

R. GOSCINNY

Astérix

A. UDERZO

LAS XII PRUEBAS DE ASTÉRIX

Texto basado en el guion de René GOSCINNY

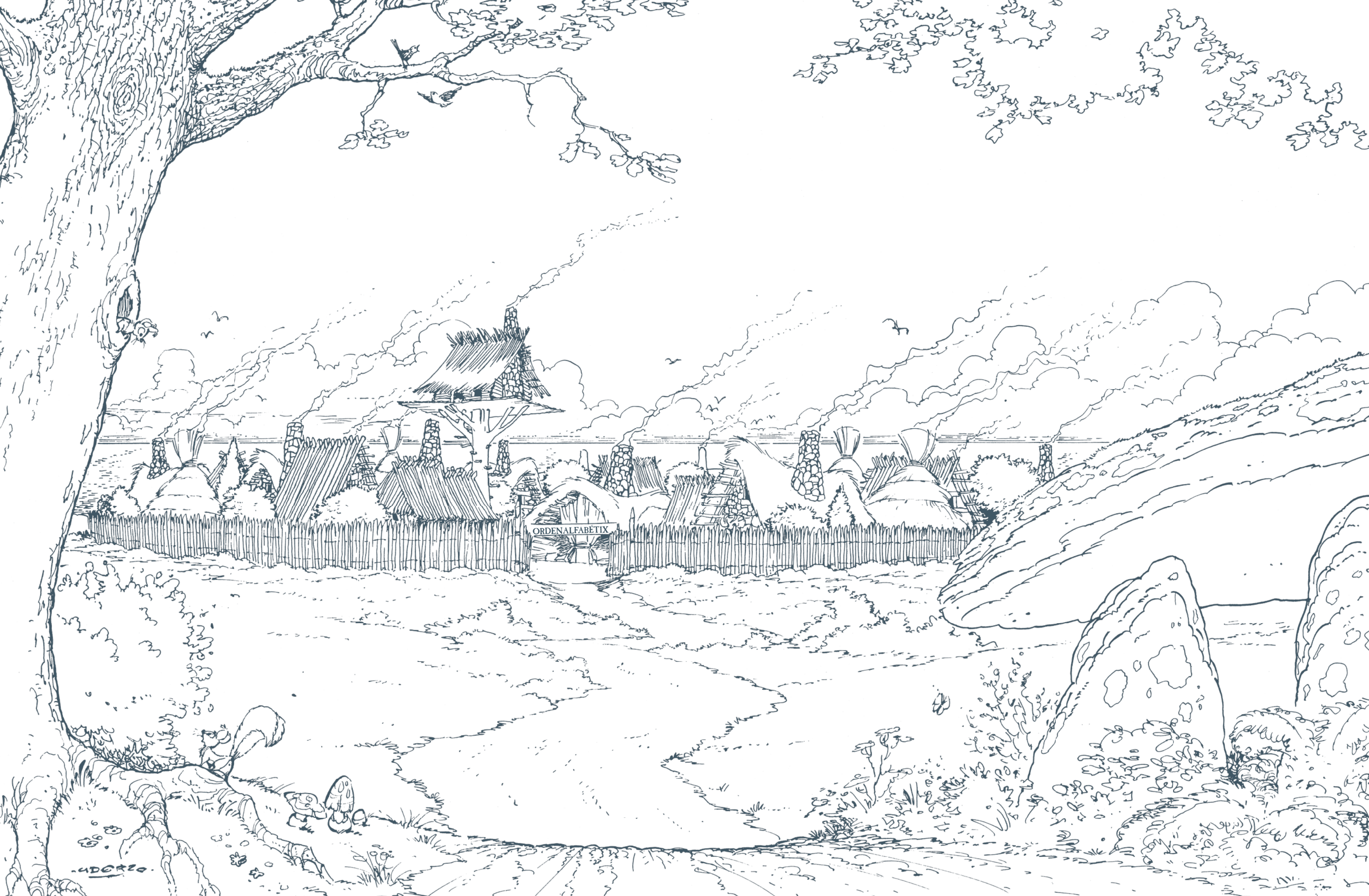
Dibujos de Albert UDERZO



EDICIÓN ESPECIAL
16
PÁGINAS
EXCLUSIVAS

SALVAT

- UDERZO -



LAS XII PRUEBAS DE ASTÉRIX



1975 - «Más que compenetración, lo que nos unía a René y a mí es una auténtica ósmosis». Albert Uderzo.
(Foto de los archivos de Anne Goscinny.)

AL LECTOR

Si ahora pienso en LAS 12 PRUEBAS DE ASTÉRIX, me vienen a la cabeza numerosos recuerdos que transforman la trama de una loca aventura que estaría tentado a titular: ¡las 12 pruebas de Goscinny y Uderzo! Tanto para mi amigo René como para mí, todo comenzó con un sueño infantil: ¡realizar dibujos animados!

De pequeños, en efecto, a los dos nos habían impresionado las películas de Walt Disney. Cada vez que un dibujo animado aparecía en la pantalla, se producía un «Oh» general en la sala. ¡Era maravilloso! Hasta tal punto que, siendo un joven dibujante, empecé a trabajar en un estudio de animación. Enseguida comprendí, sin embargo, que no estaba hecho para aquello. Era como estar en una fábrica: teníamos que anotar el número de dibujos realizados, y cuando no eran suficientes, ¡el jefe nos echaba una bronca! Encontramos la libertad en el cómic, durante aquellos maravillosos años que mi amigo René y yo pasamos creando en tándem.

Juntos, nada se nos resistía, y además no estábamos dispuestos a abandonar nuestros sueños infantiles. En 1974 decidimos fundar nuestro propio estudio de animación con Georges Dargaud, por entonces nuestro editor. Esta actividad había desaparecido en Francia desde el cierre de los estudios de Paul Grimault, que realizaron películas de animación de alta calidad y obtuvieron un merecido éxito. Así que, ¿por qué no recrear un equipo con los animadores de entonces, empleados en muy pequeñas estructuras y a los que tal vez les satisfaría reencontrarse en el ambiente de un verdadero estudio?

Así pues, invertimos a partes iguales en una empresa que se llamaría Idéfix Productions. Mis dos socios me hicieron el honor de designarme presidente. Tras elegir unos locales de la calle Guillaume Tell, cerca de la puerta de Champerret, en el distrito XVII, comenzamos a organizar un primer equipo con jóvenes como Henri Gruel, Pierre Watrin, Bernard Roso y muchos otros, todos ellos procedentes del equipo Grimault. A ellos se unieron asistentes de animación y de continuidad y encargados del color, puestos que en aquella época, por lo general, estaban ocupados por mujeres, y un cámara.

Todavía no habíamos encontrado el tema de la película ni su título. Sometí a juicio de René una idea inspirada en los 12 trabajos de Hércules. Él reaccionó de inmediato, y a partir de esa anécdota escribiría un brillante guion, como solo él (a quien considero el más grande y prestigioso guionista de su época) sabía escribir.

Ese guion, colmado de escenas memorables de las que los lectores me siguen hablando en la actualidad entre risas, bien merecía un joyero a su medida. De ahí nace mi deseo de retomar los dibujos que realicé en aquella época para los animadores de la película, desconocidos por los lectores de ASTÉRIX, y presentarlos en una nueva edición que me permite retomar el diálogo creador, más o menos cuarenta años más tarde, con mi viejo amigo René Goscinny. Mi único deseo ahora es que experimentéis tanto placer leyendo este libro como yo sentí al concebirlo y al volver a coger los lápices para ofreceros un nuevo diseño de portada.

- UDERZO -

GOSCINNY Y UDERZO
PRESENTAN
UNA AVENTURA DE ASTÉRIX

LAS XII PRUEBAS DE ASTÉRIX

Álbum basado en la película de animación de
LES STUDIOS IDÉFIX

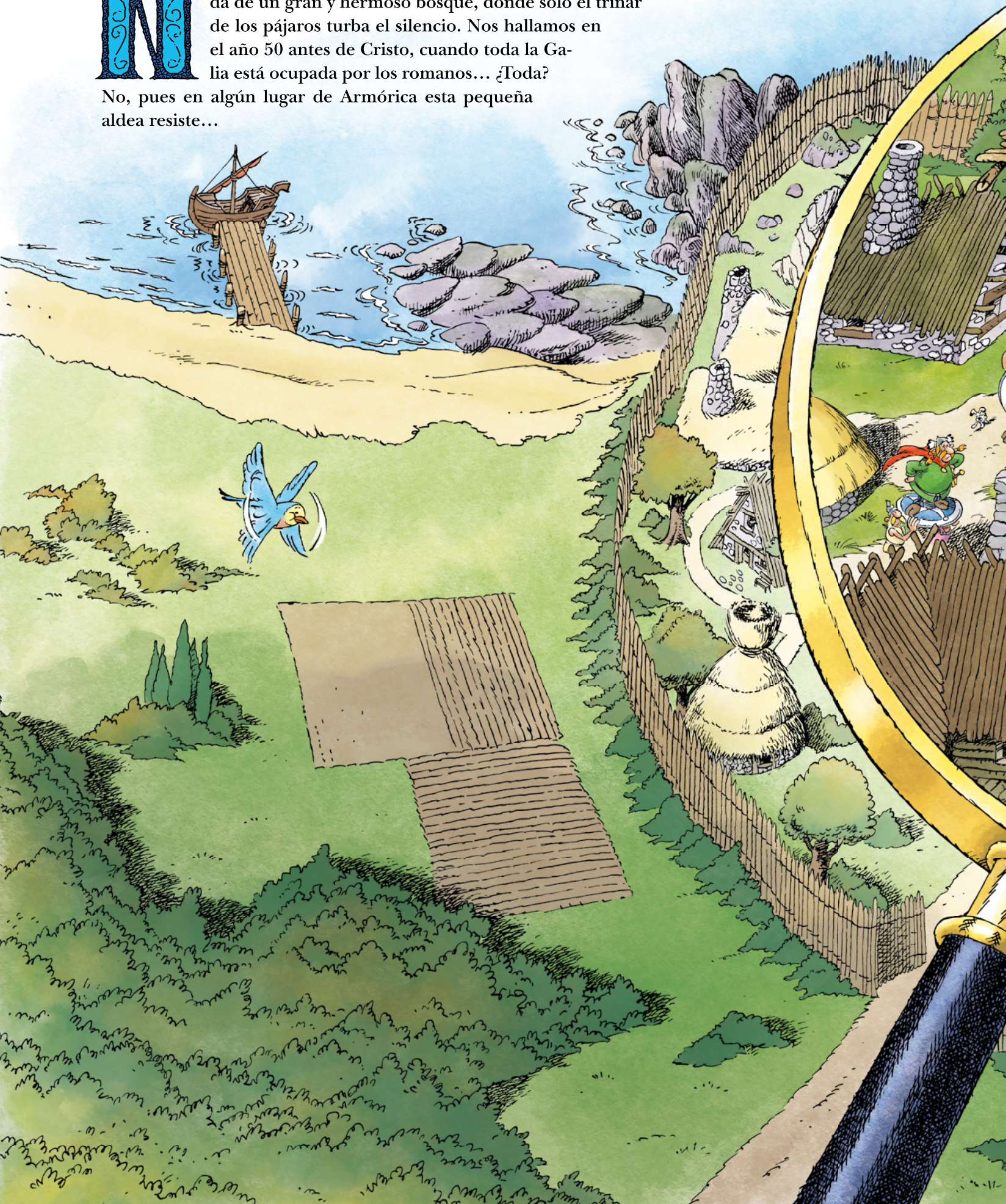


Texto basado en el guion de **René GOSCINNY**
Dibujos de **Albert UDERZO**

Color: Thierry Mébarki

Nuestra historia comienza cerca de una típica aldea gala, rodeada de un gran y hermoso bosque, donde solo el trinar de los pájaros turba el silencio. Nos hallamos en el año 50 antes de Cristo, cuando toda la Galla está ocupada por los romanos... ¿Toda?

No, pues en algún lugar de Armórica esta pequeña aldea resiste...





Aquí están los habitantes de la aldea que se obstina en resistir a los romanos. El personaje encaramado en el escudo se llama Abraracúcix. Guerrero temible, es el jefe indiscutible de la aldea. Su esposa responde al nombre de Karabella (o Bellita) y tiene la molesta costumbre de tomarle prestado a Abraracúcix, por muy temible que este sea, su escudo y sus porteadores para irse de compras. A la derecha tenéis a Asurancetúrix, el bardo. Quizá por ser demasiado adelantado a su tiempo, sus contemporáneos suelen cuestionar su talento musical.



Entre ellos destaca el individuo que se encuentra a su izquierda, y que es herrero de oficio. Este, Esautomátix, tiene la deplorable manía de manifestar su desacuerdo asestando fuertes puñetazos en la cabeza del bardo. El perrito que está delante del grupo es Ideafix, la mascota de la aldea y gran amigo de Obélix, el repartidor de menhires. Para no faltar a la verdad, tenemos que decir que en la aldea solo hay dos personajes realmente sensatos: Panorámix, el druida de la gran barba blanca, y Astérix. La aldea gala ha podido resistir hasta el momento los ataques de los romanos gracias fundamentalmente a esos dos hombres y a la poción mágica que elabora Panorámix.



E

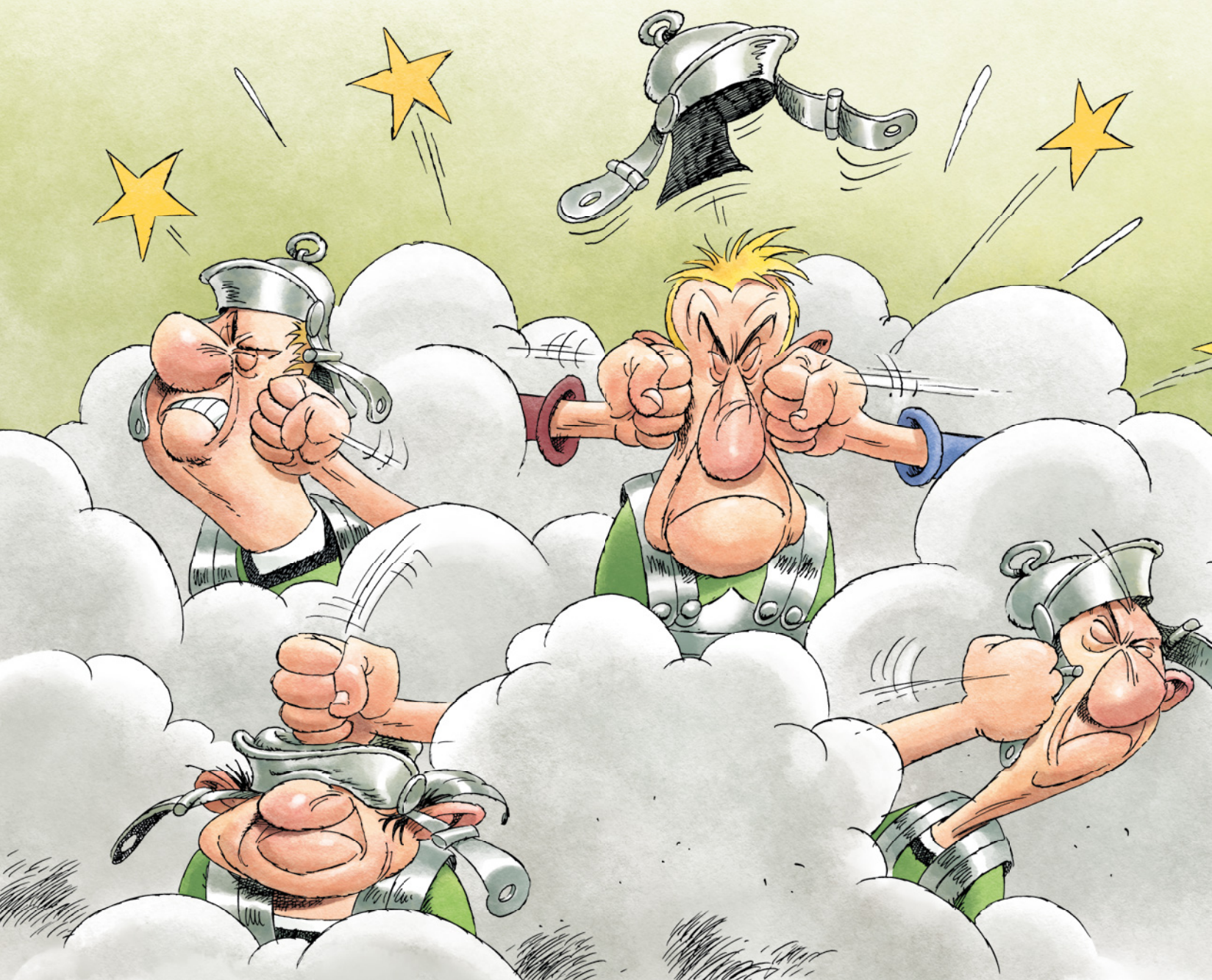
sta poción mágica posee la propiedad de hacer invulnerable a quien la bebe, y Panoramix la distribuye regularmente entre los habitantes de la aldea. A excepción de Obélix, porque este se cayó dentro de la marmita cuando era pequeño y, desde entonces, los efectos de la poción son permanentes en él. El hecho de que lo discriminen enfurece a nuestro amigo, ¡pues no acepta que le priven de la oportunidad de probar algo que huele tan bien! Una vez terminadas las presentaciones, he ahí una columna de romanos que avanza en dirección a la aldea...







l entusiasmo no parece ser el sentimiento que predomina entre los asaltantes. Sin embargo, Obélix, loco de alegría, se precipita hacia ellos gritando: «¡Dejádmelos a mí!». Le siguen Abraracúrcix, Astérix y sus amigos, entre los cuales son más que evidentes las ganas de darles algunas tortas a los atacantes. La batalla ha sido violenta aunque, como de costumbre, de corta duración, y ahí tenéis el resultado: armas retorcidas y romanos artísticamente esparcidos por el suelo. Os transcribo las frases que intercambian y muestran su decepción: «¡Vaya, vaya! ¡Una derrota más! ¡Estos tipos no son humanos!». «¡Tienes razón, unos simples mortales no podrían resistir a la legión romana! ¡Son dioses!». «¡No podemos batirnos contra los dioses! ¡Voy a Roma a informar a César!».



No puede decirse que la noticia suma al dictador en la alegría extrema. ¡Y es que la pequeña aldea gala, sus habitantes y su poción mágica ya hace bastante tiempo que le dan quebraderos de cabeza! Sea como fuere, César convoca de inmediato a sus principales consejeros y se pone a rugir: «¡Yo mismo os demostraré que esos galos imbéciles son mortales! Iré en persona a verlos para proponerles algunas pruebas que únicamente los dioses podrían superar... Si de verdad son dioses y triunfan, me rendiré... Pero si son hombres y nada más que hombres, ¡conocerán la cólera de César!».



Poco después, ante la empalizada de la aldea, César se dirige a Abraracúrcix:

—Vengo a hacerte una proposición, galo. La resistencia que me opones ensombrece mi gloria. En Roma empiezan a burlarse de mí. Hay quien afirma que sois dioses y que no se puede luchar contra los dioses. Si conseguís demostrarme que lo sois, me declararé vencido y depondré las armas.



- ¿Y cómo pretendes que te demos que mis amigos y yo somos dioses, Julio?
- ¿Has oído hablar de Hércules?
- ¿Hércules Birrius, el comerciante de ánforas?
- ¡No! ¡No! El dios Hércules. Él realizó doce pruebas que le valieron ser admitido en el Olimpo, y los dioses lo reconocieron como uno de los suyos...
- ¿Y qué pruebas son esas?





ésar saca entonces un pergamino y comienza a darle a Abraracúrcix algunas explicaciones.

—Hércules ahogó al león de Nemea, mató a la hidra de Lerna, capturó vivo al jabalí de Erimanto, persiguió a la carrera a la cierva de pezuñas de bronce, derribó con sus flechas a las aves del lago Estínfalo, domó al toro de la isla de Creta enviado por Neptuno contra Minos, mató a Diomedes, rey de Tracia, venció a las amazonas, limpió las cuadras de Augías, mató a Gerión, arrancó las manzanas de oro del jardín de las Hespérides y liberó a Teseo de los infiernos...

Obélix, que hasta ese momento no ha dicho nada, pregunta:

—Bien, ¿y la segunda prueba?

Después llega el turno de Abraracúrcix, quien le pregunta al romano:

—¿Y para demostrarte que somos dioses quieres que hagamos todas esas tonterías?

—No exactamente... Todo eso está un poco pasado de moda... Con ayuda de mis consejeros os he preparado una nueva serie de pruebas... Si os negáis, quedará demostrado que no sois más que una pandilla de necios chiflados.

Heridos en su amor propio, los galos aceptan el desafío. César les presenta entonces al que será juez y árbitro de las pruebas: Caius Pupus. Una vez finalizada la reunión en la cumbre con un «¡Ave!» muy digno y un «Sí, sí...» muy galo, y tras la partida de Julio César hacia Roma, nuestros amigos se reúnen en la cabaña del jefe Abraracúrcix para estudiar la situación.





Abraracúrcix, que ha tenido tiempo de echarle un vistazo al pergamino en el que está escrita la lista de las pruebas, ha perdido un poco de su ímpetu inicial.

—Vaya, vaya... Pues con estas pruebas... ¡Julio nos lo ha puesto difícil!

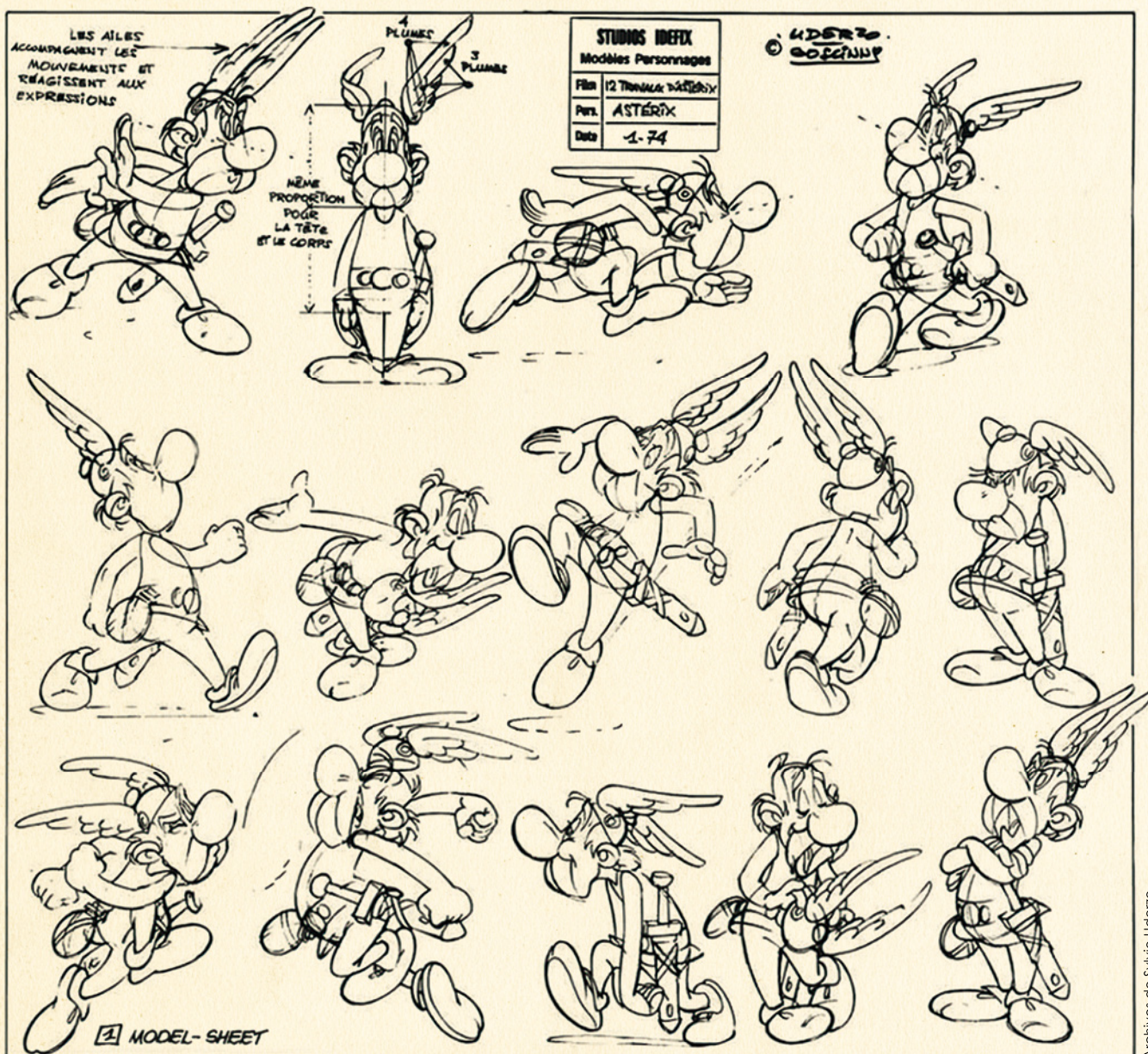
—Estoy harto de decíroslo —interviene Panorámix—. Primero os lanzáis y luego reflexionáis...

—No podíamos permitir que nos tildasen de pandilla de impresentables sin reaccionar, ¿no?

—No, Obélix, no, pero...

—Astérix, tú eres el más avisado de todos nosotros, y tú, Obélix, el más fuerte... Os elijo a los dos para realizar esas pruebas. ¡Nos reuniremos todos en Roma para recibir la rendición de César! —decide finalmente Abraracúrcix.





Plantilla de Astérix dibujada por Les Studios Idéfix.



- I Vencer a Merinos, el campeón de Maratón, en una carrera
- II Lanzar la jabalina más lejos que Kermés, el persa
- III Triunfar sobre Cilindric, el germano, en una lucha
- IV Resistir el encanto de las sacerdotisas de la isla del Placer
- V Aguantar la insoportable mirada de Iris, el mago venido de Egipto
- VI Acabar sin dejar una miga toda la comida preparada por Mannekenpix, el cocinero de los titanes
- VII Penetrar en el Antro de la Bestia... ¡y volver!
- VIII Obtener la autorización A 38 en la Casa que Vuelve Loco
- IX Atravesar sobre un hilo invisible un desfiladero lleno de cocodrilos
- X Escalar la montaña más alta y resolver el enigma del Venerable de la Cumbre
- XI Pasar una noche en la llanura de las apariciones
- XII Sobrevivir a los juegos del Circo Máximo

