

RENÉ GOSCINNY

SCÉNARISTE, QUEL MÉTIER !

DIE ANFÄNGE EINES ZEICHNERS

Der Name René Goscinny ist heute eng verbunden mit *Asterix* oder *Lucky Luke*, die ganze Generationen von Lesern auf der ganzen Welt begeisterten. Doch wenngleich Goscinny als Szenarist dieser Meisterwerke der Popkultur bekannt ist, wissen nur wenige, dass er vor dieser Karriere als Zeichner tätig war. Zumindest versuchte er sich anfangs in beiden Metiers, mit einer Vorliebe für Karikaturen und humoristischen Zeichnungen – zu einer Zeit, in der Comics noch keinerlei Beachtung geschenkt wurde.

Aufgewachsen weit weg von Frankreich und, wie viele Künstler seiner Generation, geprägt vom Kult um Walt Disney sammelte Goscinny seine ersten beruflichen Erfahrungen in den Jahren 1945 bis 1950 in den Vereinigten Staaten. In New York lernt der junge Künstler vor allem an der Seite von Harvey Kurtzman, dem späteren Gründer der Zeitschrift *Mad*, die harten Gesetze des Marktes kennen und erlangt nicht zuletzt dank seines außerordentlichen Arbeitseifers das Rüstzeug für den Beruf. Durch Begegnungen mit Zeichnern wie Jijé und Morris entdeckt er den Comic als ergiebige Ausdrucksform für sich. Schon nach kurzer Zeit wird dieser zu seinem bevorzugten Betätigungsfeld.

DIE ERFINDUNG EINES BERUFS

René Goscinny war nicht der erste Szenarist in der Geschichte des Comics. Doch kam diese Tätigkeit, bei der die anhand eines Skripts und von Dialogen angefertigten Zeichnungen inszeniert werden, nicht erst zusammen mit dem Medium auf? Die Comicpioniere waren üblicherweise für den gesamten kreativen Prozess zuständig, vom Szenario über die Texte und die Segmentierung bis hin zum Seitenlayout. Goscinny war also insofern der „Erfinder“ des Berufs des Szenaristen, als er seine Existenz öffentlich bekannt gab, was ihm in einem Umfeld, in dem der Verleger König war, zu einem gewissen Ansehen verhalf.

In der ersten Hälfte der 1950er Jahre arbeitet Goscinny verstärkt mit Morris und Uderzo zusammen, bleibt jedoch, um es mit den Worten Gustave Flauberts auszu-drücken, „überall anwesend und (fast) nirgends sichtbar“. Nach Unterzeichnung eines Exklusivvertrags mit der Agentur World Press von Georges Troisfontaines verwendet Goscinny häufig Pseudonyme, wenn sein Name nicht gerade vergessen oder verschwiegen wird. Es bedarf einer massiven strukturellen Krise innerhalb dieses Systems und der Einsicht Goscinnys, dass er einen vollwertigen Beruf ausübt, bevor aus dem Szenaristen ein wahrhaftiger Nachfolger von Beaumarchais und Balzac im Kampf um die Rechte der Autoren wird.

SZENARIST AM FLIESSBAND

Nach seiner endgültigen Rückkehr aus den Vereinigten Staaten 1954 findet René Goscinny eine Anstellung in den Pariser Büros der belgischen Presseagentur World Press. Dort begegnet er brillanten Zeichnern wie Albert Uderzo oder Jean-Jacques Sempé und beschließt daraufhin, den Zeichenstift gegen die Schreibmaschine einzutauschen. Ab 1955 arbeitet er wie „eine Fabrik“ mit verschiedenen Künstlern zusammen, vor allem innerhalb des Magazins *Tintin*. In dieser systematischen und fruchtbaren Synergie produziert er jedes Jahr hunderte Szenarioseiten, die von unzähligen französischen und belgischen Zeichnern grafisch gestaltet werden.

Ab 1959 hätte der Durchbruch von *Asterix* und dem *Kleinen Nick* Goscinny dazu verleiten können, sein Schaffenstempo ein wenig zu verringern. Doch beflügelt von seinem endlich erkannten Talent und dem Willen zum Erfolg arbeitet er stattdessen noch mehr. Davon zeugt die Anzahl an Szenarios, Kurzgeschichten, Artikeln und Werken im Laufe des Jahres 1962, das beispielhaft für seine enorme Schaffenskraft ist. Unbeirrt von den bewegenden Ereignissen auf der Weltbühne (Kubakrise) und in Frankreich (Ende des Algerienkriegs) nutzt Goscinny die Komik gewissermaßen in allen Genres als gemeinsame Sprache.

GOSCINNY UND UDERZO: DIE IDEENSCHMIEDE

„Weil er er war, weil ich ich war.“ Dieses berühmte Zitat von Montaigne zur Beschreibung seiner Bindung zu La Boétie wurde häufig aufgegriffen, um die Freundschaft zu charakterisieren, die René Goscinny und Albert Uderzo miteinander verband. Aus ihrer ersten Begegnung 1951 gingen zahlreiche Serien hervor, die allerdings angesichts des phänomenalen Erfolgs von *Asterix* in den Hintergrund treten. Die Symbiose der beiden Künstler erreichte ein solches Niveau an Perfektion, dass es heute schwierig ist, den genauen Schaffensprozess ihrer gemeinsamen Werke nachzuvollziehen. Goscinny, der in einer aschkenasischen Familie weit weg von Frankreich aufgewachsen war, fand in Uderzo, dessen Eltern aus Italien eingewandert waren, den idealen Partner zur Darstellung der französischen Sitten und Gebräuche, als ob sie von außen betrachtet würden.

Diese Fähigkeit der Verschiebung des Blickwinkels ist einer der Kernpunkte der *vis comica* von Goscinny in *Asterix* oder *Umpah-Pah*. Sein Talent bestand ebenso darin, einen geeigneten sprachlichen Rahmen für das zeichnerische Genie von Uderzo zu schaffen. Die Kunst der Lautmalerei und der Ausdruckskraft, lustig daher kommende Prügeleien sowie das Spiel mit den Gegensätzen, nicht selten mit einem tieferen Sinn, werden dabei vom Maestro zu einer ausgeklügelten Komposition zusammengefügt.

GOSCINNY PYGMALION

Als Co-Chefredakteur von *Pilote* setzt sich Goscinny ab 1963 dafür ein, das wöchentlich erscheinende Magazin von den zu dieser Zeit geltenden Regeln für Jugendpublikationen zu befreien: Er schafft die Leser-abstimmung ab, lässt die Namen der Zeichner und Szenaristen oben auf die Seiten setzen und gewährt seinen Autoren im Rahmen der damaligen Gesetze und Gepflogenheiten mehr Freiheiten. Vor allem empfängt er die gerade aufkommende Generation der französischen Comickünstler mit offenen Armen: Bretécher, Cabu, Christin, Druillet, Fred, Giraud, Gotlib, Lob, Mandryka, Mézières und viele andere, die heute als Klassiker gelten.

Vielen dieser Neulinge gibt er kurze Szenarios, mit denen sie sich bei den Lesern immerhin vorstellen können, bevor sie einen festen Platz in dem Magazin erhalten. Bei einigen ist die Unterstützung umfassender. So entsteht eine bemerkenswerte Zusammenarbeit wie beispielsweise mit Cabu bei *Prima, Prima, Oberprima!* und mit Gotlib bei den *Dingodossiers*. In beiden Fällen hilft die Kooperation den Zeichnern, ihre eigenen Welten zu entwickeln, aus denen später so große Meisterwerke wie *Der große Duduche* bei Cabu und *Auf Fall und Knall* bei Gotlib hervorgehen.

DIE STILFABRIK

In Frankreich kommt es nicht selten vor, dass jemand damit prahlt, „*tombés dedans quand ils étaient petits*« [als Kind in den Zaubertrank gefallen] zu sein, oder dass Journalisten über einen Politiker sagen, dass er „*veut être calife à la place du calife*« [Kalif anstelle des Kalifen werden will]. Dabei wird oft vergessen, dass diese (und manche anderen) umgangssprachlichen Wendungen aus der Feder von René Goscinny stammen, dem so der ultimative Erfolg für einen Schriftsteller zuteil wird, nämlich dass seine Worte in der Alltagssprache Einzug halten.

Doch das Schriftwerk von Goscinny umfasst mehr als diese genialen Schöpfungen und wurde noch nicht hinreichend untersucht. Tatsächlich sind die Worte des Szenaristen weniger sichtbar als die Zeichnungen, die er damit zum Leben erweckt. Dabei gibt es durchaus eine goscinnyeigene Sprache. Zum Schreien komisch, gespickt mit Albernheiten und beeinflusst vom angel-sächsischen Humor liegt ihr ein feiner Mechanismus zugrunde, der ohne Vulgäres auskommt und auf Wortspiele, verschiedene Stilfiguren und rhetorische Mittel setzt. In dieser Produktion, bei der sich der Text den erzählenden Bildern unterordnet, war *Der kleine Nick* anfangs ein von Goscinny inszenierter Comic, bevor daraus die wundervoll von Sempé illustrierten Kurzgeschichten wurden. Vielleicht offenbaren diese unbefangenen Monologe den Stil von Goscinny in seiner reinsten Form.

RAUM 1

Goscinny in New York

Stanislas Goscinny stirbt 1943.

Das Leben des 17-jährigen René wird durch den Tod seines Vaters auf den Kopf gestellt. Er gibt seine Studienpläne auf und beschließt, sich seiner wahren Bestimmung zu widmen: humoristischen Zeichnungen und Karikaturen. Auf Einladung eines Verwandten aus den USA verlässt er Argentinien und kommt zusammen mit seiner Mutter im Oktober 1945 mit dem Schiff in New York an, fest entschlossen, sein Glück in der amerikanischen Hauptstadt des Verlagswesens zu versuchen. Er verbringt dort sieben Jahre, reist jedoch währenddessen mehrmals nach Frankreich. Nach der Auswanderung besucht er Zeichenkurse, spricht vergebens bei Magazinen vor, um ihnen humoristische Zeichnungen anzubieten, lebt in Armut.

Während seiner Zeit in New York kommt es zu freundschaftlichen Begegnungen, die entscheidend für seine Zukunft sind. Dazu gehört der Szenarist und Zeichner Harvey Kurtzman, der spätere Gründer des Magazins Mad, der ihm die Möglichkeit bietet, ein halbes Dutzend Kinderbücher zu illustrieren und vor allem praktische Erfahrungen in seinem Metier zu sammeln. Ebenso trifft er die Zeichner Jijé (Joseph Gillain) und Morris, die zu dieser Zeit gerade aus Brüssel eingereist sind. Sie lenken ihn allmählich in Richtung Comic und machen ihn mit Georges Troisfontaines bekannt, dem energischen Direktor der belgischen Agentur World Press, die über Büros in Paris verfügt. Notgedrungen kommt Goscinny 1951 nach Brüssel und bietet Troisfontaines seine Dienste an, der ihn in seinen Pariser Büros anstellt. Goscinny unternimmt bis 1954 für World Press mehrere Reisen nach New York – damit endet das amerikanische Kapitel, das zwar schwierig war, aber auch den Grundstein für alles Weitere legte. Nun kann sein Aufstieg beginnen.

Das Kind, das andere zum Lachen bringen wollte

Angesichts des Erfolgs seines literarischen Werks war das zeichnerische Schaffen von René Goscinny lange Zeit verkannt. Dabei spielt ein Mensch eine entscheidende Rolle für die Zukunft des kleinen René: sein Vater Stanislas, ein Wissenschaftlicher, der als Chemieingenieur tätig ist. Er ist ein jüdischer Einwanderer aus Polen, der gerade in Frankreich eingebürgert worden war. 1928 siedelt er mit seiner Familie nach Argentinien über. Doch das Schlüsselerlebnis hatte Goscinny 1938 bei einer Reise nach Paris. Stanislas zeigt seinem Sohn die Kinos auf den Grands Boulevards. Auf dem Spielplan steht Schneewittchen und die sieben Zwerge. Es ist eine Offenbarung. Der junge René beginnt daraufhin Pinocchio, Micky Maus u. a. zu zeichnen.

Der ferne Lärm des Krieges dringt bis nach Buenos Aires. Der heranwachsende René zeichnet vor allem mit Buntstiften und Kohle urkomische Karikaturen, darunter die Nazifamilie Müller sowie in den Jahren 1940/41 einen unheimlichen Hitler und einen bedrohlichen Mussolini. Nach dem Tod seines Vaters 1943 muss er die bildende Kunst aufgeben und nutzt seine Talente als Zeichner in einer Werbeagentur sowie in den Zeitschriften der französischen Schule in Buenos Aires: Notre Voix, Schülerzeitung, und vor allem Quartier Latin. Mit diesen Pennälerzeitschriften ist bei dem späteren berühmten Chefredakteur des Magazins Pilote noch nicht daran zu denken, welchen Weg er einmal einschlagen würde.

Der unsichtbare Szenarist

Zu Beginn der 1950er Jahre beginnt René Goscinny, mit zahlreichen Zeichnern zusammenzuarbeiten. Doch während er seine eigenen Comics mit seinem Namen signiert, trifft dies auf seine Arbeiten als Szenarist nicht zu. Sein Exklusivvertrag mit World Press, der eine kontinuierliche Lieferung von humoristischen Schriften oder Kriminalgeschichten vorgibt, zwingt ihn dazu, Texte unter verschiedenen Pseudonymen zu verfassen. Der umfangreiche Schriftwechsel Goscinnys zeigt, wie kompliziert sein Weg hin zu einer vollständigen Anerkennung ist. Besonders bezeichnend sind die Briefe zwischen ihm und Morris. Darin sprechen die beiden Künstler Kernthemen ihrer Zusammenarbeit an, wie beispielsweise die Frage, ob Goscinny als neuer Szenarist von *Lucky Luke* bei Verleger Charles Dupuis erscheinen soll – Morris war bis 1955 allein für das Szenario und die Zeichnungen des einsamen Cowboys verantwortlich. Während Goscinny anfangs die Anonymität bevorzugt – es war ihm kein vordringliches Anliegen, seine Unsichtbarkeit in Frage zu stellen –, ändert sich die Situation, nachdem er 1956 bei World Press entlassen wird. In einer schwierigen Lage schreibt er deshalb Franquin hinsichtlich ihrer Zusammenarbeit an *Mausi und Paul*: „Was meine Signatur auf den Seiten betrifft, muss ich sagen, dass ich schon darauf bestehe, da die Anonymität für mich ein schlechtes Geschäft ist.“

Goscinny als Illustrator von Klassikern:

Das Mädchen mit den Goldaugen

Im Laufe seiner grafischen und beruflichen Exkurse während der Zeit in New York wagt René Goscinny ein ebenso kurzes wie faszinierendes Experiment: Er illustriert große Klassiker der Literatur. So ist im Archiv von Goscinny eine von ihm illustrierte Ausgabe des Romans Das Mädchen mit den Goldaugen von Honoré de Balzac zu finden, erschienen 1947 bei Editions littéraires de France (E.L.F.). Doch das Exemplar ist ... ein Einzelstück, gedacht als Bereicherung des Portfolios des Autors, das er amerikanischen Geschäftspartnern präsentieren wollte. Tatsächlich hatte Goscinny die Familiendruckerei Beresniak (Mädchenname seiner Mutter) gebeten, ein Einzelexemplar mit seinen Illustrationen anzufertigen, das dann nie veröffentlicht wurde. Goscinny illustriert diese düstere und unheimliche Kurzgeschichte mit sechs kleinen, ebenso eleganten wie sinnlichen Schwarz-Weiß-Zeichnungen, die unweigerlich an jene von Aubrey Beardsley zu Oscar Wildes Salome erinnern.

Der Abschied vom Zeichnen

Die Begegnungen mit den belgischen Autoren, die Goscinny in New York traf, veranlassten ihn zu dem Beschluss, Comicautor zu werden. So kreiert er 1951 die Figur Dick Dicks – ein dusseliger New Yorker Detektiv, dem immer andere aus der Patsche helfen. Auf diese Weise entstehen 19 Seiten mit kurzen Geschichten. Die minimalistischen Zeichnungen von Dick Dicks zeigen Goscinnys Können im Bereich der Karikaturen. Doch vor allem der Erzählrhythmus und die gewitzten Dialoge, die mit der Absurdität und dem Bizarren der jeweiligen Situation spielen, überzeugen Georges Troisfontaines, nachdem er eine Empfehlung eines gewissen Jean-Michel Charlier erhielt – ein weiterer talentierter Szenarist und späterer Weggefährte von Goscinny bei Pilote. Mit Le Capitaine Bibobu entsteht einige Jahre später im November 1955 eine weitere Serie. Dieser Leichtmatrose mit einer blühenden Fantasie tischt seinem Enkel ebenso zweifel- wie märchenhafte Geschichten auf. Doch schon bald schreibt Goscinny die Texte zum kleinen Nick für Sempé, zu Pitt Pistol und Luc Junior für Uderzo, nicht zu vergessen die verschiedenen Rubriken, die er für Zeitschriften wie Le Moustique und Bonnes soirées verfasst. Die Begegnungen mit diesen meisterhaften Zeichnern lassen in Goscinny – bis zur Übertragung der Rolle des Szenaristen bei Lucky Luke durch Morris – letztlich den Entschluss reifen, das Zeichnen aufzugeben und sich stattdessen ganz dem Schreiben zu widmen.

RAUM 2

Morris, Lucky Luke und Goscinny

Von allen großen Serien, die mit dem Namen René Goscinny verbunden sind, ist Lucky Luke die einzige, die nicht auf ihn zurückgeht. Morris wendet sich 1955 an ihn, neun Jahre der Veröffentlichung von Arizona 1880, dem ersten Abenteuer des einsamen Cowboys. Zu diesem Zeitpunkt hatte Morris bereits fünfzehn Geschichten gezeichnet und seine Figur bekannt gemacht: Lucky Luke ist eine der Hauptserien des Magazins Spirou.

Bei der Übernahme von Lucky Luke macht Goscinny keineswegs *Tabula rasa*, sondern behält vielmehr die Stärken bei: Lucky Luke als gelassener Held mit seinem Pferd Jolly Jumper; eine humoristische Welt, die sowohl von so mancher wahren Begebenheit im Wilden Westen inspiriert ist als auch von dessen romantisierter Version aus Hollywood. Einige Schöpfungen von Morris verwendet er systematisch, so zum Beispiel das Abschlusspanel, in dem Lucky Luke singend dem Sonnenuntergang entgegenreitet. Er spürt das Potenzial der Dalton-Brüder, die Morris unklugerweise sterben ließ, und ersetzt sie durch ihre Vettern, die zweifelhaften Ruhm erlangen sollen – denn diese vier sind einfältig und böse. Kurz gesagt, Goscinny rationalisiert und optimiert die Welt von Lucky Luke und verleiht ihr erzählerische Wirkkraft und mehr Komik, wodurch Morris bei seinen Zeichnungen zur Höchstform auflaufen kann.

Aufgrund der geografischen Entfernung (Morris lebt in Brüssel und Goscinny in Paris) erfolgt der Austausch durch Briefe – für uns ein Glücksfall. So können wir die Grundzüge einer Zusammenarbeit zurückverfolgen, die im Zeichen von Exzellenz, Effizienz und nicht zuletzt Humor stand.

„Die Affäre Goscinny“

Das Urheberrecht von Beaumarchais bis Goscinny

Ob Goscinny wohl bewusst war, als er am 5. November 1977 an einem Herzinfarkt starb, dass sich in diesem Jahr der Kampf um die Anerkennung des Urheberrechts in Frankreich zum zweihundertsten Mal jährte? Der Szenarist ist Teil einer Geschichte, deren Anfänge im Zeitalter der Aufklärung liegen. So gilt gemeinhin Beaumarchais als Gründervater des Urheberrechts, da er am 3. Juli 1777 die Urheberrechtsgesellschaft Bureau de législation dramatique ins Leben rief, aus der 1829 die Société des auteurs et compositeurs dramatiques hervorging. Anerkannt wurden die Urheberrechte zunächst im Theater, einer literarischen Gattung, bei der ein Autor die Rolle eines Inspirators innehatte, der nicht wahrgenommen wurde: Sein Werk wird nicht gelesen, es wird zuerst gesprochen. Wie die Wortherkunft es vermuten lässt, und stärker noch in der Druckkultur, ist der Text des „Autors“ auf die Umsetzung (frz. mise en „acte“) durch einen Schauspieler (frz. „acteur“) angewiesen. Insofern ist der Comic als Gattung eine Art Bildtheater, dem durch einen Zeichner in der Rolle des Schauspielers Leben eingehaucht wird. Nach Beaumarchais und dem ersten großen Urheberrechtsgesetz 1791 bildet schließlich der Erfolg des Fortsetzungsromans die Grundlage für die Forderungen von Balzac, die in seinem „Brief an die französischen Schriftsteller des 19. Jahrhunderts“, der am 2. November 1834 in der *Revue de Paris* veröffentlicht wird, in verdichteter Form wiedergegeben sind. Drei Jahre später, im Dezember 1837, wird der Schriftstellerverband Société des gens de lettres (SGDL) gegründet, um die Urheberrechte vor allem gegenüber den Zeitungsbesitzern zu verteidigen. Auch Goscinny ist aktives Mitglied.

Lucky Luke, Die schwarzen Berge,
Seite 32

Angeführt von Lucky Luke unterbricht die Expedition von Wissenschaftlern, die das noch wilde Wyoming erkunden, ihre Reise, um sich auf die Übernachtung am Fuße einer Felswand vorzubereiten. Die berufsbedingte Genauigkeit, aber auch die Zerstretheit des Landvermessers Darryl Bundlofjoy sorgt immer wieder für doppeldeutige Gags – eine Spezialität von René Goscinny. Er liefert Morris hier die ebenso knappen wie treffenden Beschreibungen, für die er so geschätzt wird.

Lucky Luke, Die schwarzen Berge
Seite 40

Nachdem Lucky Luke Kleiner Kläffer, den Sohn des Häuptlings des Indianerstamms, den der Bandit Bull Bullets mit gepanschem Whisky abfüllt, gefangen genommen hat, halten die europäischen Wissenschaftler, die der Expedition angehören, vor dem Indianer ein offenbar überzeugendes Plädoyer gegen Alkohol. Kleiner Kläffer gibt daraufhin die Argumente der Wissenschaftler an seine Stammesgenossen weiter. Halb ernsthaft, halb ironisch hat Goscinny sichtlich Freude daran, die verheerende Wirkung von Alkohol auf den menschlichen Körper zu schildern: den Kater, das Lallen und die Halluzinationen des Alkoholdeliriums.

Lucky Luke, Die Daltons im Blizzard
Seite 25

Auf der Flucht nach Kanada haben die Daltons in einem Dorf kanadischer Trapper Zuflucht gefunden. Nach einer langen Verfolgung sind Lucky Luke, Korporal Pendergast von der kanadischen Polizei und Rantanplan kurz davor, sie dort aufzustöbern. Auf dieser Seite voller Gags wird auf mehrere Arten des Humors zurückgegriffen: Pantomime – mit den beiden heillos ineinander verworrenen Kämpfern oder den Daltons, die in der Mitte des Flusses auf Baumstämmen sitzen; Sprache – als Pendergast die Daltons herbeiruft, weil „er sie bezüglich einer sie betreffenden Angelegenheit zu befragen wünscht“, eine Beamtenformel, die er im Laufe der Geschichte immer wieder verwendet. Am Ende der Seite entgeht der allseits bekannte Rantanplan knapp dem Ertrinken, nachdem er in den Fluss gesprungen war. All diese komischen Situationen reihen sich bemerkenswert fließend aneinander.

Lucky Luke, Kalifornien oder Tod
Seite 14

Der von Lucky Luke angeführte Siedlertreck wird auf seinem Weg mehrfach Opfer von Sabotageakten. Diesmal wurde das Geschirr bei den Pferden des Treckführers mit dem Rasiermesser angeschnitten. Morris ändert einige Elemente der von Goscinny vorgeschlagenen Segmentierung (Lucky Luke stürzt sich nicht auf die durchgehenden Pferde, sondern schießt mit der Pistole, um sie aufzuhalten), hält sich jedoch an den Text voller Sprachwitz: Da wären der französische Friseur, dessen sehr amerikanisches „O.K.“ als „französisch im Text“ gekennzeichnet ist; die Schimpftirade eben dieses Friseurs, die als „vollständig französisch im Text“ angegeben ist; die stets gleichen derben Sprüche von Ugly Barrow, die durch unverständliche Schriftzeichen symbolisiert werden und von denen Lucky Luke sagt, dass es nicht viel zu bedeuten hat, und damit die Erfahrung des Lesers zum Ausdruck bringt. Goscinny liebte Wortspielereien.

RAUM 3 MALBROUCK

Die goldene Sichel, der Szenarist über das Werk

„Ich erstelle eine sehr lange und genaue Inhaltsangabe für die vierundvierzig Seiten. Nachdem ich meine Geschichte fertig ausgearbeitet habe, unterteile ich sie in Seiten, mit den Dialogen, den Gags und den grafischen Effekten. Das heißt also, dass ich von Anfang an weiß, wo es hingehen soll. Viele Szenaristen gehen Seite für Seite vor, aber meiner Meinung nach ist das falsch. Wenn Sie wissen, wo es hingehen soll, können Sie Ihre Geschichte richtig dosieren und unnötige Längen möglichst vermeiden. Wenn Sie jedoch schrittweise schreiben, passieren zwei Dinge: Entweder Sie haben alles gesagt und es sind noch sechs Seiten zu füllen. Oder, und das ist häufiger der Fall, Sie kommen auf der vorletzten Seite an und haben noch nichts aufgeklärt. Und auf der letzten Seite fangen dann alle an zu reden, um die Sache zu erklären.“ So fasst René Goscinny seine Art und Weise des Szenarioschreibens zusammen und zeigt gleichzeitig die Schwächen alternativer Vorgehensweisen auf.

Ohne Uderzos Temperament einzuengen, bietet diese Struktur dem Zeichner einen sowohl festen als auch offenen Rahmen, der ihm die Möglichkeit bietet, sich auf allen Ebenen des Panels auszulassen. Nur in Ausnahmefällen äußert sich Goscinny in seinem Szenario zu kleineren Details, denn er weiß, dass Uderzo in der Lage ist, seine Vision ohne Umschweife so lebendig und ausdrucksstark zu illustrieren, wie es nur geht. *Die goldene Sichel*, veröffentlicht zwischen 1960 und 1961 in *Pilote*, ist ein Meilenstein der Serie. Zum ersten Mal wagen sich Asterix und Obelix aus dem gallischen Dorf, genauer nach Lutetia. Die Geschichte gerät zu einer regelrechten polizeilichen Ermittlung, getreu der von Cicero geäußerten Frage *cui bono?* („wem nützt das Verbrechen?“). Miraculix erteilt den beiden Helden den Auftrag, eine goldene Sichel zu kaufen, die er unbedingt zur Herstellung des Zaubertranks benötigt. Dazu müssen sie Obelix' Vetter Talentix aus den Händen einer Bande von Ganoven befreien. *Die goldene Sichel* gibt damit einen Vorgeschmack auf große Alben, wie beispielsweise *Asterix und der Arvernerschild* oder *Asterix und der Kupferkessel*, in denen es um einen symbolträchtigen Gegenstand und die schrittweise Suche danach geht.

RAUM 5

TAFEL 3

Geschichte als Nagel?

„Was ist Geschichte? Der Nagel, an dem ich meine Romane aufhänge!“ So lautete Alexandre Dumas' Antwort an jene, die dachten, dass seine Werke, von *Die drei Musketiere* bis *Der Graf von Monte Christo*, einen literarischen Schlüssel zur bewegten Geschichte Frankreichs darstellten.

René Goscinny entfaltete bei seiner Zusammenarbeit mit anderen Künstlern in den historisch gefärbten humoristischen Erzählungen sein ganzes Können. Allerdings bezog er sich dabei je nach Album mehr oder weniger fundiert auf seriöse Dokumente. Letztlich nutzte Goscinny Quellen, die sich bei den Asterix-Alben kaum änderten – vor allem *Das Alltagsleben im Alten Rom zur Blütezeit des Kaisertums* des Historikers Jérôme Carcopino. Somit ist die Nacherzählung der Antike durch den Szenaristen meist das Ergebnis einer Vermengung mit anderen Epochen oder anderen Inspirationsquellen. *Asterix und Kleopatra* beispielsweise ist eher eine Reaktion auf den Monumentalfilm von Joseph Mankiewicz mit Elizabeth Taylor in der Hauptrolle als eine gewissenhafte Darstellung der Beziehungen zwischen Rom und Ägypten. Viele Alben spielen wiederum auf subtile Weise auf das Thema Résistance, Kollaboration und Vichy-Regime an. In diesen Meisterwerken, wie zum Beispiel *Asterix und der Arvernerschild*, werden Formen des Widerstands gegenüber der römischen Herrschaft sowie Kollaborateure inszeniert, bis hin zur Nachbildung des symbolträchtigen Siegs von Gergovia während des Gallischen Kriegs.

TAFEL 6

Die Vorläufer von Asterix

Die Zusammenarbeit von Uderzo und Goscinny beginnt im Herbst 1951 und die verschiedenen Serien, die dabei vor *Asterix* entstehen, weisen Merkmale auf, die sie nicht einfach nur als blasse Schablonen des kleinen Galliers anmuten lassen. Zwei davon, *Pitt Pistol* und vor allem *Umpah-Pah*, bilden ein ideales Experimentierfeld. Pitt Pistol ist ein angehender Korsar im Dienste des Königs, der Liebhaber von Piratengeschichten ist. Das Schreibtempo ist atemberaubend, das Bemühen um Glaubhaftigkeit, das in den ersten Alben völlig fehlte, ist nah am Geist amerikanischer Cartoons.

Umpah-Pah ist noch anspruchsvoller und markiert eine entscheidende Etappe in der Verbindung von Goscinny und Uderzo. 1951 hatte sich Goscinny die Geschichte einer „Rothaut“ ausgedacht, die auf die moderne Zivilisation der Vereinigten Staaten stößt, doch das Pilotalbum der Serie findet keine Abnehmer. 1958 gräbt Goscinny die Idee von *Umpah-Pah* für die Zeitschrift *Tintin* wieder aus, doch verlegt diesmal die Handlung mitten in die Besiedlung Amerikas durch Engländer und Franzosen. Goscinny entfaltet hier eine ausgewogenere Komik als in *Pitt Pistol*, vor allem aber zeigt sich seine einzigartige Fähigkeit, auf mehreren Leseebenen zu erzählen: Überlegungen zu kultureller Verschiedenheit, Satire über Aberglaube und Vorurteile, Ausloten sprachlicher Möglichkeiten.

TAFEL 8

1. DER SATZ

„Die Tapfersten unter allen sind die Belgier, weil sie sich von der Verfeinerung und Bildung der römischen Provinz ganz fern halten.“

Auf einen Notizzettel hat Goscinny diesen zentralen Satz geschrieben, den er aus den ersten Zeilen von *Bericht über den Gallischen Krieg* entnommen hat, in dem Cäsar die drei Völker Galliens beschreibt (Aquitaner, Belgier und Gallier oder Kelten). Genau dieser Satz, oder zumindest der erste Teil davon, ist der Auslöser für den Erzählmechanismus, der den Stolz der Gallier in dem kleinen Dorf wachkitzelt, die fest entschlossen sind zu beweisen, dass sie ihren belgischen Verwandten in nichts nachstehen.

2. DIE NAMEN

Seit Beginn der Serie bildet Goscinny in seinen Heften Namen (Stellartoix, Egmontix, Volfgangamadeus ...) nach einem bewährten Muster – es sind Wortspiele, die sich häufig auf kulturelle Aspekte des besuchten Landes beziehen. Neben seinen Namen verarbeitet der Szenarist ebenso idiomatische Wendungen des jeweiligen Landes („wienert dat Kupfer“), die mit anderen symbolträchtigen und anachronistischen Verweisen auftreten können – hier zum Beispiel „Tim, Struppi, Schulze und Schultze“ als Anspielung auf Asterix' großen Rivalen.

3. DIE SEQUENZEN

Wie ein Komponist erstellt Goscinny eine Partitur, in der jede Sequenz (mit blauem Stift) einer bestimmten Anzahl an Seiten (rot) entspricht. Der Szenarist denkt hier bei der Gesamtbetrachtung seiner Geschichte in verschiedenen Maßstäben, je nach Rhythmus, in dem er das Abenteuer seiner Helden erzählen möchte.

4. DIE INHALTSANGABE

Nach diesen ersten Schritten erstellt Goscinny auf seiner Schreibmaschine eine detaillierte Inhaltsangabe, in der jede Seite einem Text entspricht, der Handlungsbeschreibungen und Dialoge verbindet. Es ist vermutlich das erste szenaristische Schriftstück, das Goscinny seinem Kompagnon zum Lesen gibt, damit Uderzo seinen eigenen Beitrag dazu bestmöglich vorbereiten kann.

5. DAS SZENARIO

Das Szenario, auf das sich Uderzo stützt, hat bei Goscinny eine feste Form: Links steht der passende Beschreibungstext für jedes Panel. Rechts sind die Dialoge oder Texte der handelnden Figuren angegeben. Bei Goscinny wird buchstäblich nichts dem Zufall überlassen.

6. DIE SEITEN

Am fulminanten Ende eines ebenso strukturierten wie sorgfältigen Prozesses beweist die Originalseite von Uderzo, dass dieser sich genau an Goscinny's Vorgaben hält, der wiederum seinem Freund volle Handlungsfreiheit lässt, um seinem Text Leben einzuhauchen.

RAUM 6

TAFEL 3

Goscinny's Leitmotive

Im Ergebnis der langjährigen kongenialen Zusammenarbeit mit Uderzo vereint Asterix alle großen Themen und Leidenschaften, die sich durch das Werk von René Goscinny ziehen. Hier werden einige davon präsentiert.

I. Das Duo und das Essen

Bei Asterix und Obelix denken wir natürlich auch an die Duos auf den Seiten ihrer Szenarios, bei denen Groß und Klein unzertrennlich verbunden waren: Vor den Galliern gab es Umpah-Pah und Hubert von Täne, später kamen Nick und Otto, Isnogud und Harun al-Pussah ... Sie alle sind inspiriert von Laurel und Hardy, den Lieblingsschauspielern des jungen René Goscinny, aber auch von Zig und Puce, den 1925 von Alain Saint-Ogan erdachten Comichelden, und im weiteren Sinne auch von Don Quijote und Sancho Panza von Cervantes. Bei diesen Duos isst der Große oft und viel. Das Essen nimmt eine zentrale Stellung im Comicuniversum von Goscinny ein – man denke nur an Otto und seine Butterbrote oder die Gefräßigkeit von Averell Dalton, der es fertig bringt, Gras, Mottenkugeln, Kerzen oder Tonschalen zu verschlingen ...

II. Als Variation der klassischen Figur des Haustiers des Helden ist Idefix anfangs ein grafischer Gag auf den ersten Seiten des Albums *Tour de France*. Bemerkenswert ist, dass sein erster Auftritt von Goscinny im Manuskript unterstrichen wird – ein Hinweis für die Bedeutung, die er dieser Figur beimisst, von der er sich jedoch nicht unbedingt vorstellen kann, dass sie sein Heldenduo ergänzen wird. Dieser hartnäckige kleine Hund weckt die Neugier der damaligen Leser und wird schließlich von ihnen ins Herz geschlossen. Er zeichnet sich durch sein Schweigen und – schon damals umweltbewusst – seine Leidenschaft für Bäume aus.

TAFEL 4

Der Zaubertrank

Goscinny liebte Prügeleien ..., die zum Lachen bringen.

Die Freunde des kleinen Nick streiten sich oft und ohne dass es Folgen hat, in den Abenteuern von Lucky Luke gibt es zahlreiche Saloonschlägereien, aber die meisten Kämpfe, Ohrfeigen und sonstigen Kampeleien sind natürlich in *Asterix* zu finden. Dabei wird niemand getötet – obwohl die Wirkung des von Miraculix geheim zubereiteten Zaubertranks für die Leser zum Totlachen ist. Er ist die ultimative und unbesiegbare Waffe, verleitet die Gallier jedoch nicht zu einem groß angelegten Eroberungsfeldzug, sondern ist ein ruhmreiches Symbol für den Widerstands- und Gemeinschaftsgeist der ewig aufmüpfigen Gallier gegenüber der vorherrschenden Macht.

TAFEL 6/7

Der Szenarist der Debütanten

René Goscinny, der seine größten Erfolge – *Asterix*, *Lucky Luke*, *Isnogud* ... – in Zusammenarbeit mit Zeichnern seiner Generation hervorbrachte, vernachlässigte zu keiner Zeit die Arbeit mit Autoren, die jünger als er sind. Als Szenarist und später Chefredakteur bei *Pilote* sitzt er an der richtigen Stelle, um die jungen Zeichner kennenzulernen, mit denen er später in kongenialer Weise zusammenarbeitet.

So war es auch 1962, als Cabu in die Redaktion kam. Von seinem grafischen Stil begeistert bietet Goscinny ihm an, nach dem Prinzip, das dem *Kleinen Nick* zum Erfolg verhalf, kurze humoristische Geschichten über die damaligen Oberschüler – die Pennäler – zu illustrieren. Kurz nach der illustrierten Fassung von *Prima, Prima, Oberprima!* entsteht Der große Duduche von Cabu, in dem eine der von Goscinny „studierten“ Figuren aufgegriffen und, mit seiner eigenen Handschrift und mit großem Erfolg, daraus der Prototyp des Vor- und später des Nachachtundsechziger Oberschülers wird.

Aufgrund ihrer gemeinsamen Begeisterung für das amerikanische Satiremagazin *Mad* kommt es 1965 zur Begegnung von Goscinny und Gotlib. Goscinny ist ein Freund von Harvey Kurtzman, dem Gründer der Zeitschrift. Gotlib ist damals einer der wenigen jungen Autoren, die den Witz von *Mad* kennen und zu schätzen wissen. Zusammen arbeiten sie an den *Dingodossiers*, die bei den Lesern großen Anklang finden. Als Goscinny die Serie aus Zeitgründen aufgibt, übernimmt Gotlib mit *Auf Fall und Knall* das Prinzip einer bunten und abgedrehten Rubrik, die zu seinem Meisterwerk wird. Innerhalb weniger Monate zieht der Schüler mit seinem Lehrer gleich.