

50 Jahre Widerstand: Das Phänomen Asterix

Christine Gundermann

„Wir schreiben das Jahr 50 vor Christus. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt... Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, den Eindringlingen Widerstand zu leisten...“¹ Mit dieser mittlerweile fast legendären Eröffnung startete vor 50 Jahren eine der meist gelesenen Comicserien in Europa. *Asterix*, eine Geschichtsgroteske über den gleichnamigen gallischen Antihelden, wurde von Albert Uderzo und René Goscinny erschaffen. Im französischen Jugendmagazin „Pilote“ erschien erstmals im Herbst 1959 ein Abenteuer der kampflustigen Gallier. Bereits zwei Jahre später war die Serie so populär, dass ein erstes Comicalbum „Astérix le Gaulois“ produziert wurde. Es folgten weitere 33 Alben, die mehr als 310 Millionen Mal in über 100 Sprachen und Dialekten verkauft wurden, acht abendfüllende Zeichentrickfilme und drei Realverfilmungen. *Asterix* wurde zu einem westeuropäischen Comicphänomen.



¹ Albert Uderzo/René Goscinny, *Asterix der Gallier*, Stuttgart 1968, S. 3.

Comics sind Teil der Kultur einer Gesellschaft. Sie konservieren den Zeitgeist, Meinungen, Verhaltensregeln, Selbstdarstellungen und Deutungen von Ereigniszusammenhängen.² Eine Analyse ihrer Rezeption als (Massen-)Medien lässt darüber hinaus wertvolle Einsichten in die ökonomischen Funktionsmechanismen aktueller Populärkultur zu. Betrachtet man *Asterix* als historische Quelle, offenbaren der Comic und seine Rezeption faszinierende Einblicke in die Geschichte der Comics als Teil der Populärkultur (1.) und der Geschichtskultur (2.).

Asterix wurde nicht nur aufgrund seiner vermeintlich historischen Inhalte oder der kleineren intellektuellen Raffinessen als „Comic des Bildungsbürgertums“ populär.³ Die Comicserie mit überdurchschnittlicher Qualität stieg vielmehr durch höchst erfolgreiche Marketingstrategien ihrer Erfinder zum Synonym moderner Kinder- und Jugendunterhaltung auf. Sie wurde als didaktisches, ökonomisches und politisches Instrument genutzt. Diese vielfältige Instrumentalisierung ist vor allem der durch die Vermarktung entstandenen Chiffrehaftigkeit des Comics selbst zuzuschreiben.⁴ Als Chiffre wiederum weist der Comic nur ein statisches Minimalnarrativ (Klein gegen Groß) auf und bleibt daher als geschichtspolitisches Zeugnis variabel einsetzbar. Die beständige Wiederholung dieses Narrativs scheint damit zum Leidwesen der Comicfigur Caesar („bis repetita non placent“⁵) das größte Erfolgsgeheimnis der Serie zu sein.

1. Asterix als Teil zeitgenössischer Populärkultur

„Wir befinden uns im Jahre 2009 nach Christus. Ganz Israel ist vom Kapitalismus beherrscht... Ganz Israel? Nein! Ein von unbeugsamen Sozialisten bevölkerter Kibbuz hört nicht auf, dem Massenkonsum Widerstand zu leisten.“⁶ Im Jahr des 50-jährigen Jubiläums von *Asterix* ist die anfangs zitierte Eröffnung eines jeden *Asterix*-Abenteuers so populär geworden, dass man diese problem-

² Zum Comic als Quelle siehe Michael F. Scholz, Comics – eine neue historische Quelle?, in: *Zeitschrift für Geschichtswissenschaft* 38 (1990), S. 1004-1010; Stefan Wolfinger, *Von Karl Marx bis Carl Barks. Comics und Geschichte*, Wien 1999, S. 18ff.; Christine Gundermann, *Jenseits von Asterix. Comics im Geschichtsunterricht*, Schwalbach/Ts. 2007, S. 88f.

³ Dem Comic wurde immer wieder zugeschrieben, eine „klassenübergreifende“ Leserschaft und damit (erstmalig) das Bildungsbürgertum zu erreichen. Vgl. Horst Künnemann, Comics, Comiciasten und Comicologen, in: *ZEIT*, 16.7.1971, S. 40; Verwaister Asterix, in: *ZEIT*, 11.11.1977, S. 50.

⁴ Vgl. Matthew Screech, *Masters of the Ninth Art. Bandes dessinées and Franco-Belgian Identity*, Liverpool 2005, S. 88.

⁵ „Wiederholungen gefallen nicht...“ Albert Uderzo/René Goscinny, *Asterix und der Avernerschild*, Stuttgart 1972, S. 46. Caesar verlangt in dieser Szene, nicht immer wieder an die schmachvolle Niederlage der römischen Truppen bei Gergovia erinnert zu werden.

⁶ Oren Geller, Inselchen des Sozialismus, in: *Berliner Zeitung*, 16.7.2009, S. 10.

los und für alle Leserinnen und Leser einer Tageszeitung verständlich einsetzen kann. Das Comiczitat ist hier als ironische Analogie eines vermeintlich uralten und gleichzeitig zeitlos wirkenden Kampfes gegen einen übermächtigen Gegner gesetzt. Solche *Asterix*-Zitate in Tages- und Wochenzeitungen sind nicht neu. Bereits wenige Jahre nach dem Erscheinen eines der Abenteuer der Gallier spiegelte sich deren Beliebtheit in populären Paraphrasierungen wider. So verteidigte „General de Gaulle [...] Frankreichs Glorie [...] wie Asterix“;⁷ und in der Schweiz wurde eine Katastrophenübung als „Asterix und Obelix im Banksafe“ titulierte.⁸ Hans-Georg Ehrhart konnte seiner Studie zu Frankreichs NATO-Politik sogar den Untertitel „Asterix' Quarrel with the Roman Empire“ geben, ohne dass diese Arbeit den Comic thematisierte.⁹ Die Hauptfiguren wie auch die bekanntesten Aussprüche und Sequenzen der Serie erscheinen ohne Verständnisprobleme zur Analogiebildung einsetzbar. Wie ist das zu erklären?

Asterix sollte zunächst ein französischer Comic mit französischen Themen für französische Kinder sein. Er wurde Frankreichs „erster, urfranzösischer, ur-eigener Strip-Held“,¹⁰ dessen Rezeptionsbedingungen in der Konstituierungsphase der gaullistischen V. Republik optimal waren.¹¹ Ausgehend von einer Vercingetorix-Parodie griff der Comic in höchst ironischer Manier einen zentralen Entstehungsmythos Frankreichs auf: Trotz Niederlage habe es nie eine vollständige Kapitulation gegeben. Die Gallier jenes kleinen Dorfes in der Aremorica (Bretagne) kämpften gegen eine nur vermeintlich übermächtige römische Besatzung in verschiedensten Varianten und trafen die *Vorväter* westeuropäischer Staaten als Angehörige fremder Stämme mit erstaunlich neuzeitlich-nationalen Stereotypisierungen. Folgenlose Gewalt in Form von Prügeleien war als zentrales Slapstick-Element die treibende Kraft in den Comics. Begleitet wurde diese brachiale Völkerverständigung von erstaunlich (selbst-)ironischen Sprachwitz und lateinischen Sprüchen, die wohl überwiegend dem „Zitatenschatz der französischen Schuljugend“ entsprachen.¹²

Durch die Anreicherung der Grotteske mit historisch verbürgten, aber als lächerlich präsentierten Figuren wie Caesar, Vercingetorix oder Kleopatra und die teilweise gut recherchierten detaillierten Hintergründe umgab sich der Comic mit der Aura des Historisch-Authentischen gerade in dem für einen Mythos notwendigen Maße. Uderzo schuf dazu einen persönlichen Zeichenstil, der

⁷ Gnom von Gallien, in: *Spiegel*, 14.11.1966, S. 154.

⁸ Klaus Pokatzky, *Asterix und Obelix im Banksafe*. Wie sich die Schweizer für die große Katastrophe rüsten, in: *ZEIT*, 11.12.1987, S. 84.

⁹ Vgl. Hans-Georg Ehrhart, *France and NATO: Change by Rapprochement? Asterix' Quarrel with the Roman Empire*, Hamburg 2000.

¹⁰ Gnom von Gallien (Anm. 7).

¹¹ Vgl. André Stoll, *Asterix. Das Trivialepos Frankreichs. Bild- und Sprachartistik eines Bestseller-Comics*, Köln 1974, S. 11. Stoll fügt hinzu, dass vor dem Hintergrund des Algerienkrieges die gallische Omnipotenz äußerst wohltuend gewirkt haben muss.

¹² Ebd., S. 107.

zwar Elemente der „ligne claire“ übernahm, diese jedoch in der Figurenentwicklung mit Disney-Einflüssen geschickt ergänzte und damit erfolgreiche Comic-traditionen gewinnbringend kombinierte.



Asterix bei den Belgiern, Stuttgart 1979, S. 30.

1.1. *Asterix als Quelle zeitgenössischer Marketingstrategien.* Die enorme Popularität von *Asterix* lässt sich zu einem großen Teil aus der äußerst erfolgreichen ökonomischen Positionierung des Comics erklären. Bereits bei der „Erfindung“ der Figur des *Asterix* hatte Goscinny einen Namen ausgewählt, der mit dem ersten Buchstaben des Alphabets beginnt und daher in Comiclexika und Aufzählungen an erster Stelle stehen würde.¹³ Der *Asterix*-Comic startete seine Erfolgsgeschichte in „Pilote“, einem ebenso neuen Jugendmagazin für ein überwiegend männliches Publikum, das sich leicht mit den männlichen Hauptprotagonisten der Serie und des Magazins identifizieren konnte.¹⁴ Die Herausgeber von „Pilote“ wiederum erprobten mit dem Magazin ein neues und äußerst erfolgreiches Konzept, indem sie anspruchsvolle Unterhaltung mit vermeintlich bildungsrelevanten Informationen verknüpften.¹⁵

Szenarist Goscinny war für „Pilote“ in leitender Position tätig und konnte die Serie gut den Bedürfnissen des Marktes anpassen. So wurde das Magazin zeitweise in „Pilote, die Zeitschrift von Asterix und Obelix“ umbenannt. Als „Pilote“ dann rückläufige Verkaufszahlen aufwies, lösten Goscinny und Uderzo die Serie kurzerhand aus der Jugendzeitschrift heraus und setzten auf die seit 1961 praktizierte Form des Albenverkaufs, der in den 1970er-Jahren allein in Frankreich eine Erstauflage von etwa einer Million verkauften Exemplaren

¹³ Vgl. Albert Uderzo, *Uderzo erzählt sein Leben*, Köln 2009, S. 155.

¹⁴ „Pilote“ richtete sich offiziell an die Jugend. Die einzelnen Comicserien wie auch Beiträge waren aber klar auf ein männliches Publikum ausgerichtet. So wurden in den ersten Jahren neben Berichten zu verschiedenster Militärtechnik z.B. Comicserien zu Piraten und Rennfahrern angeboten.

¹⁵ Vgl. Wendy Michallat, *Pilote: Pedagogy, Puberty and Parents*, in: Charles Forsdick/Laurence Grove/Libbie McQuillan (Hg.), *The Francophone Bande Dessinée*, Amsterdam 2005, S. 83-95.

hatte.¹⁶ Vorveröffentlichungen gab es weiterhin – so druckte „Le Monde“ 1974 eines der Abenteuer in Serie vorab.¹⁷

Die Comicfiguren wurden extrem populär. Neben der doppelten Publikationsstrategie kann dies durch die seit Mitte der 1960er-Jahre produzierten Trickfilme und die Merchandising-Produktionen erklärt werden. *Asterix* wurde zur Werbefigur,¹⁸ und damit existierten der Comic bzw. dessen „Helden“ bereits wenige Jahre nach ihrem Entstehen im Medienverbund.¹⁹ Diese vor allem durch US-Produktionen erprobten Vermarktungsstrategien waren auch in Europa höchst erfolgreich. 1989 öffnete „Parc Astérix“, ein als Themenpark angelegter Vergnügungspark unweit von Paris, seine Tore; er zählt heute ca. zwei Millionen Besucher pro Jahr. Die Vermarktungsstrategien konnten jedoch nur angewendet werden, indem man nicht die Comicserie selbst, sondern deren prominenteste Figuren bewarb. Damit wurden die Comics auf ihre Helden und diese wiederum auf das Minimalnarrativ Klein gegen Groß reduziert.

In der Bundesrepublik erschien *Asterix* erstmals 1965 in „Lupo modern“, einer vom Kauka-Verlag herausgegebenen Kinder- und Jugendzeitschrift. Nach Auseinandersetzungen aufgrund zu starker inhaltlicher Veränderungen in der deutschen Übersetzung wurde dem Kauka-Verlag jedoch die Lizenz entzogen. Der Ehapa-Verlag übernahm und veröffentlichte ab 1967 die Comicserie als Vorabdruck in der „MV Comix“. Die Kinder- und Jugendzeitschriften „Lupo modern“, „MV Comix“, wie auch die Zeitschrift „Yps“, in der *Asterix* ab 1979 mit der Werbung „der berühmteste Comic der Welt“ erschien,²⁰ waren auflagenstarke Magazine, die oft mit den Comicfiguren auf ihren Covern warben.

Auch in der Bundesrepublik wurden parallel zu diesen Erstveröffentlichungen die Comicalben zur Serie verlegt, in den 1970er-Jahren bereits mit einer Erstauflage von ca. 1,3 Millionen.²¹ Der Ehapa-Verlag wandte sich dabei nicht nur an Altersgruppen „von acht bis achtzig“, sondern platzierte Neuerscheinungen auch geschickt im Umfeld kultureller Großereignisse. So erschien die deutsche Übersetzung des Albums „Asterix bei den Olympischen Spielen“ 1972 pünktlich zur Eröffnung der XX. Olympiade München. Neben diesen Alben waren die Zeichentrickfilme und vielfältigste Merchandising-Artikel auch in der Bundesrepublik eine gut beworbene Ergänzung des Erfolgssphänomens *Asterix*.

¹⁶ Vgl. Horst Berner, Tour de France, in: Westfälisches Römermuseum Haltern (Hg.), „Die spinnen, die...“ *Mit Asterix durch die Welt der Römer*, Stuttgart 1999, S. 9-14, hier S. 11.

¹⁷ Vgl. Uderzo, *Leben* (Anm. 13), S. 181, S. 208f.

¹⁸ Vgl. Screech, *Ninth Art* (Anm. 4), S. 85. Screech zählt hier für die 1980er-Jahre wenige Firmen-Produkte wie „Amora Mustard“, „Lessive Skip“ und „Framges Bell“ auf. Diese Liste lässt sich nach einem Blick ins Internet jedoch problemlos aktualisieren und damit erheblich erweitern.

¹⁹ Vgl. Gundermann, *Comics* (Anm. 2), S. 33.

²⁰ *Yps*, Nr. 191, Cover.

²¹ Vgl. Mit Yps gegen Micky Maus, in: *ZEIT*, 17.10.1975, S. 22.



„Asterix der Gallier“, Beilage mit Merchandising-Artikeln zum „Großen Asterix-Band I“

1.2. *Asterix als Quelle zeitgenössischer Jugendkultur.* Neben vorteilhaften Vermarktungsstrategien ist der Erfolg des Comics durch seine Akzeptanz im Bildungsbürgertum und dessen Nutzung erklärbar. Der ökonomische Erfolg forcierte hierbei die Beschäftigung mit dem Comic selbst. *Asterix* kann daher als Quelle der zeitgenössischen Wahrnehmung von und des Umgangs mit Jugendkultur befragt werden. Der Comic gehörte zu den wenigen Produkten der Populärkultur für Kinder und Jugendliche, die auch für erwachsene Leser und Leserinnen über Tages- und Wochenzeitungen, Elternratgeber, wissenschaftliche Publikationen²² und Ausstellungen erfahrbar wurden. Die erste große, als Wanderausstellung konzipierte Comic-Schau fand 1969 in der West-Berliner Akademie der Künste statt. In ihr wurden die vielfältigen Formen des Mediums zwar kritisch vorgestellt, *Asterix* aber machte einen guten Eindruck.²³

²² Siehe Stoll, *Trivialepos* (Anm. 11). Im populären Bereich lassen sich ebenso Beispiele finden: Förderverein Deutscher Kinderfilm (Hg.), *Von Asterix bis Zaubertricks. Empfehlenswerte Kinderfilme auf Video*, Starnberg 1986.

²³ Vgl. Hans Dieter Zimmermann, Comic strips, ihre Geschichte und ihre Kritik, in: Dietger Pforte (Hg.), *Comics im ästhetischen Unterricht*, Frankfurt a.M. 1974, S. 248-276, hier S. 249, S. 263. Die Ausstellung wurde danach in Göttingen, Nürnberg, Recklinghausen, Oberhausen, Wolfsburg, Wien, London und Helsinki gezeigt.

Dietger Pforte gibt darüber hinaus zu bedenken, dass gerade die Ende der 1960er-Jahre auch in deutscher Übersetzung produzierten erotischen Erwachsenencomics wie „Die Abenteuer der Phoebe Zeit-Geist“ oder „Pravda“ *Asterix* einen Weg ins Bildungsbürgertum bahnten.²⁴ Je stärker ältere Leser Comics für sich entdeckten, desto aufgeschlossener wurden sie auch gegenüber Comics als Kinder- und Jugendliteratur. Leser und Leserinnen, die mit *Asterix* aufgewachsen waren, wurden wiederum spätestens ab den 1970er-Jahren zu ökonomisch bedeutenden Multiplikatoren, also zu Käufern der teuren Werkausgaben und Stützen der Fankultur. Ebenso beeinflussten die Comicserie und ihre Leitfiguren lange vor dem Fall der Mauer die ostdeutsche Comiclandschaft.²⁵

Es gibt bis heute keine nennenswerten empirischen Untersuchungen über die Perzeption der Comicserie bei ihren jugendlichen Lesern und Leserinnen. Es lassen sich jedoch einige Hypothesen über *Asterix* als Teil einer „Kultur für Kinder“²⁶ im Bildungsbereich formulieren. Entscheidend für die einzigartige Nutzung einer solchen Comicserie in Bildungsangeboten scheinen folgende Merkmale gewesen zu sein: Erstens ermöglichte es die enorme Popularität bei jugendlichen Lesern und Leserinnen, den Comic als Motivationshilfe in Lernsituationen zu verwenden. Zweitens ließen die Simulation von Hochkultur durch die lateinischen Zitate, Kunstzitate sowie das scheinbar historische Setting und ein damit verbundenes komisches, aber konservatives Geschichtsverständnis den Comic ideal zur Vermittlung historischer und kulturell anerkannter Inhalte erscheinen. Drittens entsprach der Comic trotz seines vermeintlichen Bildungsanspruchs der gängigen Vorstellung einer „lustigen Geschichte für Kinder“ sowie dem Klischee, das populärkulturferne Schichten von dem Medium hatten, und löste damit wenig Berührungsängste aus.

In den 1970er-Jahren wurde *Asterix* als einer der ersten Comics in Schulen genutzt. Fremdsprachendidaktiker, genauer: Lateinlehrer und -lehrerinnen, hatten ihn in den Unterricht gebracht. Die erste lateinische Übersetzung erschien 1973 in der Bundesrepublik. Die Startauflage von 20.000 Exemplaren war bereits nach wenigen Wochen vergriffen.²⁷ Seit Mitte der 1990er-Jahre

²⁴ Vgl. Dietger Pforte, Zur Produktion von Comics, in: ders., *Comics* (Anm. 23), S. 277-292, hier S. 280.

²⁵ Vgl. Thomas Kramer, Donald, Asterix und Abrafax. Die Verarbeitung amerikanischer und französischer Comic-Serien in den Mosaik-Bildgeschichten der DDR (1955–1990), in: *Kinder- und Jugendliteraturforschung* 6 (1999–2000), S. 40-66. Kramer zeigt eindrucksvoll, wie Szenengestaltungen, Zeichenstile und -techniken in die populäre Comicserie „Mosaik“ eingeflossen sind; auch die sprachliche Ähnlichkeit der Hauptprotagonisten „Abrax, Brabax, Califax“ mit Asterix, Obelix und Miraculix gibt er zu bedenken.

²⁶ Heinz Hengst, Kinderkultur als Konsumkultur, in: Deutsches Jugendinstitut (Hg.), *Handbuch Medienerziehung im Kindergarten, Teil 1: Pädagogische Grundlagen*, Opladen 1994, S. 134-153.

²⁷ Vgl. Comics im Lateinunterricht, online unter URL:
<<http://www.rubricastellanus.de/comics/comics-unterricht.html>>.

wurde die Comicserie für weitere Curricula in verschiedenen Fächern aufbereitet.²⁸

Die Simulation von Hochkultur erfolgte auf verschiedene Art und Weise: Zum einen lassen sich immer wieder ironisierte, aber wohlbekannte lateinische Zitate in den Comics finden, die als Statussymbol eingesetzt werden und auch als solches wirken können. Zum anderen nutzen Goscinny und Uderzo Kunstzitate. Durch die Übertragung anerkannter Kunstformen der Bildenden Kunst wie Skulpturen und Gemälde wird eine – wenn auch ironisch gebrochene – Aura anerkannter Kunst im Comic simuliert.²⁹



Asterix bei den Belgiern, Stuttgart 1979, S. 47. Man kann hier deutlich die Adaption der „Bauernhochzeit“ von Pieter Brueghel d.Ä. erkennen.

²⁸ Z.B. Dieter Riesenberger, Geschichte in Comics, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* 3 (1974), S. 162-173; Siegfried Macht, Am großen Miteinandertag... Tanzen wie Asterix und Obelix – ein Liedtanz für alle Altersstufen, in: *Körpererziehung* 45 (1995), S. 349-352; Christina Schmidt, Mathematische Geschichten: Micky Maus im Land Mathematika, Asterix im Land Mathematika, in: *Schulmagazin 5 bis 10* 13 (1998) H. 2, S. 31-34; Gerhard Lohse, Ironie, Caesar und Asterix, in: *Der Altsprachliche Unterricht Latein/Griechisch* 41 (1998) H. 2, S. 54-66; Hartmut Melenk, Asterix und die Goten (Untersuchung der Nationalstereotypen im Deutschunterricht), in: *Praxis Deutsch* 15 (1988) H. 89, S. 24.

²⁹ Vgl. Antje Bütow, Kunst-Zitate = Comic-Kunst, in: *Geschichte lernen* 37 (1994), S. 16f., hier S. 16; Stoll, *Trivialepos* (Anm. 11).

Die Figuren in *Asterix* sind zwar als Antihelden konzipiert, doch das Grundnarrativ der Episoden entspricht durchgängig einer Heldengeschichte: *Asterix* scheitert nie. Darüber hinaus weisen die Abenteuer der Gallier trotz deren Widerstand ein erstaunliches Maß an Konformität auf: Einerseits wird die generelle Herrschaftsordnung weder in Bezug auf das Römische Reich an sich noch in Bezug auf die Dorfstruktur in Frage gestellt, andererseits präsentiert der Comic über 50 Jahre hinweg ein äußerst konservatives Geschlechterverhältnis. Die weiblichen Figuren bleiben auf das Schönsein (Falbala), Tratschen und Haushalten (Gutemine) beschränkt. Kleopatra als Herrscherin zeichnet sich durch emotionales Ungleichgewicht und eine „hübsche Nase“ aus.³⁰ Auch das angebotene Verständnis von Historie entpuppt sich als konservativ (siehe Kap. 2). Diese Elemente scheinen der Comicserie den Eintritt in eine bildungsbürgerliche Welt wesentlich erleichtert zu haben, lassen sich doch hier am ehesten Ähnlichkeiten in Normen und Werten sowie im Geschichtsverständnis entdecken.

2. Asterix und seine Rezeption als geschichtskulturelle und -politische Quelle

„Wir befinden uns rund 2000 Jahre nach Christi Geburt. Dank Asterix weiß ganz Europa alles über die Römer... wirklich alles? Waren die Römer wirklich so, wie man sie aus den Abenteuern von René Goscinny und Albert Uderzo kennt? Ein von unbeugsamen Archäologen verfasstes Buch hört nicht auf, die humorvolle Welt des Comics der antiken Realität gegenüber zu stellen. Und sie haben viele interessante Fakten aufgedeckt bei ihrer Suche rund um das kleine gallische Dorf...“³¹

Asterix kann dem Typus der Geschichtsgroteske zugeordnet werden. Die historischen Elemente dienen lediglich zur Ironisierung aktueller Lebensumstände. *Asterix* erzählt damit keine römische oder gallische Geschichte und beansprucht auch nur bei der Darstellung einzelner Szenen architektonische Repräsentationsauthentizität.³² So bemerkt Renate Wiechers in einer Publikation zur Ausstellung des Westfälischen Römermuseums in Haltern 1999: „*Asterix* bietet für jeden etwas, ob Grundschüler oder Lateinlehrer. Man sollte nur nicht erwarten, dass *Asterix* römische Geschichte vermittelt.“³³ Wenn *Asterix* in geschichtskulturellen Bereichen eingesetzt wird, geschieht dies als Motivationshilfe oder Projektionsfläche, wie es denn nun „tatsächlich“ gewesen sei.

³⁰ Vgl. Albert Uderzo/René Goscinny, *Asterix und Kleopatra*, Stuttgart 1968, S. 5, S. 11, S. 27 u.a.

³¹ Westfälisches Römermuseum Haltern, „*Die spinnen, die...*“ (Anm. 16), S. 7.

³² Vgl. Gundermann, *Comics* (Anm. 2), S. 82f., S. 90f.

³³ Renate Wiechers, *Asterix und die Goten*, in: Westfälisches Römermuseum Haltern, „*Die spinnen, die...*“ (Anm. 16), S. 25-31, hier S. 31.

Teilweise sollen dann mithilfe kurzer Sequenzen oder Panels römische Geschichte erzählt („Die spinnen, die...“) oder die Ursprünge der eigenen Landesgeschichte vorgestellt werden („De Erfenis van Asterix“³⁴). Die Comicfigur fungiert durch ihre Nennung aber auch als „Teaser“, um klassische archäologische und geschichtswissenschaftliche Erkenntnisse zu repräsentieren.³⁵

Dass sich um *Asterix* die Aura des Historischen in Deutschland so gut erhalten hat, liegt auch an der Konstruktion der Geschichten selbst, die hervorragend mit Grundkonstanten des deutschen Historismus harmoniert: Zwar „machen“ hier nicht immer große, aber doch starke Männer durch militärische und vor allem körperliche Auseinandersetzungen Geschichte. Dabei erscheint die eigene Heimat – wenn auch ironisch gebrochen – als Hort der moralisch integren Gemeinschaft, die es gegen äußere Feinde zu verteidigen gilt. Dieses Angebot der Antikenrezeption wird durch eine popkulturelle Note ergänzt, indem Szenen und Schauspieler aus zeitgenössischen Historienfilmen wie „Ben Hur“ oder „Cleopatra“ zitiert werden, die als ironischer Verweis auf die aktuelle Populärkultur fungieren, aber ebenso als Authentizitätsbeweis durch diese Zitierfähigkeit. So ist die Comicfigur der „Kleopatra“ der filmrealen Figur nachempfunden.

Jenseits solcher Geschichtsdeutungen erfuhr der Comic diverse Instrumentalisierungen seiner vermeintlich geschichtspolitischen Aussagen, die jedoch von Goscinny und Uderzo nach eigenen Angaben nicht intendiert waren.³⁶ Überliest man die ironischen Sprachwitze von Goscinny, bleibt – in der französischen Übersetzung – ein offenkundiger französischer Chauvinismus übrig, hinter dem man von deutscher Seite teilweise die verbildlichte und verspätete Rache der französischen Résistance gegen die deutsche Okkupation vermutete („Asterix und die Goten“).³⁷ Bei den französischen Mai-Unruhen 1968 wurde *Asterix* auf beiden Seiten eingesetzt.³⁸ Schließlich entstand seit den 1970er-Jahren eine Vielzahl so genannter Raubproduktionen, die vollkommen neue Inhalte anhand von mehr oder weniger gut kopierten *Asterix*-Vorlagen anboten. Zwei der bekanntesten Comics dieser Art sind „Asterix und das Atom-

³⁴ Vgl. René van Royen/Sunnyva van der Vegt, *De Erfenis van Asterix. Het leven in de Lage Landen*, Amsterdam 2002.

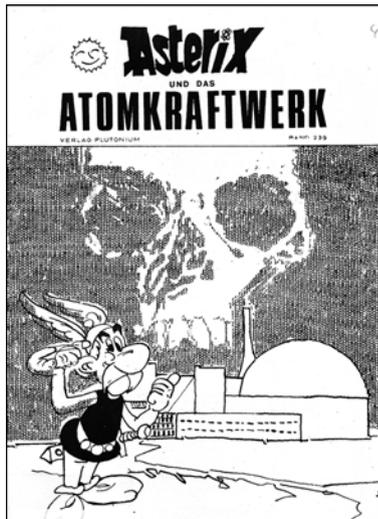
³⁵ Vgl. Ulrich Sinn, *Asterix und Olympia – Comics als Geschichtsbilder*, in: Kurt Franz u.a. (Hg.), *Archäologie, Ur- und Frühgeschichte im Kinder- und Jugendbuch*, Baltmannsweiler 2003, S. 91-105; Kai Brodersen (Hg.), *Asterix und seine Zeit. Die große Welt des kleinen Galliers*, München 2001.

³⁶ Vgl. Uderzo, *Leben* (Anm. 13), S. 204.

³⁷ Alfred Nemeček, *Asterix und die Deutschen*, in: *Stern* Nr. 2/1974, online unter URL: <http://www.comedix.de/medien/lit/stern_asterix_und_die_deutschen.php>.

³⁸ Vgl. Screech, *Ninth Art* (Anm. 4), S. 88.

kraftwerk“ und „Asterix in Bombenstimmung“, die Anfang der 1980er-Jahre von verschiedenen Anti-Atomkraft-Bewegungen entwickelt wurden.³⁹



Raubcomic: „Asterix und das Atomkraftwerk“, Cover

Der Kauka-Verlag betrieb jedoch Mitte der 1960er-Jahre die stärkste Umdeutung im Originalcomic. In seiner Übersetzung trat *Asterix* nicht als Gallier, sondern als (West-)Germane „Siggi“ auf, der sich im nun rheinischen Dorf Bonhalla den „NATOLischen Besatzern“ gegenüber sah.⁴⁰ Im schwierigen Prozess des sprachlichen und kulturellen Transfers einer Übersetzung des Comics wurde durch nationaldeutsche und teilweise antisemitische Interpretationen aus der Eindeutschung eine Germanisierung. Darüber hinaus enthielt die Übersetzung kaum verschlüsselte Wertungen gegenwärtiger Verhältnisse. So wurde die DDR als Heimstatt hungernder Sklaven dargestellt. Amerikaner, Franzosen, Engländer, Juden und Russen erschienen als „kriegslüsterne und herrschsüchtige Neurotiker“.⁴¹

Mitte der 1980er-Jahre scheinen die politischen Deutungen und Nutzungen von *Asterix* ihren Zenit überschritten zu haben. Der Comic war zu diesem Zeitpunkt fester Bestandteil französischer Kultur; die Comic-Kultur selbst ver-

³⁹ Weitere Produktionen dieser Art waren z.B.: „Asterix und Obelix gegen Rechts“, „Asterix und Obelix für die 35-Stundenwoche“, „Asterix gegen Startbahn West“. Für eine Übersicht siehe: Raubcomics, online unter URL: <<http://www.asterix-fan.de/cb/ra/raub.htm>>.

⁴⁰ Vgl. Bernd Dolle-Weinkauff, *Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945*, Weinheim 1990, S. 218. Dolle-Weinkauff zitiert hier aus einem *Lupo*-Heft.

⁴¹ Hans Giffhorn, Zur politischen Funktion von Comics, in: Pforte, *Comics* (Anm. 23), S. 68-103, hier S. 82.

änderte sich jedoch langsam.⁴² Die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten hängen mit der Reduktion des Comics auf seine Hauptfiguren und damit auf den Charakter von *Asterix* als Chiffre zusammen. Der erfolgreiche Kampf des gallischen Dorfes gegen die Römer lässt sich als Kampf einer kleinen Gruppe gegen eine überbordende Mehrheit in nahezu jeden politischen Kontext transferieren, sei es die AKW-Bewegung gegen die Atomlobby oder der Widerstand der Gewerkschafter gegen die Arbeitgeberverbände. Der kleine, gewitzte Antiheld kann problemlos für einen Kampf instrumentalisiert werden, solange das römische Feindbild übertragbar ist. Er kann als Abwehr eines wachsenden US-amerikanischen Einflusses in Frankreich und auf dem Kontinent gedeutet werden⁴³ oder aber als regionaler Widerstand gegen eine allzu zentralistische Organisation des französischen Staates. Die gallische „Widerstandsgeschichte“ ist wohl auch deshalb so leicht übertragbar, weil die meisten Leser und Leserinnen außerhalb Frankreichs zu wenig über bretonische Mythen und Geschichten wissen, um die im Comic enthaltenen Anspielungen als Einschränkung wahrzunehmen. Der Verlust von mehr als 70 Prozent der französischen Sprachspiele bei den Übersetzungen dürfte dies begünstigen.⁴⁴ *Asterix* präsentiert sich in seinen Instrumentalisierungen und Deutungen als zeitloser (Anti-)Held, der statisch, aber universal für das (jeweilige) Gute kämpft.

André Stoll hat *Asterix* als historische Quelle der französischen Gesellschaft einer eindrucksvollen und umfangreichen Analyse unterzogen. Er stellt die Comicserie als Epentravestie dar, die den kleinbürgerlichen Wertekanon der III. Republik karikiert. Geldverkehr als Symbol korrupten Fortschritts wird ebenso argwöhnisch beäugt wie die industrialisierte Gesellschaft und mit ihr die fortschreitende Urbanisierung des Landes. Anachronistisch, aber ebenso deutlich ist das Motiv des „inneren Feindes“ während der deutschen Okkupation in einzelnen Figuren zu erkennen. Die intendierte geschichtspolitische Interpretation von Goscinny und Uderzo ist damit eine „auf tradierte Erklärungsmuster projizierte, komische Umdeutung von wirtschaftlichen, politisch-sozialen und kulturellen Angelegenheiten der V. Republik“.⁴⁵

Deutlich erkennbar sind diese Anspielungen kulturübergreifend zum Beispiel in „*Asterix und die Normannen*“, wo dem damaligen Leser eine Jugendkultur in Form des schnöseligen Beatniks „Grautvornix“ vorgeführt wurde, die sämtlichen Klischees des konservativen Bildungsbürgertums gegen die neuen Musik- und Jugendtrends entsprach. Zeitgenössische Modetrends und Kör-

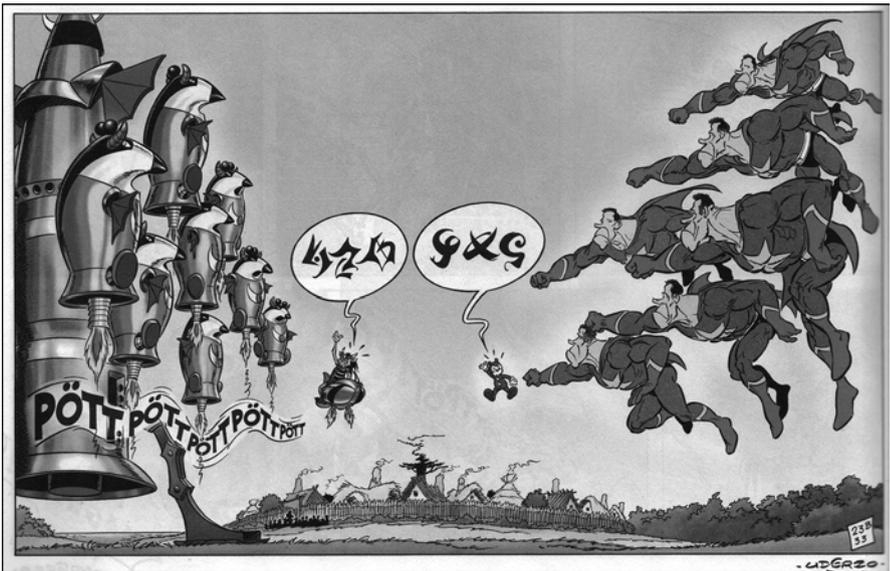
⁴² In dieser Zeit vergrößerte sich das Angebot der Comics für Erwachsene zunehmend. In den frühen 1990er-Jahren eroberten auch die Manga, die japanischen Comics, den französischen Markt und traten damit in starke Konkurrenz zu den einheimischen Produkten für jugendliche Leserinnen und Leser.

⁴³ Vgl. Screech, *Ninth Art* (Anm. 4), S. 87.

⁴⁴ Vgl. Stoll, *Trivialepos* (Anm. 11), S. 175.

⁴⁵ Ebd., S. 161.

perideale lassen sich in allen *Asterix*-Alben besonders anhand der Darstellungen der weiblichen Protagonisten beobachten. Das ironisierte Deutschlandbild im Comic bezieht sich übrigens nicht ausschließlich auf die Zeit des Nationalsozialismus. Wie Joachim Sistik überzeugend demonstriert, verweisen die meisten Anspielungen im Comic auf ein wilhelminisches Deutschland.⁴⁶ Der beginnende Prozess der Dekolonisierung wurde in den Comics nicht angesprochen. Ganz im Gegenteil verharrte Uderzo in einer erstaunlich antiquierten Darstellung der afrikanischen Bevölkerung. Uderzo hat als alleiniger Produzent der Comics nach Goscinny's Tod den Kalten Krieg in der fast schon einfältigen Geschichte des „Großen Grabens“ thematisiert. Dieser Anspielung fehlte aber, ähnlich der im *Asterix*-Band „Gallien in Gefahr“ (2005) beschriebenen abzuwehrenden Invasion Außerirdischer (die sich über Anagramme als japanische und US-amerikanische Comicformate entpuppen), die ironische Selbstbrechung.



Gallien in Gefahr, Stuttgart 2005, S. 26.

⁴⁶ Vgl. Joachim Sistik, *Invasion aus der Vergangenheit. Das Deutschlandbild in frankophonen Bandes Dessinées*, Frankfurt a.M. 2002, S. 38ff.

3. Fazit

Als äußerst erfolgreiche Comicserie ist *Asterix* ein Massenmedium der Populärkultur, welches in hohem Maße die gängigsten Klischees und stereotypen Vorstellungen (des französischen Bildungsbürgertums) über sich selbst und die europäischen Nachbarn karikiert. Durch seine Popularität wurde und wird der Comic häufig zu Motivationszwecken oder als „Teaser“ genutzt. Durch seine Statik und Chiffrehaftigkeit ist er ein Objekt zahlreicher Instrumentalisierungsversuche geworden; keiner dieser Versuche war jedoch so erfolgreich wie das Original.

2009 feiern Comicleserinnen und -leser auf der ganzen Welt nicht nur den 50. Geburtstag von *Asterix* sowie den 80. Geburtstag von Erfinder Albert Uderzo, sondern diskutieren ebenso den (literarischen) Tod des Helden. Die Comicgeschichte der älteren US-amerikanischen Serien und Charaktere hat gezeigt, dass diese nur überleben konnten, wenn sie immer wieder neu erfunden wurden. Kritische Leserinnen und Leser haben Uderzo diese Fähigkeit bereits mit den vorangegangenen Alben abgesprochen.⁴⁷ Ist das Jubiläumsjahr 2009 vielleicht auch das Ende von *Asterix*?

Alle Abbildungen: © Les Éditions Albert René/Goscinny-Uderzo, © Ehapa Verlag GmbH

Christine Gundermann, Freie Universität Berlin, Friedrich-Meinecke-Institut, Koserstr. 20, D-14195 Berlin, E-Mail: christine.gundermann@fu-berlin.de

⁴⁷ Astrid Mayer, Familienzwist um Asterix' Zukunft, 29.1.2009, online unter URL: <<http://www.stern.de/kultur/buecher/comic-zeichner-uderzo-familienzwist-um-asterix-zukunft-653024.html>>.