

Marco Mütz

Das inoffizielle Asterix® & Obelix® **Lexikon**



Gewichtiges Gallierwissen
von A wie Arvernerschild
bis Z wie Zuckerpüppchen

riva

Vorwort

»Asterix? Ja, kenne ich. Das ist doch dieser Comic für Kinder, in dem die Römer von dem Dicken mit der gestreiften Hose verdroschen werden, weil ein Zaubertrank ihn unsterblich macht!«

So oder so ähnlich fassen manche Zeitgenossen, die den Namen »Asterix« vornehmlich als Comic aus ihrer Jugend kennen, ihr gesammeltes Wissen zusammen. Und auch wenn man mehr als nur eines der inzwischen 37 erschienenen Abenteuer gelesen hat, bleiben die eingepprägten Bilder des kleinen Galliers und seiner Freunde zumeist recht eindimensional. Dass die Welt von Asterix und Obelix weitaus mehr Wissenswertes, Geistreiches, Hintergründiges und Kurioses beinhaltet, ist vielen gar nicht bewusst.

Das vorliegende Buch entführt den Leser deshalb in diese manchen noch unbekannte Welt von Asterix und Obelix. Damit möchte ich zeigen, dass ein Comic im Allgemeinen mehr ist als eine mehr oder weniger unterhalt-same Aneinanderreihung von Bildern und Sprechblasen und dass *Asterix* im Besonderen viele interessante und hintergründige Anspielungen auf Geschichte, Kunst, Literatur sowie zahlreiche andere spannende und wissenswerte Informationen enthält.

Nach der Lektüre werden zuvor unbedarfte Leser Asterix und Obelix vielleicht mit anderen Augen sehen. Kenner hingegen werden wissend schmunzeln und vielleicht den ein oder anderen Zusammenhang im vielseitigen *Asterix*-Kosmos neu entdecken. In diesem Sinne wünsche ich allen viel Spaß beim Lesen!

Marco Mütz

Lexikon



Von Asterix
bis Zuckerpüppchen





ASTERIX

Asterix ist der Titelheld der Abenteuer und steht natürlich im Mittelpunkt der Serie und Filme. Er ist eine der fünf Hauptfiguren aus der *Asterix*-Serie, die zu Beginn eines jeden Heftes vorgestellt werden. Dort wird er als listiger kleiner Krieger beschrieben, der voll sprühender Intelligenz sei und dem alle gefährlichen Aufträge bedenkenlos anvertraut werden. Er schöpft, wie der kundige Leser weiß, seine übermenschliche Kraft aus dem Zaubertrank des Druiden Miraculix und hat – natürlich – seinen ersten Auftritt im ersten Abenteuer *Asterix der Gallier*.

Die Wahl der Autoren fiel auf einen Namen mit dem Anfangsbuchstaben »A«, weil dieser bei Aufzählungen ganz vorne steht. Deshalb ist sein Name aus einer Kombination der griechischen Bezeichnung Asteriskus (»Sternchen«) und der Endsilbe des Namens Vercingetorix entstanden. Sein unverwechselbares Kennzeichen ist sein Helm mit Flügeln, deren Stellung sich je nach seiner Stimmungslage verändert.

Der Comic *Asterix* wurde am 29. Oktober 1959 geboren. Es ist der Tag, an dem die französische Jugendzeitschrift *Pilote* ihren Lesern zum ersten Mal die Abenteuer des kleinen Helden präsentierte. In Deutschland erschien *Asterix* 1965 zuerst im Comicmagazin *Lupo modern* (siehe auch »Siggi und Babarras« → Seite 175), ab 1968 dann in der bekannten Albenform beim Verlag EHAPA.

ASTERIXINISCHE KRIEGE

Die sogenannten »Asterixinischen Kriege« (lateinisch: »Bella Asterigiana«) beschreiben den raffinierten Plan von Asterix und Miraculix, die verschiedenen Parteien der Goten sich untereinander bekämpfen zu lassen. Nach Miraculix' Worten sind sie fast alle gleich stark, sodass dieser Kampf noch jahrhundertlang andauern werde und sie so nicht auf die Idee kämen, ihre Nachbarn anzugreifen. Dieses Ende der Geschichte *Asterix und die Goten* spielt damit sowohl auf die Völkerwanderungen germanischer Stämme im 4. bis 6. Jahrhundert an, die zum Untergang des weströmischen Reiches führten, als auch auf die bis ins 19. Jahrhundert andauernde territoriale Zersplitterung Deutschlands.

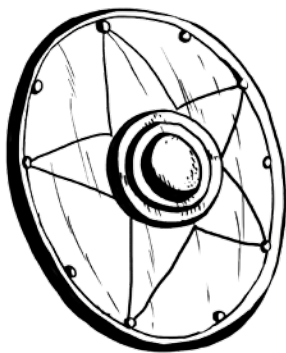
Die bevorzugte Waffe der gotischen Krieger ist die Keule, die in Zusammenhang mit der »psychologischen Kriegsführung« in einer anderen Geschichte ebenfalls eine bedeutsame Rolle spielen wird. Die im Album *Streit um Asterix* von Tullius Destructivus erstmals auf Seite 24 so bezeichnete Kriegstatik ist ein Teil seines Planes, den Zusammenhalt des gallischen Dorfes zu zerschlagen und so den Wunsch Julius Cäsars nachzukommen, endlich ganz Gallien zu beherrschen. Zu diesem Zweck wählt Destructivus den Legionär Taubenus aus, weil dieser über alle erforderlichen Eigenschaften verfügt, um an der ersten Offensive im psychologischen Krieg teilzunehmen. In diesem Zusammenhang spielen die außerordentliche Naivität des Legionärs, seine große Körperkraft, die kleine Größe seines Helms und nicht zuletzt dessen Keule eine besonders wichtige Rolle.

Zu Beginn schlägt Taubenus Methusalix mit der Keule nieder und platziert seinen Helm neben dem ohnmächtigen Gallier. Nach diesem Angriff versuchen Automatix und Verleihnix herauszufinden, warum sich die Legionäre des angrenzenden befestigten Lagers Aquarium plötzlich einen solchen Angriff auf die Gallier zutrauen, und stellen zu ihrem Erstaunen fest, dass die Römer mutmaßlich im Besitz des Zaubertranks sind. Dieser Umstand und die Tatsache, dass der zwielichtige Destructivus zuvor Asterix eine Vase geschenkt hat, lässt die Dorfbewohner vermuten, Aste-

rix habe das Rezept des Zaubertranks an die Römer verraten. Dies ist der Beginn einer Geschichte voller Verleumdungen, in deren Verlauf sich die Sprechblasen der Beteiligten vor Missgunst grün färben.

Im Verlauf der Abenteuersuchen Miraculix, Asterix und Obelix das Lager Aquarium auf, dessen Tor von einem Legionär mit Kopfverband bewacht wird. Als Obelix sich erkundigt, warum er einen Verband trage, antwortet der Legionär, dass er in psychologischer Behandlung gewesen sei. Tatsächlich hat er, wie viele andere seiner Kameraden, die Keule von Taubenus zu spüren bekommen, der ihnen auf diese Art die psychologische Kriegsführung erklären wollte.

Tatsächlich ist die Psychologische Kriegsführung ein offizieller Begriff aus dem Militärwesen. Dazu zählen sämtliche Methoden und Maßnahmen zur Beeinflussung des Verhaltens und der Einstellungen von gegnerischen Streitkräften sowie fremder Zivilbevölkerungen im Rahmen oder im Vorfeld militärischer Operationen.



BRÜCKE DER EINTRACHT

Diesen pathetischen Namen trägt die Verbindung zwischen den beiden Dorfhälften im Album *Der große Graben* (Seite 46), die am Ende des Abenteuers geschaffen wird. Zu dieser Geschichte, die bei ihrem Erscheinen im Jahre 1980 das geteilte Berlin mit all seinen Besonderheiten zum Vorbild hatte, gibt es eine ganze Reihe wenig bekannter Hintergründe.

Der Zwist zwischen zwei Häuptlingen sorgt für eine Teilung des Dorfes durch einen großen Graben, der es unmöglich macht, von der einen Seite zur anderen zu gelangen. Diese Trennung zeigt sich nicht nur in der scheinbaren Unvereinbarkeit der Gegensätze, sondern auch in einem modischen Detail der beiden Häuptlinge Griesgramix und Grobianix. Während die Hose des Häuptlings der linken Dorfhälfte, Griesgramix, nämlich waagrechte Streifen hat, sind die Streifen von Grobianix' Beinkleidern in Längsrichtung angeordnet.

Nachdem auf den ersten 44 Seiten die Auseinandersetzung mit all ihren Konsequenzen thematisiert wird, kommt man schließlich auf die beste aller möglichen Lösungen, die auch in der realen Welt den einen oder anderen Konflikt lösen würde: Die Häuptlinge verabreden sich zum direkten Zweikampf auf der grünen Wiese nach dem Motto »Auf dass der Bessere gewinne«. Wie es sich für eine Geschichte mit Happy End gehört, endet diese Auseinandersetzung unentschieden und schließlich mit der Vereinigung der beiden Dorfhälften. Sichtbar wird dies insbesondere dadurch, dass die beiden nun abgetretenen alten Häuptlinge sowie die gesamte Dorfbevölkerung die neue Verbundenheit mit einem gemeinsamen, karierten Muster auf der Hose deutlich machen.

Zu der Geschichte inspiriert hatte Albert Uderzo übrigens die Mauer im damals geteilten Berlin. Er wollte das Thema aufgreifen, ohne politisch Partei zu ergreifen. Um das Dorf in zwei Hälften zu teilen, errichtete er keine Mauer, sondern schuf einen breiten, tiefen Graben.

Dabei ließ der Titel des Albums Raum für verschiedene Interpretationen: Der damalige Verleger Dargaud glaubte, es sei der große Graben

zwischen Uderzo und Goscinny und ihm gemeint (der Band *Der große Graben* war nach dem Tod von René Goscinny der erste Band, der von Albert Uderzo alleine verfasst wurde und der nicht mehr im Verlag Dargaud, sondern im Verlag Les Editions ALBERT-RENÉ erschien). Die Belgier sahen darin eine Darstellung des Konflikts zwischen Flamen und Wallonen und deren Sprachenstreit.

B.A.F.Ö.G.

Hinter dieser Abkürzung verbirgt sich die Bezeichnung »Bürgernahe Amtsschimmel für örtliche Großvorhaben«. Dieses Versprechen, das im Abenteuer *Der große Graben* vor den Wahlen zum neuen Häuptling des Dorfes von Griesgramix abgegeben wurde, stimmt seinen Konkurrenten Grobianix auch nach der Wahl missmutig. Er meint, dass dieser Slogan gar nichts heißen mag, die Wähler, diese Dummköpfe, ihm das aber abgekauft hätten (Seite 7). Also wie im richtigen Leben ...

Eigentlich steht im Deutschen die Abkürzung BAföG für das Bundesausbildungsförderungsgesetz, wobei im französischen Original Albert Uderzo die Abkürzung S.M.I.G. benutzt. In der *Asterix*-Geschichte steht diese für »le sesterce minimum d'intérêt Gaulois« und spielt damit auf die jedem Franzosen bekannte Verordnung »salaire minimum interprofessionnel garanti« an, die allen Berufsgruppen einen Mindestlohn garantiert.

Eine andere Abkürzung wird übrigens auch in der Kurzgeschichte *Olympiade in Lutetia* aus dem Kurzgeschichtenalbum *Asterix plaudert aus der Schule* verwendet. Auf Seite 38 bringt ein Fortbewegungsmittel mit dem Namen R.E.R. das Olympische Komitee zur Inspektion des möglichen Austragungsortes der Olympischen Spiele in die Stadt. Schludernix preist dem Olympischen Komitee gegenüber die R.E.R. zudem als neuesten Stand der Technik an.

Das Rapide-Equestrisches-Rollsystem (von Lateinisch rapidus = schnell, und equus = Pferd) ist eine Parodie auf das Pariser Express-Regional-

netz – RER steht eigentlich für »Réseau Express Régional«. Der Begriff wurde in den 1970er-Jahren in Paris geprägt, wird aber mittlerweile auch in anderen Großstädten Frankreichs und der frankophonen Schweiz für S-Bahn-ähnliche Eisenbahnnetze verwendet.

Die Fahrkarte einer Variante des R.E.R. wird übrigens als wichtiges Andenken aus fernen Ländern und unerlässliches Reiseutensil der Antike auf Seite 24 des Albums *Asterix und Obelix feiern Geburtstag* bezeichnet. Dort ist ein Fahrschein für die L.V.B. abgebildet, der »Lutetischen-Verkehrs-Betriebe«. Im französischen Original ist an dieser Stelle die Rede von einem Ticket der R.E.R., in beiden Fällen beschreibt die Abkürzung ein Verkehrsmittel des öffentlichen Personennahverkehrs der Stadt Lutetia (Paris).



❧ CYRANO DE BERGERAC ❧

Der Dichter mit der großen Nase ist die Hauptfigur des gleichnamigen Theaterstücks von Edmond Rostand. Sowohl im Film *Asterix bei den Olympischen Spielen* als auch im Album *Das Geschenk des Cäsars* spielt dieser Charakter eine bedeutende Rolle. Auf das Drama, das unter anderem 1990 mit Gérard Depardieu als Hauptdarsteller verfilmt wurde, spielt eine Szene im Film *Asterix bei den Olympischen Spielen* an, als der etwas ungeschickte Romantix der griechischen Prinzessin Irina vor dem Balkon stehend seine poetischen Verse vorträgt, die ihm ausgerechnet von Obelix zugeflüstert

werden. Das ist gewiss kein Zufall, denn auch dieser wird bekanntermaßen durch Gérard Depardieu verkörpert.

In diesem Zusammenhang ist auch eine Szene aus dem Album *Das Geschenk Cäsars* (Seite 31) spannend, denn dort antwortet Asterix mit einem Vierzeiler voller Anspielungen auf Cyrano de Bergerac, nachdem Keinent-schluss die seiner Meinung nach zu dicke Nase von Asterix missfällt:

»Mehr weißt du nicht, du Römerlein?
Rühmst du sie schon und sprichst von ihr,
dann nenn sie mindestens Menhir,
wenn nicht gar einen Hinkelstein!«

Das Abenteuer *Das Geschenk Cäsars* ist übrigens in Bezug auf aktuelle Geschehnisse in Zusammenhang mit der Skepsis gegenüber allem Fremden und dem Lobbyismus in der Politik eine wunderbare Vorlage. Wenn der Dorfälteste Methusalix seine Vorbehalte folgendermaßen formuliert: »Du kennst mich doch, ich hab´ nichts gegen Fremde. Einige meiner besten Freunde sind Fremde. Aber diese Fremden da sind nicht von hier!« (Seite 16) und später dann bei einer Versammlung »Fremde raus!« skandiert (Seite 22), bleibt einem das Lachen im Halse stecken.

CHEZ RELAX

So heißt das Gasthaus von Relax in Londinium im Film *Asterix & Obelix – Im Auftrag Ihrer Majestät*. Es dient als Versteck für das Fass mit Zaubertrank, das Asterix, Obelix und Teefax nach Britannien geschafft haben. In der gedruckten Vorlage *Asterix bei den Briten* hat es den Namen »Zur Gallischen Amphore«. Die Römer beschlagnahmen dort nicht nur sämtliche Fässer, sondern legen das ganze Haus in Schutt und Asche (Seite 29). Im Film *Asterix bei den Briten* wird die Taverne »La Gauloise Amphore« von Gaulix geführt, einem Gallier, der feinste französische Küche anbietet.

In der *Asterix*-Serie kehren die Gallier des Öfteren in verschiedenen Gasthöfen und Herbergen ein. Auf Seite 15 des Albums *Asterix bei den*

Briten beispielsweise ist das Gasthaus »Zum lachenden Wildschwein« die erste Anlaufstelle von Teefax, Asterix und Obelix, nachdem sie auf der britischen Insel eingetroffen sind. Teefax kündigt den hungrigen Galliern ihre erste britannische Mahlzeit an, welche Obelix allerdings gar nicht zum Lachen findet: Der namentlich unbekannte Wirt, der ein guter Freund von Teefax zu sein scheint, serviert neben lauwarmer Cervisia gekochtes Wildschwein in Pfefferminzsoße (Seite 15). Obelix hat in diesem Zustand sogar Mitleid mit dem Tier und findet: »Das arme Schwein!«

Auch die uns wohl bekannten Piraten aus den *Asterix*-Abenteuern wagen sich wortwörtlich auf Neuland. Das Gasthaus »Zum gestrandeten Piraten« finden Asterix und Obelix auf ihrer Suche nach dem Inhalt des Kupferkessels am Strand in der Nähe des befestigten Römerlagers Kleinbonum. Seit die Gallier die Piraten aufs Trockene gesetzt haben, eröffneten diese in der Hoffnung, mit dem Betrieb eines Gasthauses mehr Erfolg zu haben, eine Taverne, die auf Seite 15 des Albums *Asterix und der Kupferkessel* zu sehen ist.

Die Vorfreude auf die ersten Gäste, die durch den selbst ernannten Koch, den Numider Baba, »geg'illtes Fleisch, B'aten und E'dbee'kuchen« zu erwarten hätten, wird nachhaltig getrübt, als diese die Taverne zu Kleinholz verarbeiten. Letztendlich beschließt der Piratenkapitän, dass das Leben an Land keine Spur sicherer sei und seine Männer den Kahn wieder flott machen sollten. In diesem Gasthaus versteckt sich Baba übrigens im Kessel und täuscht Obelix' bei dessen Durchsuchung, indem er sich lautstark als »Hasenfüße« ausgibt.

Ein Gasthaus der besonderen Art, nämlich einer Raststätte in Form eines Brückenrestaurants, befindet sich auf dem Weg von Condate nach Helvetien im Abenteuer *Asterix bei den Schweizern* (Seite 18). Mit den Parkplätzen und der Aussicht auf die Straße während des Essens ist das Gebäude eine deutliche Anspielung auf die modernen Raststätten an heutigen Autobahnen. Möglicherweise wurde für dieses Abenteuer, das in der Schweiz spielt, die Mövenpick-Autobahnraststätte in Würenlos bei Zürich

als Vorbild genommen, die zu Beginn der 1970er-Jahre Europas größtes Bauwerk dieser Art darstellte. Ein Kellner weist Asterix und Obelix beim Bedienen darauf hin, dass sie – mit etwas Glück – während des Essens sogar einen Unfall auf der Wagenbahn miterleben könnten.

Auf der Weiterreise machen sie Halt in einer weiteren Anspielung auf moderne Übernachtungsmöglichkeiten: dem »Stallotel«. In diesem neuartigen Gasthaus, in dem es nach Informationen eines Hinweises im Abenteuer (Seite 19) ebenso viele Ställe wie Zimmer gibt, verbringen Asterix und Obelix die Nacht auf dem Weg nach Helvetien. Das Stallotel (Stall & Hotel) ist hier natürlich eine Anspielung auf die heutigen Motels (Motor & Hotel) an den Schnellstraßen.

DIE SPINNEN, DIE RÖMER!

Mit diesem wohl bekanntesten Ausspruch aus den *Asterix*-Heften (Französisch: »Ils sont fous, ces Romains!«) bringt Obelix regelmäßig sein Unverständnis, nicht nur über das Verhalten der römischen Legionäre, zum Ausdruck. Im Abenteuer *Asterix und der Kupferkessel* (Seite 32) löst er damit einen Eklat am Theater von Condate aus, wo er und Asterix als Schauspieler versuchen, Geld zu verdienen, um den Kupferkessel zu füllen. Obelix wird von Eleonoradus, dem Leiter der Schauspieltruppe, zuvor aufgefordert, einfach seine Spontaneität auszuleben und zu äußern, was ihm »grad durch den Kopf« ginge – wobei Obelix nicht vergisst zu erwähnen, dass es vorkommen könne, dass da nichts durchginge!

Bezogen auf die Römer verwenden Obelix und andere Charaktere das Zitat in den bisher erschienenen *Asterix*-Abenteuern etwa 30-mal. Situationsbezogen wird die Zielgruppe jedoch auch ersetzt. Zählt man alle Varianten hinzu, taucht die Redewendung, die inzwischen schon Eingang in den allgemeinen Sprachgebrauch gefunden hat, gut 80-mal auf. Am Ende des Abenteuers *Streit um Asterix* (Seite 48) bezeichnet Miraculix die Dorfbewohner als »Großmäuler, Windbeutel und Neunmalkluge«, meint aber, dass man



sie einfach gerne haben müsse, weil sie eben deshalb so menschlich seien. Obelix' Kommentar dazu: »Die spinnen, die Menschlichen!«.

Besonders spitzfindige Gallierkenner vertreten die These, dass das Signum SPQR, das sich auf römischen Feldzeichen und Amtsgebäuden fand und die Teilung der Regierungsgewalt zwischen aristokratischem Staat und dem gesamten Volk dokumentierte, das heute im Italienischen geflügelte Wort »Sono pazzi questi romani!«, auf Deutsch etwa: »Die spinnen, die Römer!«, bedeute.

Im Abenteuer *Asterix bei den Pikten* wandelt Asterix die Redewendung in »Die haben eine Macke!« um (Seite 27), spielt dabei jedoch auf die Vorsilbe »Mac« an, die alle Pikten in diesem Album im Namen haben.

DAISAYAH

Daisayah ist ein Guru in Indien, der mithilfe seines schändlichen Dieners, des Fakirs Schandadh, im Album *Asterix im Morgenland* das Ziel verfolgt, nach dem Verschwinden der einzigen Thronerbin und deren Vater selbst Herrscher über das Reich zu werden, ganz nach dem Vorbild seines Vetters Isnogud, der »Kalif anstelle des Kalifen« werden wollte, wie er selbst auf

Seite 43 dem zugeneigten Leser verkündet. (Diese Bemerkung spielt auf die Comicserie *Isnogud* an, die unter anderem von René Goscinny, einem der beiden Schöpfer von *Asterix*, erdacht wurde.)

Zu diesem Zweck nutzt er die Tatsache aus, dass im Reich des Radschas Nihamavasah trotz des Monsuns kein einziger Tropfen Regen gefallen ist. Deshalb erzählt Erindjah den Galliern auf Seite 10, dass der Guru Daisayah verfügt habe, dass die Prinzessin Orandschade den Göttern geopfert werden müsse, wenn es nicht innerhalb von 1001 Stunden regne. Falls der Regen ausbleibe solle sie zum Opferalter geführt werden, um den Zorn der Götter zu besänftigen.

Der Name des Gurus ist eine Ableitung der Wortfolge »da ist er ja«, und nicht nur sein Name ist eine lustige Verballhornung. Sein Diener Schandadh ist natürlich zu jeder Schandtats bereit, während der Name des Fakirs Erindjah auf seinem fliegenden Teppich ganz offensichtlich von der indischen Fluglinie »Air India« inspiriert wurde. Im französischen Original heißt der Charakter übrigens Kiçah, was »Wer ist das?« (»Qui est-ce?«) bedeutet. Der Name der Prinzessin Orandschade entstammt dem Getränk Orangeade (= Orangenlimonade), wobei der Charakter im Original »Raházade« heißt und von Scheherazade inspiriert wurde, eine der Hauptfiguren aus der Rahmenhandlung der persischen Geschichten von Tausendundeiner Nacht. Der Name ihres Vaters, Radscha Nihamavasah, steht stellvertretend für die Nöte, in die sein Reich durch den ausbleibenden Regen gerät: »Nie haben wir Wasser.« Im Skizzenbuch des Abenteuers berichtet der Zeichner Albert Uderzo übrigens, dass er in letzter Minute die Figur geändert habe. Zuerst plante er die typische Gestalt eines Maharadschas, auf Kissen ruhend und mit imposanter Leibesfülle, sorgte aber schließlich dafür, dass er in der Geschichte eine andere Ausstrahlung erhielt, nämlich als abgespekter Charakter und eher spindeldürre Figur.

Neben Stellartoix ist er der Führer einer belgischen Kampfgruppe im Abenteuer *Asterix bei den Belgiern*. Auch wenn sich die beiden Anführer, die die beiden belgischen Volksgruppen der Valonen und der Flamen repräsentieren, ab und zu wegen der Wildschweinzunge in die Haare bekommen (Seite 21), sind sie sich im Einsatz gegen die römischen Legionäre sehr einig.

Der Name Egmontix ist eine Anspielung auf den Feldherrn Lamoral Graf von Egmont (1522–1568), der wegen seiner oppositionellen Haltung gegen die spanische Verwaltung in den Niederlanden bedauernswerterweise in Brüssel hingerichtet wurde. Vermutlich nur zufällig, aber zumindest erwähnenswert ist die Tatsache, dass die deutschsprachigen *Asterix*-Hefte zu dieser Zeit vom Egmont Ehapa Verlag veröffentlicht wurden.

Ohnehin ist das Abenteuer *Asterix bei den Belgiern* ein ganz besonderes. Nicht in erster Linie, weil inhaltlich die Rivalität zwischen Franzosen und Belgiern thematisiert wird, sondern weil während der Vorbereitung des Albums 1977 mit René Goscinny einer der beiden *Asterix*-Erfinder stirbt. Albert Uderzo trifft der Tod seines Freundes und Partners so sehr, dass er zunächst keine Kraft findet, die Geschichte zu vollenden.

Das Verhältnis zum Verleger Dargaud ist zu dieser Zeit bereits angespannt, und der Verlag zwingt Uderzo durch rechtliche Schritte, das Album fertigzustellen. Als Uderzo in Berufung geht und schließlich gewinnt, ist es 1979 bereits erschienen. In der Geschichte finden sich einige Anspielungen auf die Geschehnisse während der Entstehung und Hinweise auf berühmte Vorlagengeber.

Im französischen Original wird auf dem Innentitel dem französischen Schriftsteller Victor Hugo und dem Maler Peter Brueghel dem Älteren gedankt. Die Anmerkungen zur Schlacht zwischen Belgiern und Römern (Seite 40–45) sind im Französischen eine Anspielung auf das Gedicht »Les châtiments« von Victor Hugo (1802–1885). Hugo beschreibt darin die Schlacht bei Waterloo. Der Text ist im *Asterix*-Album fast wörtlich übernommen.

Nach der Schlacht versammeln sich die siegreichen Gallier und Belgier zu einem Fest (Seite 47), dessen ganzseitige Abbildung eine Hommage an das Gemälde »Bauernhochzeit« des flämischen Malers Pieter Breugel ist. Die von Albert Uderzo gezeichnete Abbildung stimmt bis ins Detail mit der berühmten Vorlage überein. Auch Obelix, der gerade zwei Männern zugewandt ist, die auf einer Türe kulinarischen Nachschub bringen, entspricht einer Person, die im Gemälde die gleiche Position einnimmt. Nur an Idefix' Stelle ist im Original kein zeichnerisches Pendant vorhanden.

Der überraschende Tod von René Goscinny wird in der Schlusszene thematisiert. Beim traditionellen Festessen am Schluss des Albums symbolisiert ein kleines Kaninchen die Trauer all derjenigen, die René Goscinny kannten und schätzten sowie besonders jene von Albert Uderzo. Es stellt »Le Lapaing« (südfranzösische Aussprache von Lapin = Kaninchen) dar, den Kosenamen von René Goscinnys Frau Gilberte.

Außerdem gibt es die Vermutung, dass die gemeinsame Vorarbeit für das Album genau bis auf Seite 32 fortgeschritten war, als Goscinny starb. Denn just im letzten Bild auf dieser Seite beginnt es überraschend zu regnen, wobei der Regen auch die nächste Seite über anhält.

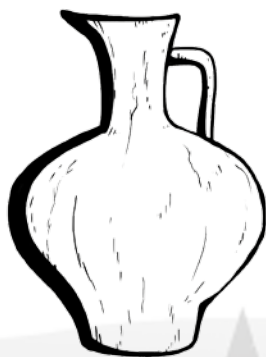
ENERDSCHIDRINK

Natürlich ist dieser Begriff eine Anspielung auf »Energy Drinks«, die mit ihrem in der Regel hohen Coffein-Anteil für erhöhte Aufmerksamkeit des Konsumenten sorgen. Er wird auf Seite 26 des Albums *Asterix und Latraviata* verwendet. Dort ist Praline nicht sehr erfreut darüber, dass Miraculix ihrem Sohn Asterix nach dessen Knockout durch Obelix' Faustschlag einen Zaubertrank verabreicht, der den kleinen Gallier wie einen Gummiball herumspringen lässt. Sie weist darauf hin, dass der Druide hätte wissen sollen, wie die jungen Leute auf diese Getränke abfahren. Etwas später (Seite 29) wird dann mit dem Zitat »Das verleiht Flügel!« sogar der Werbespruch eines speziellen Herstellers verwendet.

Dieses Abenteuer inspirierte den Übersetzer zur Verwendung weiterer Werbebotschaften, die im Erscheinungsjahr 2001 über Funk und Fernsehen verbreitet wurden und über die gesamte Geschichte verstreut zitiert werden. Bis heute hoffen die eingefleischten Leser auf eine Neuübersetzung. »... und der Hunger ist gegessen!« – eines der vielen Zitate im Abenteuer *Asterix und Latraviata* – wurde ursprünglich für den Schokoriegel *Snickers* kreiert. Mit diesen Worten will Obelix seine Mutter Popeline nachdrücklich auf den Umstand hinweisen, dass Festbankette durchaus zu seinem Essensrhythmus gehören (Seite 14).

Mit »Da weiss man, was man hat!« wurde für das Waschmittel *Persil* die Werbetrommel gerührt. Astronomix möchte mit diesen Worten einen potenziellen Kunden seines Souvenirladens »Zum hippen Aremoreicaner« überzeugen, in die gallische Töpferkunst zu investieren und mit einer Amphore eine sichere Wertanlage mit glänzenden Wachstumsaussichten zu kaufen (Seite 8).

Auch das Lied »Das gibt's nur einmal, das kommt nicht wieder!«, das im Original von Richard Werner Heymann stammt und für den gleichnamigen Film 1930 mit Lilian Harvey komponiert wurde, fand in der Werbebranche Anwendung. In einer modernen Fassung als Werbeslogan wurde es



in einem Spot mit Peter Ustinov und Verona Feldbusch zur EXPO 2000 verwendet. Obelodalix sagt diese Worte zu Beginn in *Asterix und Latraviata* (Seite 9) zu Astronomix, als er nach einem besonders erfolgreichen Verkaufstag den Souvenirladen »Zum hippen Aremoricaner« schließt.

❧ FLOSS DER MEDUSA ❧

Das gleichnamige Gemälde von Théodore Géricault (1791–1824), das im Pariser Louvre aushängt, ist Teil einer Szene in *Asterix als Legionär*. Als das Schiff der Piraten von Asterix und Obelix, die auf dem Weg nach Afrika sind, versenkt wird und sich die Piraten auf ein Floß retten (Seite 35), ist dies eine exakte Kopie jener Szene des Gemäldes, die übrigens auch im Film *Mission Kleopatra* gezeigt wird.

❧ FRANCOAMPUS ❧

So wird ein Charakter des Albums *Die Trabantenstadt* (Seite 30) genannt, der eine Art Showmaster verkörpert. Mit dem deutschen Namen Francampus ist der Übersetzerin Gudrun Penndorf eine originelle Bezeichnung eingefallen, weist doch der Name auf den deutschen Moderator Peter Frankenfeld (lateinisch campus = Feld) hin, der vor allem in den 1950er- und 1960er-Jahren im deutschen Fernsehen große Popularität genoss und unter anderem »Musik ist Trumpf« und die Spielshow »Vergissmeinnicht« moderierte.

Die gezeichnete Figur ist dagegen eine Karikatur von Guy Lux. In Frankreich ist Guy Lux mit seinen Auftritten in mehr als 40 Radio- und Fernsehshows vergleichbar mit dem deutschen Entertainer Hans-Joachim Kulenkampff. Einem internationalen Publikum wurde er mit der Präsentation der Spielshow »Spiel ohne Grenzen« bekannt. Nachdem die beiden letzten Gladiatoren im Circus Maximus mit dem Massakrieren fertig sind, lässt er durch eine reizende Vestalin – »bitte Applaus für die Vestalin« – eine

Losnummer aus einem Topf ziehen, um eine Wohnung in der neu erbauten Trabantenstadt zu verlosen. Dem nicht wirklich erfreuten Gewinner mit der Losnummer CIV antwortet er auf die Frage, was wäre, wenn er nicht als Bewohner nach Gallien wolle: »Dann bleibt ihr in der Arena und wir lassen die Löwen los!« Applaus für den reizenden Gewinner! Im Original heißt dieser Charakter Guilus, was als Hinweis auf die Karikatur gedeutet werden kann.



❧ GALLIEN SUCHT DEN SUPERBARDEN ❧

Nicht zufällig heißt so eine Veranstaltung, die sich der Barde Troubadix im Band *Asterix und Obelix feiern Geburtstag* ausdenkt. Mit einer Auswahl von Sängern möchte er anlässlich dieses Geburtstags ein musikalisches Schauspiel und gravierte Silberscheiben in bunten Hüllen produzieren – wobei er beim Casting der Sänger gnadenlose Strenge walten lässt.

Mit dem Titel »Gallien sucht den Superbarden« ist dies in der deutschen Übersetzung natürlich eine Parodie auf die populäre Show »Deutschland sucht den Superstar«, wo die Rolle des Jurors von Dieter Bohlen übernommen wurde und dieser mit eben jener gnadenlosen Strenge die Interpreten bewertet. Troubadix kommentiert dementsprechend in einer Szene einen Sänger, der eine Variante von »Marmor, Stein und Eisen bricht« zum Besten gibt, mit den Worten »Jeder Specht im Wald hat mehr Taktgefühl