

AM 21. OKTOBER 2021

TRETEN ASTERIX, OBELIX UND IDEFIX IM 39. BAND DER COMICREIHE ZU EINEM NEUEN ABENTEUER AN. GEMEINSAM MIT DEM WOHL BEKANNTESTEN ALLER GALLISCHEN DRUIDEN BEGEBEN SIE SICH AUF EINE LANGE UND GEHEIMNISVOLLE REISE, UM EINE ÜBERAUS RÄTSELHAFTE UND FURCHTEINFLOSSENDE KREATUR ZU FINDEN.

Asterix®



WAS IST DAS NUR FÜR
EINE KREATUR?



Didier Conrad hat dem Verlag Éditions Albert René eine Zeichnung zukommen lassen.

EINE SELTSAME UND GEHEIMNISVOLLE ZEICHNUNG ...

Darauf zu sehen sind unsere beiden Lieblingsgallier, die vor mehr als 60 Jahren von dem genialen Duo René Goscinny und Albert Uderzo erschaffen wurden. Sie klettern an einem langen Baumstamm empor und es sieht so aus, als versuchten sie Idefix wieder einzufangen, nachdem er ausgebüxt ist ...

Ob der kleine Hund wohl von der großen Freiheit träumt?

Der Baumstamm sieht eigenartig aus. Er ist einer **RÄTSELHAFTEN KREATUR** nachgebildet – von den Völkern der Antike wurde diese entweder verehrt oder gefürchtet – und verfügt über gewaltige Fangzähne und den Schnabel eines Raubvogels.

Asterix und der Greif

Jean-Yves Ferri verrät uns mehr darüber:

„Für mich hat alles mit einer Skulptur der *Tarasque* angefangen, einem furchterregenden Wesen aus der keltischen Mythologie ... Glaubten unsere Vorfahren wirklich, dass solche bizarren Monster existieren könnten?

In der römischen Antike waren Entdecker rar gesät und die *Terra* war größtenteils *incognita*. Elefanten und Rhinocerosse, die ja ganz außergewöhnliche Tiere sind, hatte man dagegen in Rom schon gesehen. Warum also hätten die Römer nicht an die Existenz anderer, ebenso fantastisch anmutender Wesen glauben sollen? Zumal einige von ihnen (Medusa, Zentaur, Gorgone usw.) schon sehr viel früher und auf durchaus ernsthafte Weise von den alten Griechen beschrieben worden waren.

Blieb also nur noch aus dem mythologischen Bestiarium das Tier herauszusuchen, das im Mittelpunkt des Abenteuers stehen würde. Meine Wahl fiel auf den Greifen: halb Adler, halb Löwe und die Ohren eines Pferdes – ein durch und durch rätselhaftes Geschöpf!

Zu den Römern würde das passen, das war klar. Aber was war mit den Galliern? Wie kommt es dazu, dass sich *Asterix*, *Obelix* und *Idefix* in Begleitung des ehrwürdigen Druiden *Miraculix* auf eine epische Reise voller Gefahren begeben, um dieses fantastische Wesen zu finden?

Das erfahrt Ihr im neuen Album. Ich werde Euch nicht alles verraten, ich bin ja nicht die Göttin Wikipedia ...“

ASTERIX UND DIE FABELTIERE

Auch wenn sie niemals im Mittelpunkt des Abenteuers standen, so sind doch schon viele fantastische Wesen durch die Panel der Asterix-Alben gegeistert:



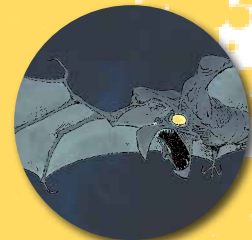
die Zentauren und geflügelten Ochsen von Atlantis in *Obelix auf Kreuzfahrt* (1996)



ein wenig musikbegeisterter Drache in *Asterix und Maestria* (1991)



ein murrischer Elf im illustrierten Album *Asterix plaudert aus der Schule* (2003)



furchterregende Kreaturen, die halb Vogel, halb Fledermaus sind, im Animationsfilm *Asterix erobert Rom* (1976)



der Vorfahre des Ungeheuers von Loch Ness in *Asterix bei den Pikten* (2013)



ein kratzbürstiges Einhorn in *Der Papyrus des Cäsar* (2015)

Parallel zur Ankündigung des neuen Albums jährt sich der Todestag Albert Uderzos, der vor einem Jahr verstarb. Jean-Yves und Didier erklären dazu: „Albert hat darauf vertraut, dass wir die Figuren, die er gemeinsam mit René Goscinny geschaffen hat, und das, wofür sie stehen, respektieren und in neuen Abenteuern fortführen. Wir sind sehr betroffen, dass er nicht mehr bei uns ist. Mit dem neuen Album, das hoffentlich viele Leser begeistern wird, setzen wir die Mission, die er uns anvertraut hat, fort.“



Der Greif in der Antike

Von Hélène Bouillon, Kuratorin am Louvre-Lens und promovierte Ägyptologin. Sie ist Expertin auf dem Gebiet der Beziehungen zwischen Ägypten und dem Nahen Osten in der Antike, aktuell Ko-Kuratorin der Ausstellung *Tables du Pouvoir (Tische der Macht)* und arbeitet an einem Projekt über fantastische Tierwesen.

Wie sieht ein Greif aus? Wann und wo wurde dieses Wesen erstmals entdeckt?

Der Greif ist ein Fabelwesen, um das sich viele Legenden ranken. Und das schon seit 5000 Jahren! Er besitzt den Körper eines Löwen, dazu Klauen, Flügel und den Schnabel eines Raubvogels. Das älteste Abbild eines Greifen wurde im Iran entdeckt, auf einem Siegelabdruck aus Ton, der auf 3500 v. Chr. datiert wird. Weil es keine mythologischen Texte dazu gibt, kennt niemand die genaue Bedeutung dieser Darstellungen. Aber wir wissen, dass sie damals verbreitet waren, denn etwa zur gleichen Zeit wurden auch in Ägypten geflügelte Löwen mit Adlerköpfen in Prunkpaletten gemeißelt. Experten sind der Ansicht, dass der Greif damals die rauen Kräfte der Natur symbolisierte, denn er wird oft zusammen mit anderen wilden Tieren (Löwen, Stiere) bzw. fantastischen Wesen (halb Schlange, halb Panther) dargestellt. Beweise dafür gibt es jedoch nicht.

Im 2. Jahrtausend v. Chr. tauchten Abbildungen von Greifen in der Levante, in Anatolien und auf Zypern auf. Man findet sie vor allem auf geschnitzten Elfenbeintafeln, die einen Thron oder das königliche Bett schmückten. Der Greif ist darauf in sitzender Position, mit ausgebreiteten Flügeln und mit einer Haube geschmückt zu sehen. Etwa zur selben Zeit reiste der Greif an Bord kanaanitische Han-

delsschiffe entlang der palästinensischen, syrischen und libanesischen Küste. Später, im 1. Jahrtausend v. Chr., war er auch bei den Phöniziern und Griechen verbreitet sowie rund um das Schwarze Meer, wo er die Waffen und Möbel der Skythen und anderer Nomadenvölker verzierte. Die Griechen glaubten, dass die Schätze des Apollon und des Dionysos von Greifen bewacht wurden. Die achämenidischen Perser schmückten mit dem Fabelwesen ihre Paläste. Auch auf Thronen und dem edlen Geschirr der Phryger und Lyder in Anatolien begegnet man ihm.

Welche Rolle spielt der Greif in der Mythologie? Was verkörpert er?

Die mit dem Greifen verbundene Symbolik verändert sich im Lauf der Zeit. Das liegt auch daran, dass die verschiedenen Völker, die sich dieses Wesen nach und nach aneignen, aus sehr unterschiedlichen Kulturkreisen stammen. Der Greif symbolisiert zum einen Stärke (Körper des Löwen), zum anderen Wachsamkeit (stechende Adleraugen) und schließlich Wildheit (Krallen und spitzer Schnabel des Raubvogels). Bei den Ägyptern ist er Sinnbild eines siegreichen Königs. Die Archäologen fanden ihn meist an Orten, die der königlichen Herrschaft zugeordnet waren, nämlich in Tempeln, die sich in unmittelbarer Nähe der Pyramiden aus dem 3. Jahrtausend v. Chr.

befanden. Die Pektoralien (Goldschmuck) des frühen 2. Jahrtausends v. Chr. stellen auch den König selbst als Greifen dar, der Fremde niedermetzelt. Der Name „Greif“ kommt übrigens aus dem Griechischen (ca. 5. Jahrhundert v. Chr.) und bedeutet „mit Krallen“ bzw. „gekrümmt“.

In welcher Gestalt tritt der Greif nach der Antike in Erscheinung? Welche Rolle spielt er in der neuzeitlichen Kunst und Geschichte?

Interessant ist, dass der Greif immer den Kopf behält, den er auch auf der ersten, im Iran gefundenen Darstellung hat. Sein Kopfschmuck dagegen verändert sich im Lauf seiner vielen Reisen. Im 1. Jahrtausend v. Chr. war sein Kopf mit spitzen Ohren versehen, ähnlich wie die der mesopotamischen Dämonen. So wird er auch in den Bestiarien des Mittelalters dargestellt. Zu der Zeit und auch später in der Renaissance zielt der Greif einige Wappen. In manchen Reiseberichten, wie denen Marco Polos, ist von Greifen die Rede, die in Indien oder Äthiopien gesichtet wurden. Angeblich seien Sie stark genug, um Elefanten mit ihren Krallen in die Luft zu heben, bevor sie sie wieder fallen lassen und dann verschlingen.

All diesen Legenden gemeinsam ist, dass sie den Greifen als mächtiges und gefährliches Fabelwesen darstellen, das gleichermaßen gefürchtet und geachtet wird.

Die Statue des Greifen, die in *Asterix und der Greif* zu sehen ist, entspricht voll und ganz der Darstellung, wie sie bei den Griechen und den Völkern rund um das Mittelmeer im 1. Jahrtausend zu finden war: Die kleinen spitzen Ohren sind erhalten geblieben. Und – oh, Wunder! Es sieht so aus, als hätten wir es hier mit der größten Skulptur eines Greifen zu tun, die jemals angefertigt wurde!



Antike römische Marmorskulptur von zwei Greifen, die den Schatz bewachen © camerawithlegs

ASTERIX IN ZAHLEN

- Mehr als 385 Millionen Comic-Alben wurden verkauft
- Das letzte Album verkaufte sich weltweit mehr als 5 Mio. Mal und wurde von über 20 Mio. Menschen gelesen
- Die Abenteuer des kleinen Galliers wurden in 111 Sprachen und Dialekte übersetzt
- 14 Filme wurden von mehr als 11,5 Millionen Zuschauern gesehen
- Der Themenpark bei Paris empfängt jedes Jahr über 2 Millionen Besucher
- Veröffentlichung in 17 Sprachen gleichzeitig!

PRESSE-KONTAKT

Anja Adam
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Fon +49 (0) 30 / 24 00 85 35
a.adam@egmont.de

ERSCHEINT
AM 21.
OKTOBER
2021

DAS FINALE COVER

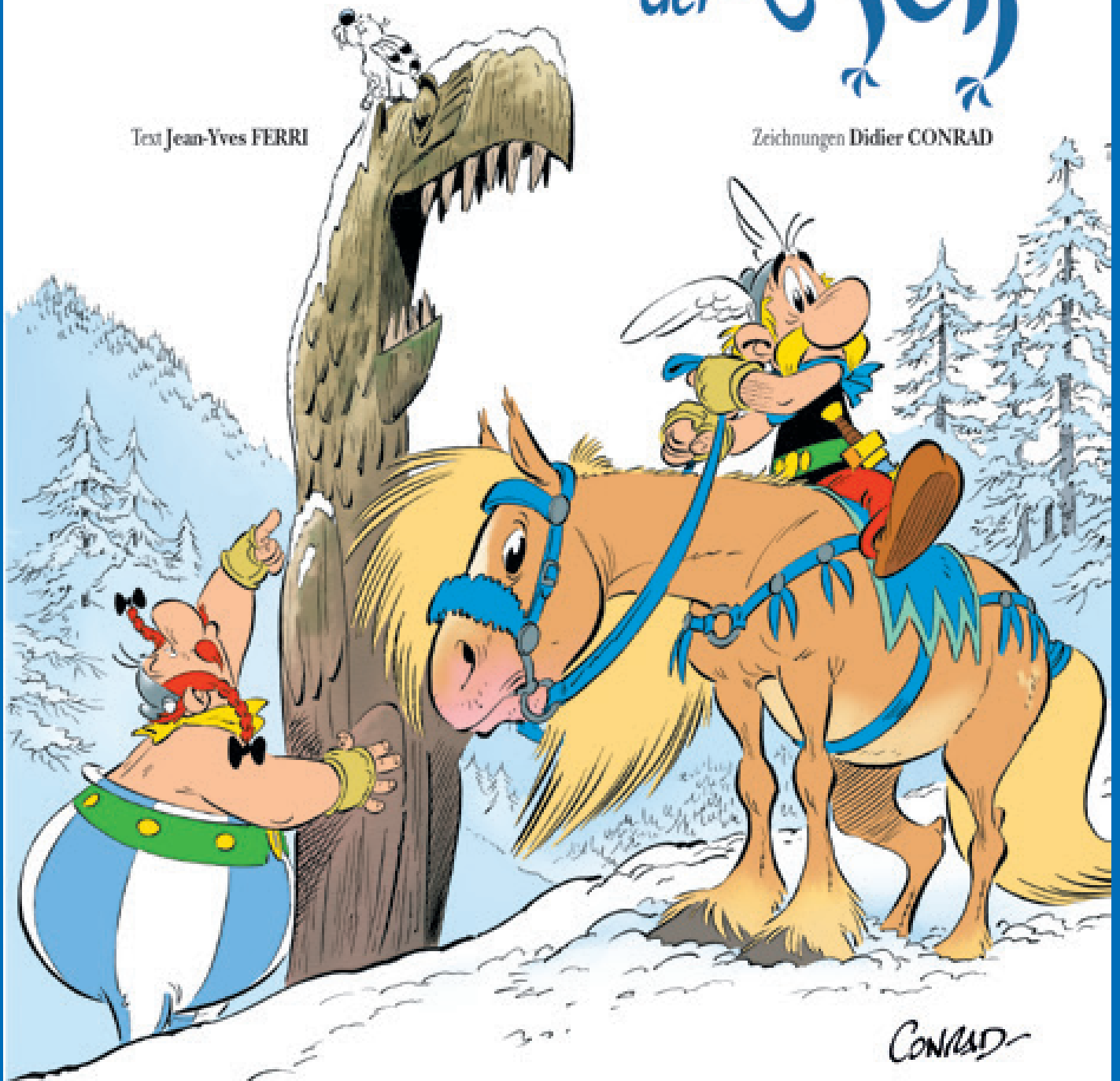
R. GOSCINNY **Asterix** A. UDERZO

Band 39

Asterix und der Greif

Text Jean-Yves FERRI

Zeichnungen Didier CONRAD



PRESSEMAPPE

ERINNERT IHR EUCH?

Im Januar war Miraculix aus dem Schlaf hochgeschreckt und hatte daraufhin beschlossen, an einen weit entfernten Ort zu reisen, um einem alten Freund zu helfen.



Im Frühjahr erfuhren wir dann, dass auch Asterix sich auf den Weg machen wollte, um in diesem fernen Land ein sagenumwobenes Fabelwesen aufzuspüren: den Greif.

Asterix und der Greif

In den letzten Wochen haben wir die Gallier auf ihrer weiten und beschwerlichen Reise begleitet und uns gefragt, wer wohl der geheimnisvolle Freund sein mag, dem sie zur Hilfe eilen.

Asterix und DIE GROSSE REISE



*Jetzt ist es endlich an der Zeit, euch das Ziel dieser Reise zu verraten –
am 21. Oktober 2021 erscheint das neue Album!*

IM LAND DER KÄLTE



Was für eine Landschaft! Wilde, ursprüngliche und eisige Steppen, so weit das Auge reicht, aus denen hier und da furchteinflößende Totems mit Greifen emporragen...
Nur die unzähligen römischen Legionäre trüben den Anblick.

Wo haben die sich denn hin verirrt, beim Jupiter?

Um das herauszufinden, solltet Ihr am besten gleich in Eure Fellstiefel schlüpfen, die gefütterte Tunika überstreifen und Euch mit den Galliern auf die Suche machen – nach einem der rätselhaftesten und gefährlichsten Wesen: dem Greif!

Klappern Euch schon die Zähne? Keine Sorge, ihnen auch!

EINE ECHTE HERAUSFORDERUNG FÜR DEN MANN, DER SEIT 2013 BEI DEN ASTERIX-ABENTUERN DEN PINSEL SCHWINGT

Didier Conrad erklärt:

„Jedes neue Album bringt eine neue Herausforderung mit sich! Bei Asterix in Italien (2017) war es die Darstellung der vielen Pferde, die Albert (Uderzo) so wichtig waren. Bei diesem neuen Abenteuer, dem 39., stellte mich mein Kollege Jean-Yves vor eine neue, knifflige Aufgabe: die Kälte im Bild einfangen! Wie schafft man es, eisige Temperaturen darzustellen, ohne dem Leser die immer gleichen schneeweißen Landschaften vorzusetzen? Das hat mir schlaflose Nächte und eine Menge graue Haare beschert!

Am einfachsten zu zeichnen war das erste Panel des Albums, in dem diese spektakuläre Kulisse gezeigt wird. Das Panel ist gleichzeitig eine schöne Anspielung auf eine andere Szene aus der Serie (siehe Die Große Überfahrt): Es ist ganz in Weiß gehalten und zeigt eine endlose, eisige Steppe, die ganz in Nebel gehüllt ist. Die späteren Panels sind deutlich anspruchsvoller!!“

EINE EXPEDITION INS REICH DER ... SARMATEN!

Im Westen Europas: Rom und seine Zivilisation, wo alles in mehr oder weniger geregelten Bahnen verläuft. (Auch wenn ein gallisches Dorf dem Eindringling noch immer Widerstand leistet!)

Im Osten: das Barbaricum. Ein ausgedehntes Gebiet, wild und unerforscht, das zahlreiche Völker mit unaussprechbaren Namen ihr Zuhause nennen. Darunter auch DIE SARMATEN!

Die Sarmaten waren ein Nomadenvolk, das vom 7. Jh. v. Chr. bis zum 6. Jh. n. Chr. nördlich des Schwarzen Meeres lebte. Sie verdrängten die Skythen in der Ukraine, besiedelten die ungarische Tiefebene und beherrschten sämtliche Steppen zwischen Ural und Donau. Damit sind sie die Vorfahren der Slawen.



WER WAREN DIE SARMATEN?

aus Asterix – Vox Populi : Antike Völker, antike Sitten (erscheint im April 2022 in der Egmont Comic Collection)

Die Sarmaten sind ein Nomadenvolk, das erstmals im 5. Jahrhundert vor unserer Zeitrechnung von Herodot erwähnt wurde. Sie waren ein kriegerisches Volk, ausgezeichnete Reiter und beherrschten zu Beginn unserer Zeitrechnung die Steppen vom Ural bis zur Donau.

Bereits im Album Asterix in Italien (2017) sind sie auf einigen Panels zu bewundern (als sie mit ihrem Streitwagen und zahlreichen anderen Völkern zum großen Rennen antreten). Die Sarmaten, die in der Steppe lebten, verbündeten sich im Kampf gegen die Perser zunächst mit ihren skythischen Nachbarn. Im 2. Jahrhundert v. Chr. besiegten und verdrängten sie dann auch die Skythen und beherrschten fortan einen Teil Mitteleuropas. Heute berufen sich sowohl die Polen als auch die Russen auf ihre „sarmatischen“ Wurzeln.

Die Sarmaten standen den Skythen nicht nur kulturell und linguistisch nahe. Sowohl das Sarmatische als auch das Skythische sind indoiranische Sprachen. Bei beiden Völkern spielte auch die Gleichberechtigung eine wichtige Rolle. Ihre Frauen kleideten sich wie die Männer und zogen bewaffnet und mit wilder Entschlossenheit in den Kampf. Auf sie geht der Mythos um die Amazonen zurück, wie ihn Herodot beschrieb.

Politisch und militärisch spielten die Sarmaten eine bedeutende Rolle in Ost- und Mitteleuropa. Auch in Bezug auf den kulturellen Austausch, den technischen Fortschritt, den Handel und die Kriegsführung waren sie wichtige Akteure. Die Römer bewunderten die Reit- und Kriegskunst der Sarmaten (die Kosaken stehen ganz in dieser Tradition der berittenen Kavallerie) und heuerten einige von ihnen als Söldner an. Die sarmatischen Reiterinnen sind sogar auf der Trajanssäule verewigt, die im Jahre 113 n. Chr. in Rom eingeweiht wurde. Hundert Jahre später, im 2. Jahrhundert, wurden die Sarmaten, Frauen wie Männer, von den Goten unterworfen, rächten sich jedoch, indem sie sich später den Hunnen anschlossen.

DREI FRAGEN AN JEAN-YVES FERRI, Szenarist

Warum hast du für das 39. Asterix-Album ausgerechnet diesen Landstrich ausgewählt?

Ich wollte die Handlung in einem fiktiven Gebiet ansiedeln, eine Art „Amazonenreich“. Daher entschied ich mich auch für die Region zwischen Russland, der Mongolei und Kasachstan. Nach dem, was ich gelesen habe, lag das Gebiet der Sarmaten tatsächlich sehr weit in Richtung Ural bzw. Altai. In diesen abgelegenen Gegenden wurden Gräber von Kriegerinnen entdeckt. Der griechische Dichter Aristeas von Proconnes, der um 600 v. Chr. lebte, berichtet über diese mythischen Regionen und die „Amazonen“, die laut ihm irgendwo dort lebten.

Das brachte mich auf die Idee, es ihm gleichzutun und für meine Amazonen ein sarmatisches Gebiet zu erfinden, das im Altai liegt und dessen Kultur um Jurten und Schamanen kreist.

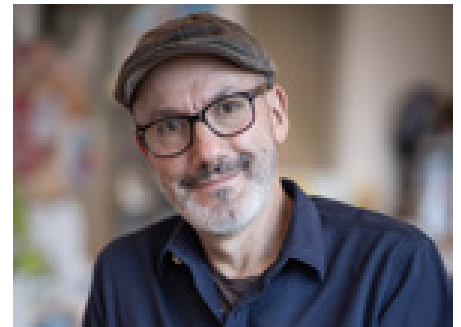
Was hat Sie an diesem Volk fasziniert? Wie und wo haben Sie recherchiert?

Es gibt einige Bücher über die Sarmaten (z. B. die von Laroslav Lebedynsky). Aber es ging nicht darum, ein historisch korrektes Bild zu zeichnen. Es sollte eher so etwas wie ein imaginäres Syldavien sein. Es hat Spaß gemacht, sich eine ganze Region samt ihrer Traditionen und Kulte auszudenken. Es ist ein gewisser Bruch mit der Tradition der Reihe, denn Asterix bereist normalerweise real existierende Länder. Das verleiht dem Ganzen

eine märchenhafte Atmosphäre, die sehr gut zu der vermeintlichen Anwesenheit eines fantastischen Tieres passt. In der Geschichte wird übrigens erklärt, warum sich dieser Greif so weit im Osten aufhält! Für die Kulisse haben Didier und ich uns von der winterlichen Landschaft des Altai inspirieren lassen, die aus Steppen und kleinen verschneiten Bergen mit Lärchenwäldern besteht, die von Bächen und kleinen Seen durchzogen werden. Auch die Filme *Eine größere Welt* (2019) und *Hüter der mongolischen Pferde* (2019) haben mir dabei geholfen, die richtige Atmosphäre für dieses Abenteuer zu kreieren.

Ja, aber ... wie passt der Greif zu alledem?

Der Greif im Album ist das Totemtier des Schamanen. Hier zeigt sich ein bisschen die Ignoranz der Römer und die weltfremde Vorstellung, die sie sich von der Tierwelt in der noch unerforschten Gegend machen. Obwohl er den Körper eines Löwen und den Kopf eines Adlers haben soll, erscheint ihnen die Existenz des Greifs zunächst nicht fantastischer als die der Giraffe oder des Nashorns. Doch je weiter sie in das Barbaricum vordringen, desto mehr Zweifel kommen ihnen. Was, wenn der Greif in Wahrheit ein mächtiger Naturgott ist? Da gerät ihr Eroberungsgeist plötzlich ins Wanken ... Zumal Asterix und Obelix (und natürlich Idefix!) den Sarmaten zur Hilfe eilen und den Römern wie immer das Leben noch schwerer machen!



© Christophe Guibaud

Genau wie Asterix ist Jean-Yves Ferri im Jahre 1959 geboren. Er ist ein begeisterter Leser des Comicmagazins *Pilote* und weiß schon als Kind: Er wird später einmal Comicautor! Er arbeitet einige Jahre als Illustrator und bringt dann 1993 sein erstes eigenes Album *Les Fables Autonomes* raus (in der Reihe *Fluide Glacial*, 2 Bände erschienen). Wenig später erschafft er die inzwischen legendäre Figur des Provinzermittlers Aimé Lacapelle (ebenfalls in der Reihe *Fluide Glacial*, 4 Bände erschienen). 1995 lernt er Manu Larcenet kennen und gemeinsam erschaffen sie die erfolgreiche Comicserie *Le Retour à la terre* (Reihe *Fluide Glacial*, 6 Bände erschienen). Der letzte Band der Serie mit dem Titel *Métamorphoses* ist 2019 erschienen. Auf Deutsch erscheint die Serie bei Reprodukt (Zurück aufs Land). Ferri und Larcenet bringen außerdem das Album *Correspondances* heraus (Verlag Les Rêveurs, 2006) sowie zwei Bände mit dem Titel *Sens de la vis* (Verlag Les Rêveurs, 2007 und 2010). Im Verlag Dargaud ist daneben Ferris Soloprojekt *De Gaulle à la Plage* erschienen. Im Jahr 2020 erstellte Ferri eine Zeichentrickfassung dieses Albums, die auf Arte ausgestrahlt wurde. 2013 lernt der talentierte Autor nebenbei noch einen gewissen Didier Conrad kennen ...



Damit wäre ein weiteres Geheimnis gelüftet: Der Name des Freundes, dem Miraculix zur Hilfe eilt

DER GREIF

Von H el ene Bouillon,
Kuratorin am Louvre-Lens



  JC Moschetti

Wie sieht ein Greif aus? Wann und wo wurde dieses Wesen erstmals entdeckt?

Der Greif ist ein Fabelwesen, um das sich viele Legenden ranken. Und das schon seit 5000 Jahren! Er besitzt den K rper eines L wen, dazu Klauen, Fl gel und den Schnabel eines Raubvogels. Das  lteste Abbild eines Greifen wurde im Iran entdeckt, auf einem Siegelabdruck aus Ton, der auf 3500 v. Chr. datiert wird. Wir wissen, dass sie damals verbreitet waren, denn etwa zur gleichen Zeit wurden auch in  gypten gefl gelte L wen mit Adlerk pfen in Prunkpaletten gemei elt. Im 2. Jahrtausend v. Chr. tauchten Abbildungen von Greifen in der Levante, in Anatolien und auf Zypern auf. Man findet sie vor allem auf geschnitzten Elfenbeintafeln, die einen Thron oder das k nigliche Bett schm ckten.

Etwa zur selben Zeit reiste der Greif an Bord kanaanitischer Handelsschiffe entlang der pal stinensischen, syrischen und

libanesischen K ste. Sp ter, im 1. Jahrtausend v. Chr., ist er auch bei den Ph niziern und Griechen verbreitet sowie rund um das Schwarze Meer, wo er die Waffen und M bel der Skythen und anderer Nomadenv lkern zierte. F r die Griechen waren Greife die W chter der Sch tze des Apollon und des Dionysos. Zur gleichen Zeit schm ckten auch die ach menidischen Perser ihre Pal ste mit diesem Fabelwesen. Man findet den Greif auch auf Thronen und dem edlen Geschirr der Phryger und Lyder in Anatolien.

Welche Rolle spielt der Greif in der Mythologie? Was verk rpert er?

Die mit dem Greif verbundene Symbolik ver ndert sich im Lauf der Zeit, nicht zuletzt, weil er von V lkern  bernommen wird, die aus sehr unterschiedlichen Kulturkreisen stammen. Er symbolisiert zum einen St rke (K rper des L wen), zum anderen Wachsamkeit (stechende Adleraugen) und schlie lich

Wildheit (Krallen und spitzer Schnabel des Raubvogels). Bei den  gyptern ist er Sinnbild eines siegreichen K nigs. Die Arch ologen fanden ihn meist an Orten, die der k niglichen Herrschaft zugeordnet waren. Der Name „Greif“ schlie lich kommt aus dem Griechischen (ca. 5. Jahrhundert v. Chr.) und bedeutet „mit Krallen“ bzw. „gekr mmt“.

Was nun unseren sarmatischen Greif betrifft, der aus dem „Barbaricum“ stammt und damit aus einer Gegend, in der es vielen mystischen Wesen gibt: Es handelt sich offenbar um eine Urgewalt, die zum Objekt der Begierde geworden ist, wie viele andere mythische Figuren. Ein Symbol f r Reichtum, das man sich aneignen kann. Erw hnt Herodot nicht mehrfach eine Legende, wonach sich Greife in Nordeuropa, in der N he der gro en Goldvorkommen aufhalten?



Antike r mische Marmorskulptur mit zwei Greifen, die einen Schatz bewachen   camerawithlegs

WILLKOMMEN IM DORF!

- KLEINE SARMATENKUNDE -

Mit diesem prächtigen Panel gewähren uns die Autoren einen ersten Einblick in das sarmatische Dorf.

Die Häuser

Unsere Sarmaten leben in Holzhütten, die zum Schutz vor der Kälte mit Fell bedeckt sind, im Einklang und in Harmonie mit der Natur.

Ein Schamane

Der Schamane stellt die Verbindung her zwischen den Menschen und den Naturgeistern. Er ist zugleich der große Weise seines Volkes, der Mediziner und der Bewahrer der Kultur, des Glaubens und der Praktiken des Schamanismus.

Eine Trommel

Wird sie von geschickten Händen gespielt, versetzt sie den Schamanen in eine Trance, sodass er die Geister rufen kann, bevor er eine wichtige Entscheidung für das Dorf trifft.



Ein Wolf

Was wäre ein Schamane ohne seinen Wolf? Die sarmatischen Wölfe sind bestens an ihre Umgebung angepasst und scheinen trotz der lebensfeindlichen Gegebenheiten ganz mit der Natur im Einklang zu sein. Außerdem geben sie fabelhafte Haustiere ab! Ob sie sich gut mit Idefix verstehen werden?

Eine Jurte

Der Schamane, der spirituelle Führer des Dorfes, lebt in einer Jurte, einem traditionellen Rundhaus, das in bestimmten Regionen Zentralasiens noch heute weit verbreitet ist.



Wisst Ihr noch? Im März sahen wir Idefix, wie er ganz stolz auf die Spitze eines Totempfahls kletterte, auf dem ein Greif abgebildet war. Obelix versuchte, ihn wieder einzufangen ... Ob der kleine Vierbeiner von der großen Freiheit träumt? Welche Rolle spielt er wohl im neuen Abenteuer?

Ein bisschen müsst Ihr Euch noch gedulden. Am 21. Oktober klärt sich alles auf, versprochen! Bald könnt Ihr die Abenteuer von Idefix (noch bevor er Asterix und Obelix kennenlernte) übrigens auch in der Zeichentrickserie *Idefix und die Unbeugsamen* verfolgen, die ab November 2021 auf Super RTL ausgestrahlt wird. Die Comics dazu erscheinen ab März 2022 bei Egmont.

ASTERIX ALS EASTERNHELD? FRAGEN AN DIDIER CONRAD, Zeichner

Unendliche Weiten, eine wilde Natur, die Guten, die sich gegen die Bösen zur Wehr setzen müssen, spannende Actionszenen ... Das neue Album bietet Westernatmosphäre vom Feinsten! Weil die Autoren aber dummerweise die Wüstenlandschaften in Arizona mit den verschneiten Steppen Osteuropas verwechselt haben, ist das neue Abenteuer wohl eher ein ... Eastern!



Da bist du also unter die Eastern-Zeichner gegangen, zumindest für die Dauer eines Albums ...

Ganz genau! Im neuen Album findet man die klassischen Elemente des Westerns: weitläufige Landschaften; die Helden, die von weit her kommen, um den Unschuldigen zu helfen; die „Wilden“, die von einer Armee erobert werden sollen ... nur eben im Osten statt im Westen!

Wie zeichnet man einen Eastern?

Das ist ganz einfach! Man braucht nur eine atemberaubende Kulisse, ein großes Abenteuer, ein bisschen Action auf dem Pferd und eine lebensfeindliche Umgebung. Asterix schlägt sich

hier ganz klar auf die Seite der Einheimischen. Er eilt im Galopp herbei, um seine neuen Freunde zu retten und ihr Totemtier zu beschützen: den Greif. In dem Panel, das oben auf dieser Seite abgebildet ist, dreht sich alles um die Bewegung. Ein bisschen Humor ist auch dabei: Scheinbar findet Obelix, dass es schneller geht, wenn er die Rollen von Pferd und Reiter vertauscht!

Was hat dich an diesem Abenteuer besonders gereizt?

Bei Western denkt man sofort an unendliche Weiten und ursprüngliche Landschaften. Wenn man sich alte Filme von John Ford oder Howard Hawkes

ansieht, fallen sie einem sofort ins Auge. Man ist einfach überwältigt von diesen idyllischen Naturaufnahmen. Für mich als Zeichner war das eine echte Herausforderung: Wie kann ich diesen Filmen gerecht werden, die ich seit meiner Kindheit liebe, wie kann ich die Symbolik des Wilden Westens würdig wiedergeben, wenn die Kulisse zwar so traumhaft wie die des Grand Canyon ist ... Nur eben ohne den Grand Canyon!

Jedenfalls hoffe ich, dass es mir gelungen ist, diese großen Gefühle aufs Papier zu bringen, die ein klassischer Western beim Zuschauer auslöst.



Auch Didier Conrad ist 1959, im selben Jahr wie Asterix, in Marseille geboren. Sein erster Comic, *Jason*, erscheint 1978. Zusammen mit Comicauteur Yann übernimmt er die Rubrik „Les hauts de pages“ im Comicmagazin *Spirou*. Wenig später kreieren sie zusammen die Kultserie *Les Innommables*. Es folgen Alben voller Witz und Humor, wie z.B. *Bob Marone* (1980), *L'Avatar* (1984) und *Donito* (1991–96, in Zusammenarbeit mit Wilbur). 1996 zieht Didier Conrad nach Los Angeles, um am Visual Development und am Storyboard des Animationsfilms *Der Weg nach El Dorado* mitzuwirken. Der von Dreamworks SKG produzierte Film kam 2000 in die Kinos. Zwei Jahre später setzt er die Comicreihe *Innomables* (dt. *Helden ohne Skrupel*) fort. Zusammen mit der Comicautorin Wilbur bringt er außerdem *Tigresse Blanche* (dt. *Die Weiße Tigerin*, 2005–2010), die Serie *RAJ* (2007–2010) und *Marsu Kids* (2011–2012) raus. 2013 lernt er einen gewissen Jean-Yves Ferri kennen und lässt sich 2014 in Austin, Texas nieder ...

DIE FIGUREN (Die „Bösen“)

Wenn man die Seiten eines neuen Asterix-Albums aufschlägt, hält man zunächst unweigerlich Ausschau nach den neuen und faszinierenden Figuren, auf die man sich schon so lange gefreut hat.

Hier und heute enthüllen uns Jean-Yves Ferri und Didier Conrad die „neuen Bösewichte“, die sich in den eisigen Schneelandschaften hoffnungslos verirren werden.

Alle drei sind Römer – wer hätte das gedacht!

Brudercus

An der Spitze der römischen Streitkolonne, die Cäsar ausgesandt hat, um den Greif gefangen zu nehmen, stapft Zenturio Brudercus schwerfällig und mit imposanter Statur durch die verschneiten Steppen des sarmatischen Reiches.

„Er ist kein typischer Römer“, erklärt Jean-Yves Ferri. „Er ist stämmiger und auch entschlossener als die Römer, die wir üblicherweise aus dem Asterix-Universum kennen. Er geht völlig auf in seiner Mission und verachtet die Barbaren. Dabei merkt er nicht, dass Unwissenheit und Aberglaube eher bei seinen Leuten anzutreffen sind.“



Ausdiemaus

Ausdiemaus ist ein Venator, also ein Gladiator, der auf das Kämpfen mit Tieren spezialisiert ist. „Ich wollte eine sehr charismatische Figur aus ihm machen“, verrät Didier Conrad. „Deshalb habe ich ihm beeindruckende Muskeln mitgegeben, die lässig unter einem ebenso beeindruckenden Tigerfell hervorgucken.“



Globulus

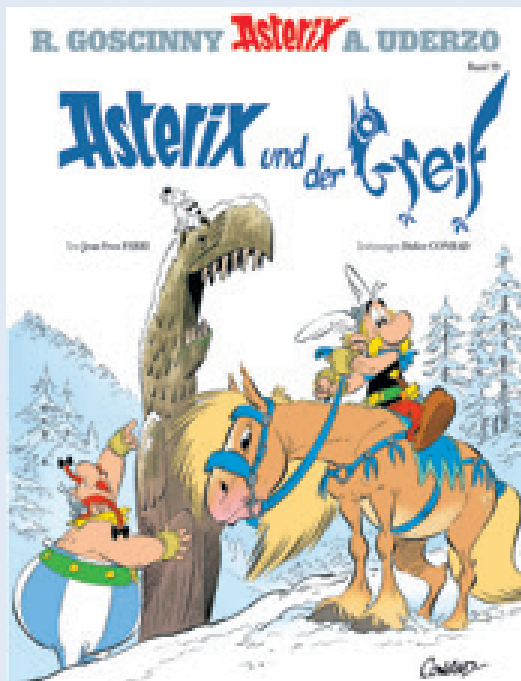
„Wir werden immer wieder nach Karikaturen von berühmten Persönlichkeiten gefragt. Ich bin mir sicher, dass viele Leser in dieser Figur einen der großen zeitgenössischen Schriftsteller Frankreichs erkennen werden!“, versichert Jean-Yves Ferri.

Globulus ist Cäsars Geograf.

Er ist der Kopf dieser römischen Expedition und hat sich aus Liebe zur Wissenschaft in dieses Abenteuer gestürzt.

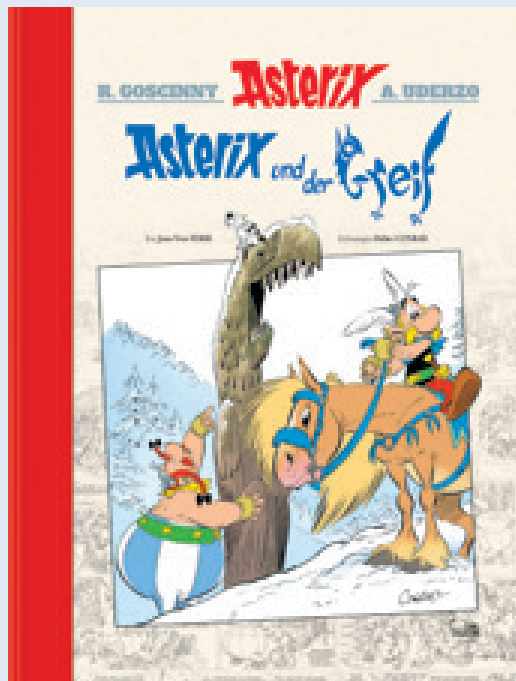
DIE VERSCHIEDENEN AUSGABEN

Klassische Ausgabe



6,90 € (Softcover)
12,00 € (Hardcover,
ISBN 978-3-7704-2439-9)
48 Seiten
Erstauflage: 1,7 Mio.

Luxusausgabe



59,00 €
128 Seiten
In Leinen gebundener Rücken,
Kapitalband
Limitiert auf 1.111 Ex.

Artbook



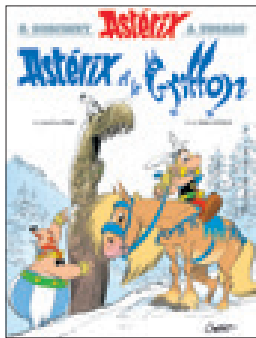
250,00 €

Zwei Alben à 104 Seiten
(260 x 365 mm) in einer
Box aus Plexiglas, zum
einen erstmalig mit dem
vollständigen Storyboard
von Jean-Yves Ferri und zum
anderen mit den Bleistift-
und Tuschezeichnungen
von Didier Conrad. Mappe
mit 2 Sonderdrucken, 1x von
Didier Conrad und 1x von
Jean-Yves Ferri signiert.
Limitierte Auflage mit
399 nummerierten Ex.

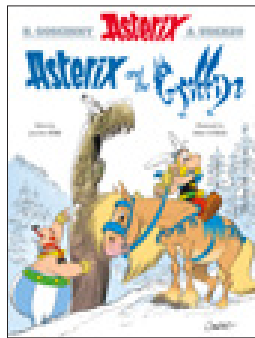
E-Book

6,49 €

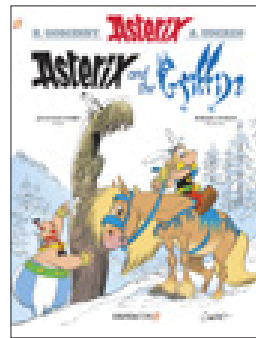
DIE INTERNATIONALEN AUSGABEN



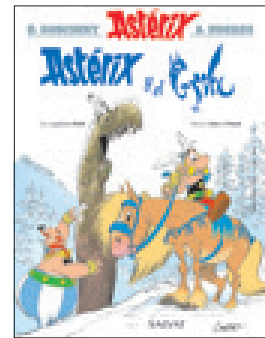
Französisch



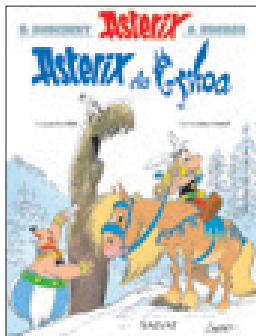
Britisches Englisch



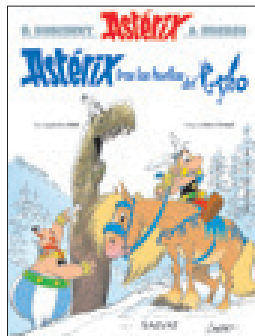
Amerikanisches Englisch



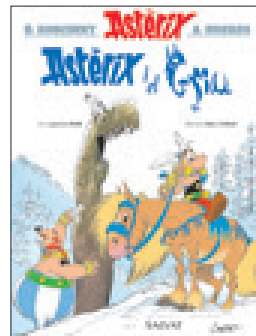
Bablé



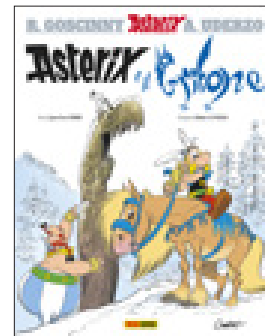
Baskisch



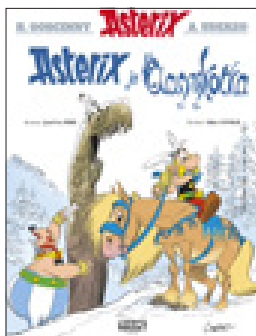
Kastilisch



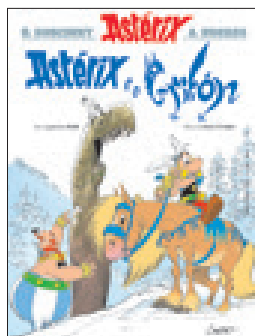
Katalanisch



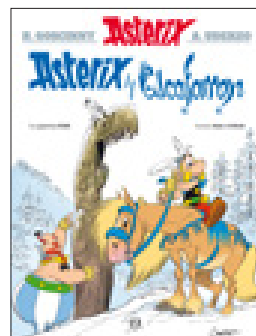
Italienisch



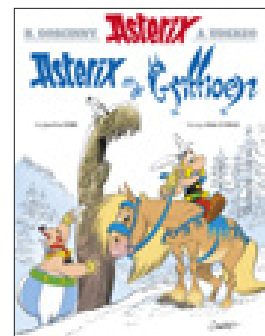
Finnisch



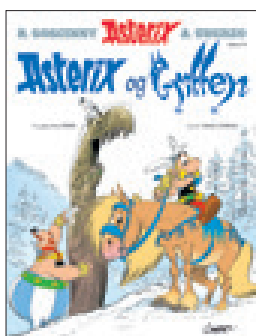
Galizisch



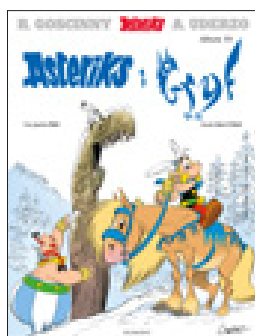
Mirandés



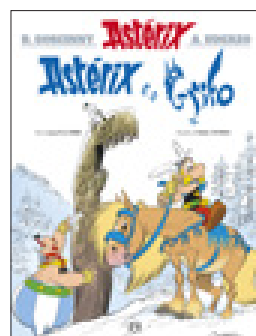
Niederländisch



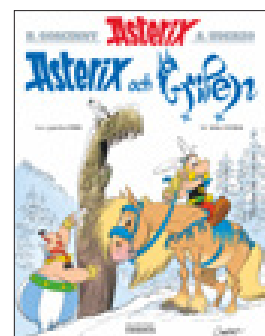
Norwegisch



Polnisch



Portugiesisch



Schwedisch

Gesamtauflage: 5 Millionen Exemplare

Asterix und der Greif in Zahlen

17: Anzahl der Sprachen, in denen das Album am 21. Oktober erscheint

5 000 000: weltweite Erstauflage von *Asterix und der Greif*

6 000 000: Anzahl der Mails, die Didier Conrad und Jean-Yves Ferri während der gemeinsamen Arbeit am Album ausgetauscht haben

9: Anzahl der Prügeleien (ergibt mit 10 malgenommen die Anzahl der Backpfeifen)

196: Anzahl der Liter an gegorener Stutenmilch, die Obelix im Laufe dieses Abenteuers verputzt

DIE SCHÖPFER



Wir befinden uns im Jahre 1959 nach Christus.

René Goscinny und Albert Uderzo stehen unter Druck. Für die erste Ausgabe der Zeitschrift *Pilote*, die wenige Wochen später erscheinen wird, sollen sie eine Comicierie kreieren, die zugleich originell und fest in der französischen Kultur verankert sein muss. Die beiden Autoren sitzen in Uderzos Wohnung zum Brainstorming zusammen, bis die Köpfe rauchen – ein historischer Moment, wie sich später zeigen wird.

- René macht den Anfang: „Nenn mir die wichtigsten Epochen der französischen Geschichte!“
- „Naja, da gibt es die Steinzeit“, schlägt Albert vor.
- „Nein, sowas gab's schon“, entgegnet René.
- „Dann Gallien und die Gallier?“

René nimmt den Faden auf und plötzlich sprudeln die Ideen. „Nach zwei Stunden war alles in Sack und Tüten“, berichtet der Texter später.

Und so beginnen die Abenteuer von Asterix am 29. Oktober 1959 mit der ersten Ausgabe der Zeitschrift *Pilote*. Bald darauf ist ganz Gallien von den Römern und den Bewohnern des gallischen Dorfes mit ihrem Zaubertrank, ihren Wortspielen und ihren lateinischen Zitaten besetzt. Ganz Gallien? Ja, ganz Gallien! Seitdem begeistern Asterix und seine Freunde mit ihrem Humor Millionen von Leserinnen und Lesern.

Das neue Asterix-Album erscheint anderthalb Jahre nach dem Tod von Albert Uderzo. Dazu erklären die Éditions Albert René gemeinsam mit Jean-Yves Ferri und Didier Conrad: „Albert hat darauf vertraut, dass wir die Figuren, die er gemeinsam mit René Goscinny geschaffen hat, und das, wofür sie stehen, respektieren und ihre Abenteuer fortführen. Wir sind sehr traurig, dass er nicht mehr bei uns ist. Mit dem neuen Album, das hoffentlich viele Leserinnen und Leser begeistern wird, setzen wir die Mission, die er uns anvertraut hat, fort.“

PRESSEKONTAKT

Anja Adam

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Fon +49 (0) 30 / 24 00 85 35

a.adam@egmont.de

Bild- und Informationsmaterial zum Download unter www.egmont-presseportal.de

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / ©2021 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO



Asterix und Obelix



@asterixofficiel



@lartdasterix