

pauker.

Abschluss2023

MSA Klasse 10 Nordrhein-Westfalen



Realschule Typ B · Gesamtschule EK · Sekundarschule

Deutsch Originalprüfung 2017

Deutsch

Erster Prüfungsteil

Leseverstehen

Varinia Bernau: 16d#&r6achtsi6dall

1 (1) Von all den sozialen Netzwerken bis zu nicht minder
 wenigen Shopping-Seiten, vom Zugang zum Dienstrechner
 bis zum digitalen Schalter für Fahrkarten: Jeder zweite
 Deutsche hat Umfragen zufolge bis zu neun Passwörter,
 5 jeder dritte sogar noch mal fünf mehr.
 (2) Die Regeln dazu sind bekannt: Nur kein Begriff aus
 dem Wörterbuch! Stattdessen auf mindestens acht Stellen
 Groß- und Kleinbuchstaben mit Ziffern und Sonderzeichen
 kombinieren. Aber eine Regel zu kennen, heißt noch lange
 10 nicht, sie im Alltag auch anzuwenden. Der Mensch ist nun
 mal nicht vernünftig, sondern bequem.
 (3) Und so behalten mehr als 40 Prozent der Deutschen ihr
 einmal vergebenes Passwort ein Leben lang, obwohl
 Sicherheitsexperten raten, es so regelmäßig auszutauschen
 15 wie die Zahnbürste. Deshalb verwenden viele dasselbe
 Passwort für alle Dienste, obwohl sie Hackern, die eigent-
 lich nur den Zugang zum Dating-Portal¹ erbeutet haben, so
 auch den Zutritt zum Postfach erleichtern. Und deshalb ist
 das Passwort „123456“ noch immer das am meisten ver-
 20 wendete im Netz. Gefolgt übrigens von: „Password“ sowie
 „12345“ und „12345678“.
 (4) Für Computer ist es ein Klacks, diese zu knacken. Sie
 probieren einfach alle Kombinationen aus. Und je besser
 die Prozessoren² werden, desto schneller gelangen sie ans
 25 Ziel: Ein Passwort, das sieben Zeichen aus Groß- und
 Kleinbuchstaben sowie Zahlen und Sonderzeichen hat – vor
 fünf bis zehn Jahren hätte ein durchschnittlicher Computer,
 wie er in jedem Haushalt steht, etwa 1000 Jahre gebraucht,
 um es zu bestimmen. Heute knackt er es in einem Monat.
 30 (5) Deshalb haben Sicherheitsexperten, um es den aufge-
 rüsteten Hackern schwerer zu machen, die Zahl der
 Möglichkeiten erhöht – und verlangen nun, dass man sich
 auch mal Passwörter mit 30 Zeichen merken soll. Dabei
 ging es auch andersrum: Die vierstelligen Pins für den
 35 Bankautomaten zeigen, dass ein Passwort auch dann sicher
 sein kann, wenn es kurz ist. Dort nämlich hat man nur drei
 Versuche. Liegt man daneben, wird die Karte eingezogen.
 Beim Einloggen ins E-Mail-Fach sind viel mehr Vertipper
 erlaubt.

40 (6) Es gibt einen Kniff, mit dem sich das, was schwer zu
 merken ist, doch merken lässt: Als Grundstock dient dabei
 ein Sprichwort, der Refrain eines Ohrwurms oder irgendein
 persönliches Geheimnis, das man allerdings auch Facebook
 nicht anvertraut haben sollte. Bei diesem tauscht man dann
 45 einzelne Buchstaben durch Ziffern und Sonderzeichen. Aus
 „In der Nacht sind alle Katzen grau“ wird dann, wenn man
 das N durch eine 6 und das E durch die Kombi #& ergänzt,
 beispielsweise I6d#&r6achtsi6dall#&Katz#&6grau.
 (7) Man kann dieses Sprichwort auch wiederverwenden –
 50 und nur die Ersatzbausteine im Passwort für jeden weiteren
 Dienst ändern. Beim E-Mail-Dienst wird das N durch die 7,
 bei einem Internetversandhändler dann durchs Ausrufe-
 zeichen ersetzt. Wer sich seine eigene Verschleierungsme-
 thode überlegt, macht es nicht nur Hackern schwer – son-
 55 dern kann sich im besten Falle die nächste Partie Sudoku³
 sparen, weil das Gehirn schon ordentlich im Training ist.
 Aber natürlich kann man auch diese Mühen einfach an
 einen Dienstleister auslagern.
 (8) Etwa an die elfjährige Mira Modi aus New York. Sie
 60 würfelt einem Passwörter, schreibt sie dann auf einen Zettel
 und schickt sie einem per Post. Kostet pro Passwort zwei
 Dollar. Dafür existiert es nur einmal – und nur auf Papier.
 Das Mädchen nutzt dabei Diceware. Das sind Listen, die in
 diversen Sprachen einer fünfstelligen erwürfelten Ziffern-
 65 folge ein Wort zuweisen. In der deutschen Liste steht 43142
 etwa für das Wort „merken“. Und wer mehrmals würfelt,
 kann auch ganze Sätze aus der Liste basteln. Mitunter bietet
 einem auch der Browser an, die lästige Erinnerungsarbeit
 abzunehmen.

¹ Dating-Portal: eine Online-Partnervermittlung

² Prozessor: ein Teil des Computers, der die Daten verarbeitet und wei-
 terleitet

³ Sudoku: japanisches Zahlenrätsel

Quelle: Varinia Bernau, Süddeutsche Zeitung Online, 6.11.2015,
<https://www.sueddeutsche.de/digital/passwoerter-i6d-r6achtsi6dall-katz-6grau-1.2725239>
 (Text gekürzt und geringfügig verändert)

Aufgaben zum Leseverstehen

1. Kreuze die richtige Antwort an.

Fünzig Prozent der Deutschen besitzen laut einer Umfrage (Abschnitt 1) ...

a)	fünf oder mehr Passwörter.	<input type="checkbox"/>
b)	genau drei Passwörter.	<input type="checkbox"/>
c)	neun oder weniger Passwörter.	<input type="checkbox"/>
d)	mehr als acht Passwörter.	<input type="checkbox"/>

2. Kreuze die richtige Antwort an.

Ein sicheres Passwort besteht aus (Abschnitt 2) ...

a)	weniger als acht Groß- und acht Kleinbuchstaben.	<input type="checkbox"/>
b)	wenigstens acht Buchstaben, Ziffern und Sonderzeichen.	<input type="checkbox"/>
c)	höchstens acht Ziffern und acht Sonderzeichen.	<input type="checkbox"/>
d)	mindestens acht Groß- und drei Kleinbuchstaben.	<input type="checkbox"/>

3. Kreuze die richtige Antwort an.

Sicherheitsexperten empfehlen (Abschnitt 3), das Passwort ...

a)	alle zwei Monate sinnvoll auszuwechseln.	<input type="checkbox"/>
b)	sicherheitshalber für viele Dienste zu nutzen.	<input type="checkbox"/>
c)	in bestimmten Abständen zu erneuern.	<input type="checkbox"/>
d)	„1234567“ anstatt „12345“ zu verwenden.	<input type="checkbox"/>

4. Kreuze die richtige Antwort an.

Der Gebrauch eines einzigen Passworts für alle Dienste erlaubt Hackern unter anderem (Abschnitt 3) ...

a)	die Übernahme des Dating-Portals.	<input type="checkbox"/>
b)	die Einsicht in das Postfach.	<input type="checkbox"/>
c)	die Nutzung der Dienste.	<input type="checkbox"/>
d)	die Inbesitznahme des Passworts.	<input type="checkbox"/>

5. Kreuze die richtige Antwort an.

Sicherheitsexperten erschweren Hackern ihre Arbeit (Abschnitt 5), indem sie ...

a)	die Zahl der Möglichkeiten auf 30 erhöhen.	<input type="checkbox"/>
b)	die Geräte monatlich technisch aufrüsten.	<input type="checkbox"/>
c)	die Menge an möglichen Zeichen vergrößern.	<input type="checkbox"/>
d)	die Passwörter andersherum aufschreiben.	<input type="checkbox"/>

6. Kreuze die richtige Antwort an.

Ein Computerprogramm kann ein Passwort herausfinden (Abschnitt 4), weil ...

a)	die Computer immer besser werden.	<input type="checkbox"/>
b)	alle Möglichkeiten ausprobiert werden.	<input type="checkbox"/>
c)	siebenstellige Zahlen verwendet werden.	<input type="checkbox"/>
d)	die Prozessoren schneller werden.	<input type="checkbox"/>

7. Kreuze die richtige Antwort an.

Pins für die Bankautomaten sind sicher (Abschnitt 5), denn die Möglichkeiten der Eingabe sind ...

a)	vielfältig.	
b)	beliebig.	
c)	begrenzt.	
d)	abgesichert.	

8. Kreuze die richtige Antwort an.

Mit einem Trick kann man sich Passwörter merken (Abschnitt 6), indem man einzelne Elemente eines Merksatzes ...

a)	mit Zahlen und Ziffern kombiniert.	
b)	mit Buchstaben und Zahlen ergänzt.	
c)	durch Buchstaben und Zahlen austauscht.	
d)	durch Ziffern und Sonderzeichen ersetzt.	

9. Erläutere im Textzusammenhang, was mit einer „Verschleierungsmethode“ gemeint ist (Abschnitte 6 und 7).

10. Kreuze die richtige Antwort an.

„Diese Mühen an einen Dienstleister auslagern“ bedeutet im Textzusammenhang (Abschnitte 7 und 8), dass jemand ...

a)	sichere Passwörter erstellt.	
b)	das Denken übernimmt.	
c)	erfahrene Hacker abwehrt.	
d)	das Training organisiert.	

11. Kreuze die richtige Antwort an.

Es werden Passwörter nach der Diceware-Methode erstellt (Abschnitt 8), indem man eine fünfstellige Zahl ...

a)	mehrmals würfelt und danach aufschreibt.	
b)	aus verschiedensprachigen Listen aussucht.	
c)	mithilfe des eigenen Browsers erstellt.	
d)	einem bestimmten Wort in einer Liste zuordnet.	

12. Erläutere im Textzusammenhang (Abschnitt 8), wie im Fall der Diceware-Methode eine sichere Übermittlung der Passwörter gelingt.

13. Kreuze die richtige Antwort an.

Die Position der Autorin ist kritisch gegenüber Menschen, die im Umgang mit ihrem Passwort ...

a)	unselbstständig sind.	<input type="checkbox"/>
b)	umständlich vorgehen.	<input type="checkbox"/>
c)	unvorsichtig handeln.	<input type="checkbox"/>
d)	umsichtig auftreten.	<input type="checkbox"/>

14. Eine Schülerin sagt nach dem Lesen des Textes:

„Passwörter sollte man nur selbst erstellen.“

Schreibe eine kurze Stellungnahme zu dieser Aussage.

Du kannst dieser Auffassung zustimmen oder nicht. Wichtig ist, dass du deine Meinung begründest. Beziehe dich dabei auf den Text.

Zweiter Prüfungsteil

Wahlthema 1

Lies bitte zunächst den Text, bevor du die Aufgaben bearbeitest. Schreibe einen zusammenhängenden Text.

Aufgabenstellung

Analysiere den Textauszug aus dem Roman „Ein schnelles Leben“ von Zoë Jenny.

Gehe dabei so vor:

- ▶ Schreibe eine Einleitung, in der du Textsorte, Titel, Autorin und Erscheinungsjahr benennst sowie das Thema formulierst.
- ▶ Fasse den Text zusammen.
- ▶ Stelle dar, unter welchen Voraussetzungen Christian an den Start geht.
- ▶ Untersuche das Verhalten, die Gefühle und Gedanken Christians bei dem Rennen.
- ▶ Erläutere, wie durch sprachliche und formale Mittel deutlich wird, unter welcher Anspannung er während seines Laufes steht (*mögliche Aspekte: Wortwahl, stilistische Mittel, Erzählperspektive*).
- ▶ Setze dich im Schlussteil kritisch mit der folgenden Aussage einer Schülerin auseinander:

„Christian hätte den Pokal nicht annehmen dürfen.“

- ▶ Nimm Stellung zu der Aussage.
- ▶ Begründe deine Meinung.
- ▶ Belege deine Ausführungen am Text.

Zoë Jenny: Ein schnelles Leben (Textauszug)

1 *Der Text ist eine Erinnerung an ein Ereignis aus der Kindheit des Erzählers.*

Schon Wochen vor dem Langstreckenlauf waren sich Christian und Sigi darüber einig gewesen, dass man an einem Wettkampf nur dann teilnehmen dürfe, wenn man als Sieger daraus hervorgehe. Über das Geschwätz der Lehrer, nur das Kollektiv¹ zähle, und die Teilnahme sei wichtiger als der Sieg, lachten sie bloß.

10 „Denen zeigen wir’s“, sagte Sigi, und sie hatten sich geschworen, zusammen an der Spitze zu rennen und sich gegenseitig anzufeuern. Gleichzeitig wollten sie, Hand in Hand, nebeneinander durchs Ziel laufen.

Am Morgen des Wettkampfs war Christian übel gewesen, und während er die Turnschuhe zugebunden hatte, waren seine Hände feucht vor Aufregung.

Das riesige Oval der Rennbahn öffnete sich vor ihm wie eine Arena. Sigi klopfte ihm auf die Schulter.

„Nicht vergessen, wir rennen nebeneinander“, sagte er noch.

20 In den Minuten vor dem Startschuss stand die Zeit für Christian wie gefroren still, während er auf den roten, flachgewalzten Boden der Aschenbahn startete. Im letzten Sommer hatte er einmal versucht, barfuß zu laufen. Die gespeicherte Hitze der Bahn hatte an den Fußsohlen gebrannt, es schmerzte so sehr, dass er ins Gras springen musste. Jetzt dachte er an diese Hitze, die unter seinen Füßen gespeichert war, und als der Startschuss fiel, sah er den Boden brennen und in Flammen aufgehen, und sein kleiner schwächiger² Körper rannte durch die Flammen, die er nicht hinter sich lassen konnte. Sein Herz raste vor Anstrengung, und die Geschwindigkeit trieb ihm den Wind

ins Gesicht. Er blickte nach links und rechts, aber weder vor noch neben ihm war jemand zu sehen. Wo bist du, dachte er erschrocken, wo bist du denn?, und im Reflex, vielleicht etwas falsch gemacht zu haben oder zu früh losgerannt zu sein, drehte er seinen Kopf, blickte, noch immer rennend, zurück, und weit hinten, in der Nähe des Starts, entdeckte er Sigi inmitten der anderen, eine träge³ sich fortbewegende Masse.

40 Christian rannte allein an der Spitze. Er hatte bereits zwei Drittel der Strecke hinter sich gebracht, vor sich das Ziel, das er, weit im Vorsprung, mit Leichtigkeit als erster hätte durchlaufen können. Christian sah sich selbst, völlig allein auf der Rennbahn. Hunderten von Blicken derer ausgesetzt, die dort oben auf der Tribüne saßen oder am Rande und klatschten und piffen, weil sie seines Sieges gewiss waren, der so absehbar und deutlich nahe vor ihm lag, als er mitten auf der Bahn stehenblieb und wartete. Ein Sportlehrer am Rand rief ihm etwas zu, fuchtelte mit den Armen, aber Christian rührte sich nicht. Mit dem Rücken zum Ziel, sah er den anderen entgegen, einer Wand rennender, keuchender Kinder, die rasch näher kam.

Das Rufen der Zuschauer wurde lauter und schriller, er hörte seinen Namen, sie schrien ihm zu: „Lauf! Lauf!“ Er hatte Vaters brüllende Stimme herausgehört, aber stärker als die Angst zu verlieren, war jetzt die Angst, allein zu gewinnen. Er sah alles deutlich vor sich, seinen tobenden, verzweifelten Vater, der auf der Tribüne seinen Namen schrie, seine hilflose Mutter, die händeringend seinen Vater zu beruhigen suchte, die Leute, die verständnislos auf ihn hinunterblickten und deren Rufe, vorher wohlwollend und freudig, sich jetzt in höhnisches Gelächter verwandelten.

Die Kinder kamen näher, rannten auf ihn zu, hasteten grin-
send oder erstaunt an ihm vorbei. Ein Ellbogen schlug ihm
65 in die Seite, er stolperte, beinahe wäre er hingefallen, aber
durch den zufälligen Stoß wieder in Bewegung gebracht,
lief er hintennach⁴ wie ein verletztes Tier, das versucht, sei-
ner Herde zu folgen. Mit eingezogenem Kopf rannte er als
70 letzter über das von Dutzenden Turnschuhen niedergetram-
pelte Zielband. Aber schlimmer, als bei der Preisverleihung
leer auszugehen, und schlimmer als die spöttischen Blicke
der Mitschüler, das Kopfschütteln ihrer Eltern und Mutters
verständnisloses „Warum?“ war es, Sigi auf dem Podest zu
sehen, wie er, mit stolz geschwellter Brust, den ersten Preis
75 im Langstreckenlauf entgegennahm. Mit beiden Händen
hielt er den Pokal in die Höhe und blickte über Christians
Kopf hinweg, als wäre er gar nicht mehr anwesend.
Die ganze Nacht hatte Christian nicht schlafen können
und sich vor Enttäuschung und Wut im Bett hin und her
80 geworfen.
Am nächsten Tag, als er Sigi im Flur entgegenkommen sah,
hatte er ihn sofort gepackt und an die Wand gedrückt.

„Warum bist du alleine weitergerannt?“, hatte er wütend
gesagt.
85 „Ich wollte dich doch mitziehen“, hatte Sigi entschuldigend
gestammelt, „du hast dich ja nicht gerührt.“
Christian fühlte genau, dass etwas nicht stimmte und Sigi
ihn reingelegt hatte. Aber seine Wut flaute ab, als Sigi
überraschend den Pokal aus der Schultasche nahm und ihm
90 entgegenstreckte.
„Ich weiß, dass du schneller bist. Du hast gewonnen. Der
Pokal gehört dir“, hatte er kleinlaut gesagt.
Versöhnt hatte Christian den Pokal angenommen und ihn
dann als Zeichen ihrer Freundschaft zu Hause auf seinen
95 Schreibtisch gestellt.

¹ Kollektiv: hier: Gemeinschaft

² schwächling: hier: klein und dünn

³ träge: langsam

⁴ hintennach: hinterher

Quelle: Zoë Jenny: Ein schnelles Leben. Berlin: Aufbau-Verlag 2002,
S. 74 – 78, (Text geringfügig gekürzt und der aktuellen Rechtschreibung
angepasst)

Wahlthema 2

Die nächste Ausgabe der Schulzeitung, die Schüler, Lehrer und Eltern lesen, widmet sich dem Thema „Lesen heute“. Du bist gebeten worden, für diese Ausgabe einen informierenden Text zum Thema „Comics“ zu schreiben. Um deinen Text schreiben zu können, bekommst du eine Materialsammlung (M 1 – M 5).

Lies bitte zunächst die Aufgabenstellung und dann die Materialien aufmerksam durch, bevor du mit dem Schreiben beginnst.

Aufgabenstellung

Verfasse auf der Grundlage der Materialien M 1 – M 5 einen informierenden Text zum Thema „Comics“. Schreibe nicht einfach aus den Materialien ab, sondern achte auf eine eigenständige Darstellung in einem zusammenhängenden Text.

Gehe dabei so vor:

- ▶ Formuliere eine passende Überschrift für den Text.
- ▶ Schreibe eine Einleitung, in der du kurz erklärst, was ein Comic ist und woher der Begriff stammt.
- ▶ Stelle die typischen Merkmale und die sprachlichen Besonderheiten des Comics dar.
- ▶ Erläutere die Entwicklung und die Erscheinungsformen des modernen Comics. Erkläre dabei auch den Begriff „Literaturcomic“.
- ▶ Schlussfolgere anhand der Materialien und eigener Überlegungen, warum Comics positiv gesehen werden.
- ▶ Notiere unterhalb deines Textes die Nummern der von dir genutzten Materialien.

M 1

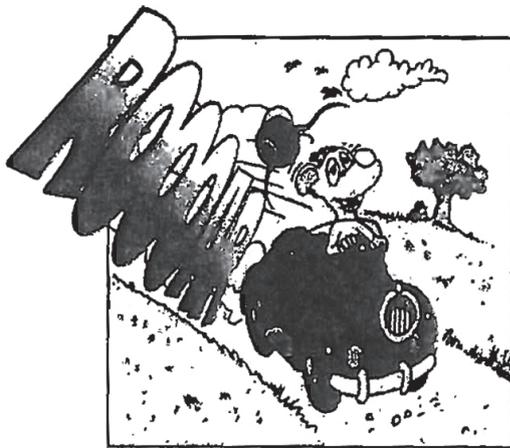
Definitionen

- a) Comics sind in der Regel gezeichnete Bildergeschichten. Was Figuren sagen oder denken, wird im Comic in Sprechblasen ausgedrückt. Dazu verdeutlichen Ausdrucks- oder Ausrufwörter wie „uff“, „argh“ oder „zack“ sowie Bewegungsstriche das Geschehen und erzeugen eine Dynamik. Kombiniert werden Comics mit erzählendem Text neben oder unter dem jeweiligen Bild. Der Ursprung des gedruckten Comics findet sich bei den amerikanischen Sonntagszeitungen, Ende des 19. Jahrhunderts.

Quelle: Christian Schmidt, <https://definition.cs.de/comic/> (Zugriff: 04.05.2017)

- b) Der Name Comic kann von dem Eigenschaftswort „komisch“ abgeleitet werden. Die ursprüngliche Aufgabe der Comics war es auch, die Leute zum Lachen zu bringen.

Quelle: <http://kiwithek.kidsweb.at/index.php/Comic> (Zugriff: 04.05.2017)



M 2

Merkmale von Comics

Niemand zieht so eindrucksvoll die Augenbrauen hoch wie der Comic-Erpel¹ Donald Duck, wenn er einen Einfall hat, oder schaut so grimmig wie Wolverine aus der Comicreihe X-Men, wenn er hinterrücks überfallen wird. Daher sind in Comics Sätze wie „Er zog die Augenbrauen hoch“ oder „Er erschrak“ selten. Wozu auch? Über Dinge, die sowieso jeder sehen kann, verlieren weder Menschen noch Superhelden viele Worte.

Wenn es für eine Sache ein Bild gibt, finden Comiczeichner es bestimmt. Sogar für unsichtbare Dinge. In den Gesichtern der Comicfiguren werden Gefühle wie Angst oder Mut zu Grimassen² und damit für den Leser sichtbar. Das haben die Comics von den Karikaturen³ übernommen. Karikaturen kommen allerdings ganz ohne Worte aus – Comics nicht. Stattdessen tauchen Worte im Comic meist in Sprechblasen auf und stehen in direkter Rede, weil eine der Figuren spricht oder denkt. Oft gelangen Worte auch als Begleittext in einem Kasten an den Bildrand, weil der Leser wissen muss, wo das Abenteuer spielt. Wichtig sind Worte also schon.

Comics sind Wort-Bild-Gemische, genau wie Fruchtjoghurts, bei denen Marmelade und Joghurt nicht schichtweise getrennt, sondern schon vermischt serviert werden – Hauptsache, es schmeckt.

Und Comics schmecken gerade deshalb, weil die Aufmerksamkeit des Lesers vom Bild zum Text und zurück zum Bild springt. Wer in Comicheften allein den Text liest, versteht gar nichts, wer nur die Bilder anschaut, fast nichts.

¹ Erpel: männliche Ente

² Grimasse: verzerrter Gesichtsausdruck

³ Karikatur: kritische Witzzeichnung

Quelle: Annette Kautt, Rossipotti – Unabhängiges Literaturmagazin für Kinder, <http://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/genres/comic> (Zugriff: 04.05.2017) (Text geringfügig verändert)

M 3

Sprache im Comic

- a) Den wesentlichen Teil der Comicsprache machen eindeutig die eher wortarmen Sätze aus. Das Geschehen wird sprachlich nicht besonders ausdifferenziert¹, sondern mit Hilfe der Bilder dargestellt. Während z. B. der Roman sich sprachlicher Mittel bedient, die durch die Vorstellungskraft des Lesers Bilder im Kopf erzeugen, besitzt der Comic schon vorgegebene Bilder, die durch wenige Wörter unterstützt werden.

¹ ausdifferenziert: vielfältig und genau

Quelle: <http://www.linse.uni-due.de/Projekte/comicsprache/enten/enten.htm> (Zugriff: 04.05.2017)
(Text geringfügig verändert)

- b) Die Comicsprache ist eine visuelle Sprache, bei der es die Bilder zu lesen gilt. Diese Bildersprache hat ihre eigenen Ausdrucksmittel. Eine dieser comictypischen Ausdrucksmöglichkeiten ist die Lautmalerei. Bei der Lautmalerei wird die grafische Seite der Schrift benutzt, um Töne und Geräusche darzustellen. Sie beruht zumeist auf der Nachahmung eines Lautes aus der akustischen Realität. Beispiele für Lautmalerei wären „ZIIISCCCHHHH“ beim Öffnen einer Limonadenflasche oder „BOOOOOM“ bei einer Explosion.

Quelle: Bianca Lipp: Zum Leben erweckt – Vom Comic zum Trickfilm. Wien 2012, Diplomica Verlag Hamburg, Seite 15

- c) Für bildlich schwer Darstellbares verwendete Erika Fuchs, eine Comic-Übersetzerin, durchgehend auf den Wortstamm verkürzte Verben (Inflektive), und zwar nicht nur für Geräusche (zum Beispiel *schluck*, *stöhn*, *knarr*, *klimper*), sondern auch für lautlose psychische Vorgänge (*grübel*, *zitter*).

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Erika_Fuchs (Zugriff: 04.05.2017)

M 4

Ausgewählte Stationen der Geschichte des Comics

- a) Die Geburt des modernen Comics

Die Geburtsstunde des ersten Comics ist nach mehrheitlicher Meinung der Comic-Forschung der 5. Mai 1895. An jenem Tag zeichnete Richard F. Outcault zum ersten Mal exklusiv für die US-amerikanische Zeitung *New York World* einen Cartoon mit dem Titel *Hogan's Alley*, dessen Held ein Junge in einem knallgelben Nachthemd namens Yellow Kid war. Strittig ist dieses Datum vor allem deshalb, weil es sich eigentlich eben doch noch nicht um einen Comic handelte, sondern immer noch um eine Bildergeschichte, da die begleitenden Texte unterhalb der Zeichnungen zu lesen waren. Korrekterweise sollte man den 25. Oktober 1896 nennen, denn hier entstand erstmals eine Ausgabe von *Hogan's Alley*, die Sprechblasen aufwies.

Kurz nach dem Ende des 19. Jahrhunderts waren die grundlegenden Elemente des Comics gegeben – feststehende Figuren, fortsetzende Handlung in Einzelbildern, Dialoge in Form von Sprechblasen – doch hatte es sich bis dahin noch nicht als selbstständiges Medium durchgesetzt.

Quelle: Nagumo, NEON, <http://www.neon.de/artikel/freie-zeit/literatur/eine-kleine-kurz-geschichte-des-comics/662563> (Zugriff: 04.05.2017)

- b) Comicstrips¹ und Comichefte in den USA und Europa

Ab 1903 erschien dann erstmals der tägliche Comicstrip in einer Tageszeitung (auf den Sportseiten der „Chicago American“). Ab 1912 ging die erste Serie an den Start. Bis 1930 erscheinen sämtliche Comics in den USA als Comicstrips. Erst danach lohnte sich der regelmäßige Vertrieb der Bildergeschichten in Heftform.

Die Stunde der ganz großen Comic-Helden schlug dann in den 30er Jahren: 1929 erblickte Popeye das Licht der Welt, ein Jahr später Mickey Mouse und 1938 Donald Duck. Zeitgleich eroberte auch Disneys „Lustiges Taschenbuch“ den Markt. Eine wahre Comicmanie² lösten die Superhelden aus. Angefangen mit „Superman“ 1938 und den legendären Marvel-Comics ein Jahr später, ging es Schlag auf Schlag: Tarzan, Batman, Spiderman und Die Fantastischen Vier erobern die Herzen der Comicleser. In den 50er und 60er Jahren wurden auch Horror und Science Fiction im Comic populär.

In Europa konnte der Comic erst nach dem Zweiten Weltkrieg³ Fuß fassen. Am produktivsten sind hier vor allem Frankreich und Belgien, wo auch die bekanntesten Geschichten herkommen (z. B. „Asterix und Obelix“, „Tim und Struppi“, „Die Schlümpfe“, „Lucky Luke“). Der neueste Comictrend schwappte vor wenigen Jahren aus Japan zu uns herüber. Während es Manga in anderen europäischen Ländern schon in den 80er Jahren gab, wurden „Sailor Moon“ oder „Dragonball“ erst Ende der 90er bei uns populär.

¹ Comicstrips: gedruckte Comicstreifen

² Comicmanie: hier: Comicbegeisterung, Comicrausch

³ Der Zweite Weltkrieg dauerte in Europa von 1939 –1945.

Quelle: Nicola Frommhold, Tessloff Verlag, <http://www.wasistwas.de/archiv-sport-kultur-details/1890-das-erste-comic-heft-erscheint.html> (Zugriff: 04.05.2017)

c) Manga

Manga setzen sich in Japan in den 50er Jahren zeitgleich mit dem Fernsehen durch, was sich in der engen Verbindung von Manga und Zeichentrickfilm zeigt.

Quelle: Uni Oldenburg, <https://www.uni-oldenburg.de/geschichte/studium-und-lehre/lehre/projektlehre/erinnerung-im-comic/1895-1929/1968-bis-in-die-gegenwart/> (Zugriff: 04.05.2017)

Manga sind Comics, die ihren Ursprung in Japan haben und wörtlich übersetzt „lustige Bilder“ heißen. Sie sind schwarz-weiß gezeichnete Geschichten, die in sich abgeschlossen sind oder die sich immer weiter fortsetzen. Der typische Zeichenstil sind große Augen, kindliches und westliches Aussehen. Sie behandeln alle möglichen Themen.

Quelle: Fenja Spill, <http://besserwisser.wisser-schule.de/2013/10/was-sind-manga/> (Zugriff: 04.05.2017)

d) Graphic Novels

Es handelt sich hier um a) Comics in Buchformat, b) um Geschichten mit längeren, komplexen Handlungen, c) um Geschichten, die in der Regel ernsthafte Inhalte erzählen, d) um Geschichten mit literarischem Anspruch, e) um Geschichten, die sich klar von den regelmäßig erscheinenden Heft-Comics unterscheiden, f) um Geschichten, die über den Buchhandel (und nicht über den Bahnhofs-Kiosk oder Supermärkte) verkauft werden und eher ein höheres Preisniveau aufweisen.

Quelle: Albert Hoffmann, Westermann Gruppe, https://www.antolin.de/leitartikel/graphic_novel_1608/graphic_novel.pdf (Zugriff: 04.05.2017) (Text geringfügig verändert)

Kurz gesagt sind Graphic Novels gezeichnete Romane. Stilistisch reichen die Zeichnungen vom Comic- über den Manga bis hin in den Cartoon-Zeichenstil¹, mit Themen, die sich eher an erwachsene Leser richten.

¹ Cartoon: Grafik, die eine komische Geschichte in einem Bild darstellt

Quelle: Carlsen Verlag GmbH, <https://www.carlsen.de/graphic-novel> (Zugriff: 04.05.2017)

e) Literaturcomics

Unter dem Begriff „Literaturcomics“ erscheinen Übersetzungen französischer Klassikerbearbeitungen wie „In 80 Tagen um die Welt“, „Die Schatzinsel“ oder „Robinson Crusoe“. Sinn der Übung ist laut Verlag nicht nur das Erschließen neuer Geschäftsfelder, sondern vor allem Erziehung: „Wir können darüber klagen, dass Jugendliche nicht mehr so viel lesen wie früher. Wir können aber auch Wege finden, ihnen die großen Stoffe der Literatur auf den Wegen zugänglich zu machen, die sie mögen und akzeptieren“, schreibt der Verlag auf seiner Homepage.

Quelle: Moritz Honert, Der Tagesspiegel, <https://www.tagesspiegel.de/kultur/comics/literaturcomics-ungleiches-duell/6849048.html> (Zugriff: 04.05.2017)

„Viele Leser freuen sich doch, Weltliteratur mal in dieser Form angeboten zu bekommen – das kann dazu beitragen, die Scheu vor großen Schriftstellern abzubauen. Mittlerweile ist es akzeptiert, dass sich auch der Comic klassischer Literaturstoffe bedienen darf, ebenso wie es auch andere Medien tun.“

Quelle: Martin Weber, Zeitungsverlag Schwerin GmbH & Co. KG, <http://www.svz.de/nachrichten/uebersicht/literatur-in-sprechblasen-id5044421.html> (Zugriff: 04.05.2017)

M 5

Heutige Sicht auf Comics

Mittlerweile wird dem Comic durchaus zugetraut, auch bedeutende historische, gesellschaftliche und politische Themen auf interessante Weise bewältigen zu können. Dabei geht es längst nicht mehr um den Nachweis des literarischen Wertvollseins des Comics.

Quelle: Bernd Dolle-Weinkauff, <http://www.uni-frankfurt.de/51022038/Dolle-Weinkauff.pdf> (Zugriff: 04.05.2017) (Text geringfügig verändert)

Mittlerweile ist der Comic allgegenwärtig und weitgehend durch alle gesellschaftlichen Schichten hinweg akzeptiert. Der Comic hat heutzutage nun endlich den Stellenwert erreicht, den er, als literarische Kunstform unter vielen, verdient. Comickünstlern werden Lizenzen¹ für Film und Fernsehen zu riesigen Summen abgerungen.

¹ Lizenz: Genehmigung

Quelle: Nagumo, NEON, <http://www.neon.de/artikel/freie-zeit/literatur/eine-kleine-kurz-geschichte-des-comics/662563> (Zugriff: 04.05.2017) (Text geringfügig verändert)