kleinen Vierbeiners mit Asterix und Obelix. Genau wie bei Asterix gibt es für Schüler auch in dieser Serie viel über die Welt der Antike zu entdecken. Auf dem französischen YouTube-Kanal Nota Bene werden die historischen Hintergründe zur Serie beleuchtet: die Schlacht von Lutetia, die Romanisierung Galliens, das Lutetia von Idefix & den Unbeugsamen, die antiken Götter usw.

Jetzt auf Super RTL, YouTube und in der Toggo-App zu sehen:
Idefix und die Unbeugsamen!

