

R. GOSCINNY

Astérix

A. UDERZO

Astérix **Y LOS** **NORMANDOS**

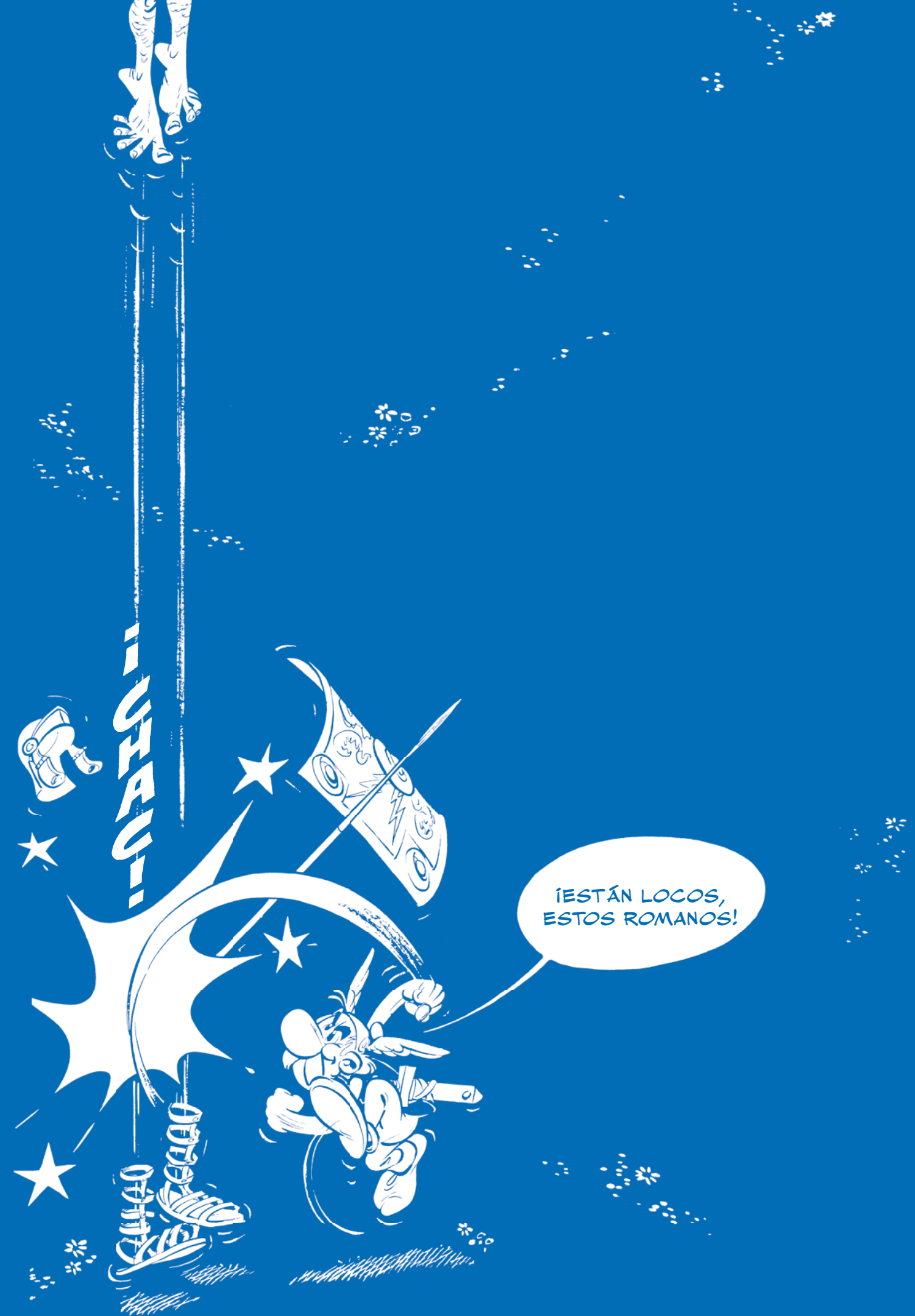
Texto de René GOSCINNY

Dibujos de Albert UDERZO

EDICIÓN ESPECIAL
16
PÁGINAS
EXCLUSIVAS



SALVAT



¡ESTÁN LOCOS,
ESTOS ROMANOS!



¡ME SIENTO
DEBILUCHO,
PANORÁMIX!

OBÉLIX, ¡NO!...
¡NO TE DARÉ POCIÓN
MÁGICA! ¡TE HE DICHO
MIL VECES QUE TE
CAÍSTE DENTRO CUANDO
ERAS PEQUEÑO!

Agradecemos a Sylvie Uderzo y Anne Goscinny que nos hayan abierto sus archivos personales,
lo cual nos ha permitido enriquecer esta edición con documentos inéditos.

www.asterix.com

 Asterix y Obelix  @lartdasterix

«Las aventuras de Astérix» son una creación de René Goscinny y Albert Uderzo

Título original: *Astérix et les Normands*

Traducción: Jaime Périch

Traducción de las páginas extras: Isabel Soto y Alejandro Tobar

Colaboración en el texto: Nicolas Tellop

ASTERIX® - OBELIX® - IDEFIX® - IDEAFIX©

© 1967 GOSCINNY - UDERZO

© 1999 HACHETTE LIVRE

© 2026 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO,
por las páginas extras

© 2026 HACHETTE LIVRE / GOSCINNY - UDERZO,
por la presente edición y la traducción castellana

Primera edición de este especial: septiembre 2026

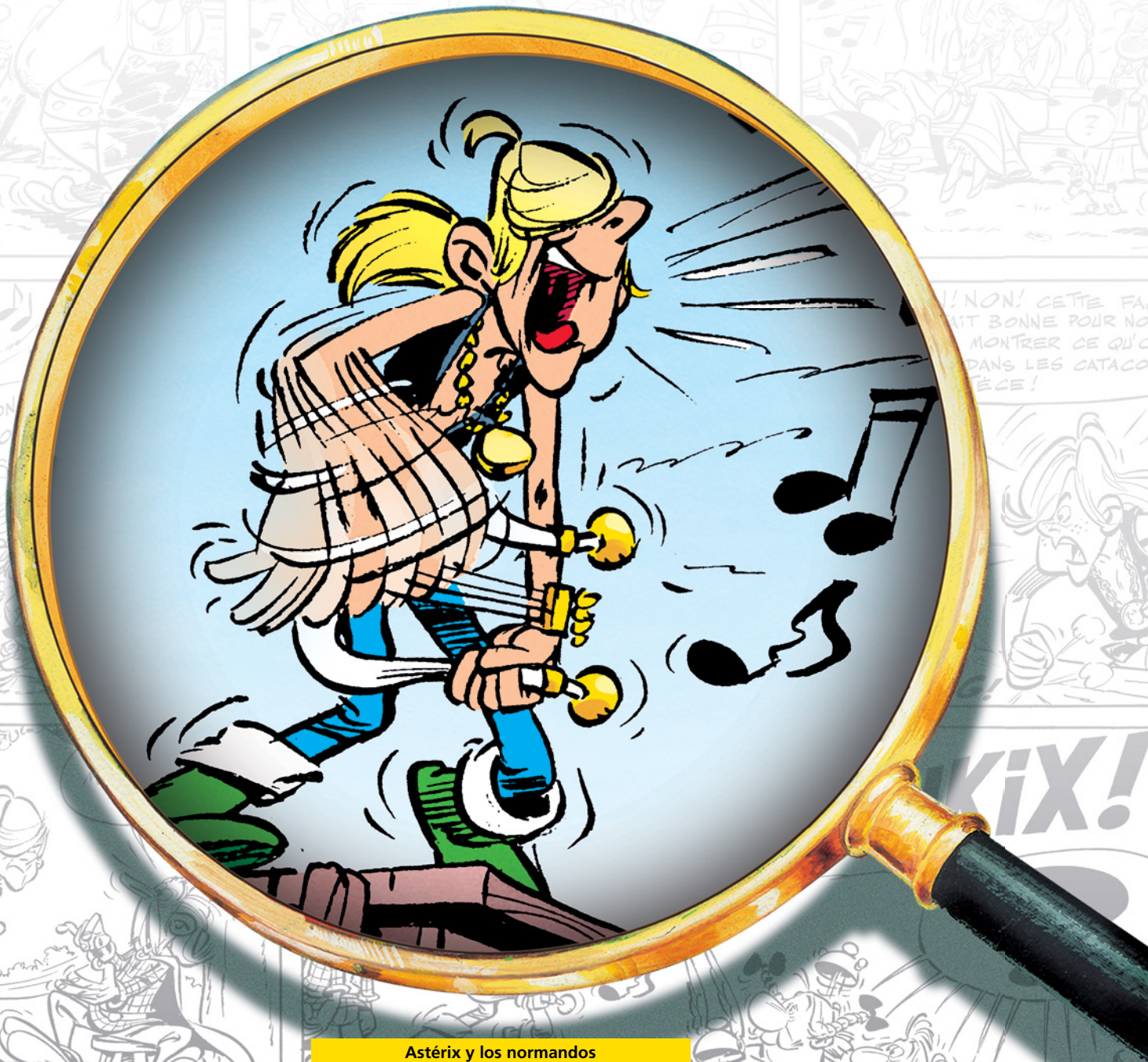
Publicado en 2026 por:
Grupo Editorial Bruño, S. L.
Valentín Beato, 21. 28037 Madrid

Depósito legal: M-14118-2026
ISBN: 978-84-696-4647-2
Printed in Spain-Impreso en España

Reservados todos los derechos. Este libro no podrá ser reproducido ni total ni parcialmente sin previo permiso escrito del editor.

ASTÉRIX Y LOS NORMANDOS

¡Con lupa!



Astérix y los normandos
Primera edición en álbum: octubre de 1966
Tirada inicial: 1.200.000 ejemplares en lengua francesa



LOS BÁRBAROS ESTÁN A LAS PUERTAS

La serie Astérix enseguida adoptó un ritmo regular de publicación, que alternaba «álbum ambientado en la aldea» y «álbum de viaje». Publicada en 1966, esta novena aventura del pequeño guerrero galo corresponde al primer tipo, aunque en ella interviene un pueblo extranjero. ¿Un contrasentido? Nada de eso, pues, según el famoso proverbio, si Astérix no va a Normandía, los normandos van a la aldea de Astérix. Se trata, por tanto, de la primera vez que la aldea gala se ve directamente amenazada por un ejército distinto del romano. Que no cunda el pánico, que nadie se preocupe por sus habitantes: están más que acostumbrados a resistir todavía y siempre al invasor.



Hasta ese momento, Astérix ha visitado a los godos, a los romanos, a los egipcios y a los bretones, de manera que su vuelta al mundo por tierras extranjeras avanza a un ritmo excelente. Incluso estuvo a punto de tomar un rumbo aún más exótico antes de seguir la ruta que hoy conocemos. En aquella época, René Goscinny y Albert Uderzo barajaron la posibilidad de llevar a sus héroes galos hasta la Isla de Pascua, pero descartaron dicho periplo habida cuenta de la excesiva inverosimilitud de tal viaje en el contexto de la Antigüedad galorromana. Sin duda, la inspiración les llegó tras entablar relación con el etnólogo y explorador Francis Mazière, el cual no desperdició la ocasión para compartir con ellos sus ideas sobre la Isla de Pascua, a la vanguardia de las tesis *new age*: afirmaba que las misteriosas estatuas de la isla debían su existencia a la intervención de una fuerza extraterrestre. Y fue precisamente al escucharlo, en el transcurso de un debate televisado, cuando los autores de Astérix hallaron la solución a su problema. Algunos historiadores se oponían a los postulados de Mazière y aportaban pruebas de otra presencia en América que nada tenía que ver con los extraterrestres, muy anterior a la de Cristóbal Colón: la de los vikingos. Esta revelación le proporciona a Goscinny la idea para un nuevo encuentro de los galos. Dado que, en sentido estricto, los vikingos no existían en la época de Astérix, los creadores optan por los normandos, literalmente los «hombres del norte», es decir, el pueblo escandinavo.

Pero los normandos no son los únicos en aparecer sin haber sido invitados, ya que, además, la aldea se revoluciona por la visita de un joven luteciano llamado Gudúrix, sobrino del jefe Abraracúrcix. La trama somete a nuestros irreductibles a un doble encontronazo: con las culturas, por una parte, y con las generaciones, por otra. En este sentido, *Astérix y los normandos* se inscribe a la perfección en los conflictos de la década de 1960. Desde el comienzo de ese decenio, el creciente auge de las contraculturas y las oleadas de contestación contra el orden establecido socava la paz de los Treinta Años Gloriosos. La juventud aspira a otros ideales más allá de la prosperidad material. A decir verdad, padres e hijos ya no comparten la misma realidad, y entre ambos el diálogo parece haberse interrumpido. El álbum representa esa ruptura de acuerdo con la gran tradición de la serie: narrar la evolución de la sociedad contemporánea bajo la apariencia de una aventura humorística ambientada en el año 50 antes de Jesucristo.

Tras el lanzamiento de *Astérix y los normandos*, se vendieron un millón doscientos mil ejemplares en tres días, lo que obligó a Dargaud a reimprimir con urgencia trescientos mil más. Una prueba de que existe una manera de poner de acuerdo a grandes y pequeños.



Boceto a lápiz de Albert Uderzo realizado para la nueva cubierta de *Astérix y los normandos* con motivo del estreno de la película *Astérix y los vikingos*, en 2006.

Archivos de Sylvie Uderzo



Hubo varias versiones de la cubierta de Astérix y los normandos. La primera se publicó en la portada de *Pilote* (aquí al lado); la segunda se utilizó para la edición del álbum de 1966 (reproducida en la cubierta del álbum que tenéis en vuestras manos), y la tercera se creó con motivo del estreno de la película de animación en 2006.

Archivos de Sylvie Uderzo





Asterix

ET LES

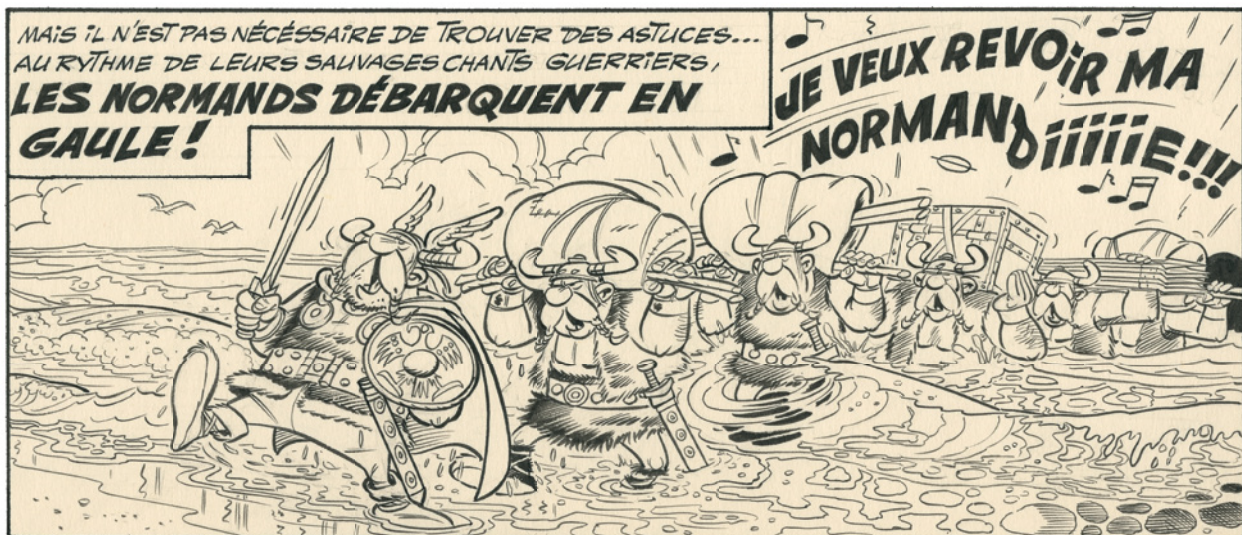
TEXTE: GOSCINNY

DESSINS: UDERZO

¿NORMANDOS O VIKINGOS?

Rara vez los irreductibles galos se granjean enemigos entre las naciones extranjeras con las que se topan a lo largo de sus aventuras. Más bien al contrario. Vayan donde vayan, Astérix y Obélix vencen las diferencias culturales para considerar al extranjero uno de los suyos. También es cierto que, la mayoría de las veces, tienen como enemigo común al invasor romano. Es el tipo de motivo que alienta la fraternidad. No obstante, existen al menos dos excepciones: los godos y los normandos. Ambos son pueblos belicosos y muestran evidentes veleidades invasoras. Y, sobre todo, ambos cargan con un lastre conflictivo con Francia. En cuanto a los godos, es decir, los alemanes, es imposible no pensar en las dos guerras mundiales, cuyo recuerdo sigue vivo veinte años después de la Liberación. En lo que concierne a los normandos, o mejor dicho, a los vikingos, la Francia carolingia sufrió sus ataques en numerosas ocasiones entre los siglos IX y XI. Los «hombres del norte» no limitaron sus atropellos a la costa del Canal de la Mancha, sino que se aventuraron hasta Nantes e incluso hasta París, ciudades que fueron devastadas y saqueadas en varias ocasiones. Su ansia de conquista se materializó con el triunfo en el ducado de Normandía (así denominado con acierto, por tanto), principado autónomo hasta comienzos del siglo XIII. Los normandos con los que se topan Astérix y Obélix arrastran el recuerdo anacrónico de esas terribles incursiones vikingas, como declara de manera explícita su jefe Grosenbaf: «No hemos venido a haceros la guerra. De ello ya se encargarán nuestros descendientes dentro de algunos siglos...». He aquí alguien bien informado.

De manera más sutil, los exégetas de Astérix suelen plantear la hipótesis de que el invasor romano contra el que luchan nuestros irreductibles representa al imperialismo norteamericano (en igualdad de condiciones con toda forma de imperialismo), tal y como se manifiesta a través del Plan Marshall, formalizado tras la Segunda Guerra Mundial. Ahora bien, en aquella época, y desde hacía varias décadas, los Estados Unidos de América celebraban con fervor una novela nacional comparable al famoso lema francés «nuestros antepasados los galos» que fantasea con la cultura escandinava y vikinga como ascendiente de la identidad americana. Sin duda, el país encuentra ahí una oportunidad para descubrir una historia que se remonta más allá de los padres fundadores y que legitima un poco más la presencia de los occidentales en el territorio del Nuevo Mundo. Así pues, cuando se anuncia que «los normandos desembarcan en la Galia», por citar uno de los textos del álbum, es posible interpretarlo como una referencia al desembarco estadounidense del 6 de junio de 1944, primera etapa decisiva de la Liberación. Pero aquí el lector asiste a todo lo contrario a los primeros pasos de una invasión. ¿Un guiño a la americanización de la cultura que se produce en la segunda mitad del siglo XX a través de películas, música, bebidas y otras inestimables chucherías a las que es tan difícil resistirse como a una horda de vikingos sanguinarios? En cualquier caso, nueve años más tarde, Goscinny y Uderzo volverán de manera explícita sobre el vínculo entre los Estados Unidos y los «hombres del norte» en *La gran travesía*, otra obra maestra de la serie.



Archivos de Sylvie Uderzo

NORMANDS

Nous sommes en 50 avant Jésus-Christ. Toute la Gaule est occupée par les Romains... Toute ? Non ! Un village peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur. Et la vie n'est pas facile pour les légionnaires romains, qu'ils soient en Gaule, en Bretagne, ou même en mer ! Après avoir secouru avec succès les cousins de Bretagne, de l'autre côté de la Manche, nos héros, de retour chez eux, ne vont pas se reposer sur leurs lauriers. Ils vont se lancer dans une nouvelle aventure encore plus extraordinaire et plus étonnante que les précédentes : jugez vous-mêmes !

Pero, en particular, el término «normandos» permite jugar con otros estereotipos que resultan aún más familiares para el lector francés, ya que tienen que ver con la región de Normandía, tal y como se la conoce incluso en nuestros días. Así, al final del álbum, cuando los hombres de Olaf se preguntan si quizás todo ha sido una tomadura de pelo, su jefe les da la típica respuesta ambigua tan normanda: «Podría ser que sí, podría ser que no».



Sin embargo, es sobre todo en el ámbito culinario donde los normandos de la Antigüedad y los de la actual región del noroeste se precipitan de lleno en el anacronismo. Para armarse de valor en la batalla, los guerreros nórdicos disponen de su propia poción mágica: un barril lleno de calvados. Si bien el calvados es un aguardiente

muy conocido entre los aficionados y arraigado desde hace varios siglos en tierras normandas, es poco probable que los ancestros de los vikingos lo hubieran convertido en su bebida nacional. Se obtiene por destilación de la manzana o de la pera, y no es que los frutales se prodiguen demasiado por Escandinavia... Por último, los temibles normandos muestran ante Astérix unos gustos bastante refinados, ya que les encanta pegarse atracones de jabalí con nata. De hecho, no conciben poner otra cosa en la mesa de Odín. Filántropo hasta la médula, Grosenbaf se dispone a masacrar a los galos para permitirles así llegar al Valhalla, el lugar de descanso de los denonados guerreros en la mitología nórdica. Para convencer a Astérix de la importancia de tal experiencia, el líder normando le promete que allí se servirá «lo más selecto de la cocina normanda». Una forma muy particular de ensalzar el producto colocándolo en el centro del plato. Al fin y al cabo, incluso los pequeños (y ya terribles) niños normandos comen sopa con nata. Sin duda para seducirlos, sus madres le añaden un toque de verduras. Pero no demasiadas, claro: solo faltaría que eso se cargase el sabor.

PIRATAS Y NORMANDOS EN EL MISMO BARCO

Los mares y el océano aún no son lo suficientemente vastos: naveguen por donde naveguen, el pirata Barbarroja y su tripulación tropiezan con Astérix. Y cuando no es Astérix, se trata de gente tan poco recomendable como los normandos. A veces, por puro agotamiento, los piratas se hunden ellos mismos...



Plancha 5



Plancha 6

No obstante, no deja de resultar curioso que los «hombres del norte» la tomen con ellos, ya que los barcos piratas se parecen bastante a los *drakkars*, con su proa en forma de feroz dragón, sus escudos dispuestos en los costados y su vela multicolor. Sin duda, para plasmar mejor la agresividad de los piratas, los autores quisieron jugar desde el principio con ese estereotipo visual asociado a los vikingos, que lo saquean y lo destruyen todo a su paso. Pero en el siglo I antes de Jesucristo no existían ni los vikingos ni los *drakkars*...

En realidad, el término *drakkar* fue acuñado a posteriori por el arqueólogo Augustin Jal, en el siglo XIX: un nombre tomado del sueco *drake*, que significa «dragón». En la época de Astérix, los «hombres del norte» navegaban en embarcaciones más frágiles, sin velas, pero con remos. René Goscinny y Albert Uderzo, que manejaban los anacronismos a modo de licencia poética, se dieron el lujo de representar, en *Astérix y los normandos* y, más tarde, en *La gran travesía*, barcos que los pueblos escandinavos no utilizarían en realidad hasta después del siglo VI. Evidentemente, la suerte de estos falsos vikingos no es, al fin y al cabo, mucho más envidiable que la de los piratas.

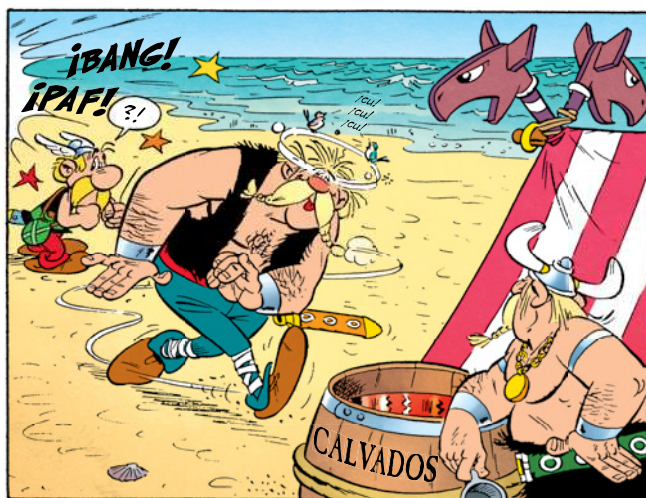


YO QUIERO VOLVER A MI NORMANDÍA



A pesar de que al principio de cada álbum la lupa apunta hacia la aldea gala, sigue siendo difícil determinar su ubicación exacta. Para mantener todavía más el misterio, el lugar ni siquiera tiene nombre. Pero algo sí es seguro: está emplazada a orillas del Canal de la Mancha. Pero ¿se trata de Bretaña o de Normandía? Los menos versados en geografía suelen confundirlas, del mismo modo que no es raro que los lectores se líen con *Astérix en Bretaña* y *Astérix y los normandos*, que se publicaron uno tras otro. Cabe señalar que, en estos álbumes, los bretones son ingleses y los normandos, escandinavos. Razones no faltan para armarse un lío. Afortunadamente, los galos, sin lugar a dudas, son verdaderos galos.

La rivalidad entre Bretaña y Normandía guarda cierta relación con los vikingos, precisamente. En el siglo IX, estos invadieron Normandía y, muy pronto, hubo intercambio de mandos con la vecina Bretaña. En el siglo XIII, la situación dio un vuelco: el rey Felipe Augusto reconquistó Normandía con la ayuda de los bretones. Desde entonces, ambas regiones se disputan el Monte Saint-Michel, menos mal que sin recurrir al empleo de afiladas armas.



Cuando Grosenbaf y sus hombres ponen un pie en la playa de la aldea gala, entonan con aire triunfal «Yo quiero volver a mi Normandía». Más adelante, traumatizado por su encuentro con los galos, uno de ellos volverá a suplicar rodeado de sus compañeros: «¡Yo quiero volver a mi Normandía!». En ambas ocasiones, se refieren a su tierra nórdica natal. Pero los autores recurren de nuevo a su dominio del devastador anacronismo, pues hacen referencia a un himno de la región normanda cuya popularidad se extiende a lo largo y ancho de Francia. Se trata de «Ma Normandie», una canción escrita en 1836 por el ruanés Frédéric Bérat. Este guiño aporta un poco más de (jocosa) confusión al asunto, porque los normandos del álbum afirman querer volver a su Normandía cuando, en cierto modo, están en

Normandía... Por supuesto, ya os habéis dado cuenta de que no se trata de la misma.

Pero, en resumidas cuentas, ¿la aldea gala está en Normandía o en Bretaña? No hay lugar para el debate, pues el propio Albert Uderzo zanjó el asunto hace mucho tiempo. Cuando René Goscinny le dio instrucciones de situar la aldea a la orilla del mar, en previsión de futuros viajes, su compañero dibujante tomó la iniciativa de ubicarla en Bretaña: «Aparte de París, solo conocía una región, Bretaña. Durante los tiempos sombríos de la ocupación alemana, viví dos años con mi hermano mayor, Bruno, en un pueblo cerca de Saint-Brieuc, e íbamos en bicicleta hasta Erquy». Todos deberíamos corear con los irreductibles: «Quiero volver a Armórica»...

un grand
**BEURRE
NORMAND
PASTEURISÉ**

BEURIX
pour gagner
un voyage au
CANADA à L'EXPO 67.
pour deux personnes,
des vélomoteurs, des vélos pliants
et des Polaroids...
*participe au Grand Concours
permanent BEURIX*
Les Détaillants te remettront le règlement
et le moyen d'obtenir les vignettes adhésives

Astérix et ses amis

En 1968, Jacques Marny informa de que la aparición del pequeño gallo en las cajas de la marca láctea La Vache qui rit supuso un aumento de las ventas de un 28 %. E incluso añade que Astérix «puede permitirse el lujo de promocionar dos productos que compiten —mantequilla y margarina— y conseguir que ambos ganen». El cartel que se reproduce promociona una mantequilla pasteurizada de Normandía.

¹ Jacques Marny, *Le Monde étonnant des bandes dessinées*, Le Centurion, 1968.

ASTÉRIX

Astérix, le petit guerrier gaulois à l'esprit malin et à l'intelligence vive, réussit toujours à sortir vainqueur des très périlleuses missions qui lui sont confiées.

OBÉLIX

Obélix est l'inséparable ami d'Astérix. Livreur de menhirs, amateur de sangliers, est toujours prêt à tout abandonner pour suivre Astérix dans une nouvelle aventure.

PANORAMIX

Panoramix, le druide vénérable, cueille le gui et prépare des potions magiques. Sa plus grande réussite c'est la potion qui donne une force surhumaine au consommateur.

ABRARACOURCIX

Abraacourcix, c'est le chef de la tribu d'Astérix. Majestueux, courageux et ombrageux, le vieux guerrier est respecté par ses hommes, et craint par ses adversaires.

ASSURANCEBOURIX

Assurancebourix, le barde, ne partage pas l'opinion des autres Gaulois qui trouvent qu'il chante mal. Lui, il pense qu'il est plutôt génial, on avance sur son temps.

GROSSEBIF

Grossebif, c'est le terrible chef des Normands, qui a décidé d'envahir la Gaule; ce qui prouve qu'il ne connaît pas encore Astérix, Obélix, et tous les autres Gaulois.

GOUDURIX

Goudurix, jeune Lutécien dans le vent, venu passer ses vacances en Armorique, n'oubliera pas son séjour, qui a bien contribué à faire de lui un vrai guerrier gaulois.

JULES CÉSAR

Jules César (101-44 av J.C.), chef des Romains, écrit les Commentaires sur la guerre des Gaules. Ses commentaires sur Astérix, moins connus, sont plus vifs de ton.

Presentación de los personajes principales de nuestra aventura, por René Goscinny.

ASTERIX ET LES NORMANDS

DES NORMANDS EN ARMORIQUE: JAMAIS!
Non, ne connais pas peur!

POTER BEN QUOI, POTER BEN QU'ON
LE CANTA DANS LES CRANES
LES AUTRES ET LES NOIX

ÉCRIRE SA NORMANDIE
- On ne connaît pas la fille
(vraie fille chère!)

GOUDURIX - OULANONIX

LE MONKIX

L'OLYMPIX DE LUTECIE.

PNEUMATIX

Le folklore armoricain

Notre aller à Lutèce

PARAF

EPITAF

STAF

CAUDAF

Amplemempaf

Grumbaf

Bellegaf

MATAF

BATDAF

ALCALD

Bludapans

- 2 ① Notre arrivée au royaume d'Abraacourcix
- 2 ② Les Normands - Ils ne connaissent pas la peur. Décident de faire connaissance.
- 6 ③ Astérix et les autres visitent les Normands surprise assommoir - Terrain du royaume
- 4 ④ Epim Normand qui épie dans la forêt Ecoute Astérix et Obélix - Et puis ~~trouve~~ rend compte
- 6 ⑤ Normand décide de partir. Embuscade Normande. Capture. Astérix et Obélix auvent trop tard
- 6 ⑥ Interrogatoire du Normand - Astérix et Obélix tentent à la redécouverte
- 4 ⑦ Entrevue Astérix - chef Normand
- 2 ⑧ Obélix part - Astérix reste au village
- 2 ⑨ Obélix ne revient pas. Astérix et Normand vont être exécutés - Normand essaie de faire peur sans succès. Astérix se défend
- 3 ⑩ Obélix revient avec Assurancebourix. Il chante - Les Normands commencent la peur.
- 2 ⑪ Dernière bagarre.
- 2 ⑫ Voyage de retour des Normands.
- 4 ⑬ Nos amis au village.
- 1 ⑭ Conclusion

Desde el comienzo, la concepción del álbum por parte de René Goscinny es ya muy precisa... En ella identificamos frases e ingeniosos y emblemáticos juegos de palabras: las ostras y las nueces que Obélix se come enteras, el baile del pata pata y el Olimpox de Lutecia, los clichés normandos o «Volver a Normandía». Os habréis dado cuenta también del desglose del álbum en número de planchas, asociadas a cada arco argumental.





SIN MIEDO (PERO CON REPROCHES)



Cada álbum de Astérix oculta su singularidad particular, lo que lo hace único. En lo tocante al guion, la mayor parte de esa singularidad reside en la utilización de un *macguffin*, al estilo de Alfred Hitchcock. Este elemento del guion suele adoptar la mayoría de las veces la forma de un objeto en el que se concentran los intereses de la trama y la atención de los protagonistas. Aunque el objeto en cuestión puede identificarse con facilidad, hay veces que se muestra difuso, reducido a una mera abstracción que nunca llega a concretarse del todo. No es de extrañar, ya que, una vez que se desencadenan las peripecias, el *macguffin* pierde protagonismo en beneficio de la propia acción hasta acabar adquiriendo una importancia secundaria. En la serie de René Goscinny y Albert Uderzo, el *macguffin* adopta diversas formas: una hoz de oro, las especialidades regionales de la Galia, un escudo, un *edelweiss*, un caldero, laureles, pescado y, en ocasiones, incluso se trata de una persona (un druida, un bardo, un enamorado...). Entre esta variedad de ejemplos, *Astérix y los normandos* destaca con brillantez, puesto que, por vez primera, el *macguffin* es un sentimiento. En efecto, pues los normandos desean saber qué es el miedo.

De entrada, al plantear una indagación tan abstracta e intangible, el álbum se sitúa en el extremo contrario generador de absurdo. El motor humorístico es formidable, ya que el recorrido de los normandos los conduce directamente a la aldea gala, que no es mucho más sensible al miedo que ellos (excepto cuando el cielo amenaza con caer sobre sus cabezas: en ese caso, se acabaron las bromas, aunque, por fortuna, no es algo que ocurra a menudo). Astérix se lo confiesa a Obélix: los normandos «no nos dan miedo. Nada de miedo. Nosotros jamás tenemos miedo». En ese caso, el experimento está abocado a malograrse, ya que se topa con una incomunicabilidad, es decir, la imposibilidad de explicar lo que solo se puede sentir. El fracaso del lenguaje queda de manifiesto de manera evidente cuando Gudúrix intenta explicar a sus captores las manifestaciones concretas relacionadas con el miedo: «Siento un sudor frío, la cabeza vacía, el estómago revuelto». Ante lo cual, uno de los normandos concluye: «Tiene gripe. El miedo es la gripe». Las palabras no bastan para hacer comprender lo que se desconoce.

Dicho esto, la mejor opción es recurrir a las imágenes y a las expresiones en sentido figurado, las cuales permiten formular lo incomprensible —excepto cuando complican todavía más la recepción del mensaje—. Los normandos han oído decir que el miedo da alas, de manera que interpretan la frase al pie de la letra. Con ello, no solo siguen sin entender la naturaleza de esa sensación, sino que, además, proyectan en ella una expectativa errónea que los aleja aún más de la verdad. Por ende, los normandos proceden a la igualación de los distintos niveles de lectura, una práctica más propia de Obélix. En resumen, los normandos no entienden demasiado, lo cual no les impide provocar ese miedo que les resulta tan ajeno.

La dinámica narrativa de Goscinny se suma a las preocupaciones del teatro del absurdo que surge a partir de la segunda mitad de la década de 1940, constatando un lenguaje agotado, incapaz de reflejar una realidad que, de todos modos, ha roto con sus propias reglas. Al igual que en la obra de Ionesco, buena parte de los personajes de Astérix, entre los que destacan los normandos, hablan pero no se entienden. La corriente del absurdo está íntimamente relacionada con las tribulaciones causadas por la Segunda Guerra Mundial, cuyo horror contribuyó a exacerbar las angustias y a aniquilar los valores humanos. En *Astérix y los normandos*, casi veinte años después, en plena Guerra Fría, resulta obvio que el miedo sigue siendo un tema de actualidad, tanto para quienes lo inspiran manteniéndose a distancia (las grandes potencias políticas), como para aquellos que, al igual que Gudúrix, lo sufren en lo más profundo de su ser y solo viven en medio del terror y la paranoia.

El papel de nuestros irreductibles se revela como otra de las razones por las que el álbum es singular. Tal y como se ha indicado, los protagonistas principales de la historia son los normandos, ya que son ellos quienes emprenden la búsqueda. Astérix y Obélix ni siquiera se presentan como los antagonistas en su empresa, sino como adyuvantes, en el sentido de que intentarán hacerles comprender el mecanismo del miedo. Por supuesto, siguen siendo los héroes, pero no son los desencadenantes de la acción. La acompañan, intentan sortear las dificultades y colaboran con quienes están directamente involucrados en ella, que no son solo los normandos, sino también Gudúrix. Como en los cuentos clásicos o en las *Fábulas* de Jean de La Fontaine, el guion de *Astérix y los normandos* alcanza una sofisticación que, sin embargo, se traduce en la absoluta simplicidad de su estructura: la consecución de un ideal. Gudúrix encarna el otro eje del álbum, que responde con total exactitud al primero, cruzándose ambos en la intersección de una fábula ejemplar. Si los vikingos desean aprender a conocer el miedo, el joven luteciano, por su parte, adquiere el valor del que hasta entonces carecía. Las dos fuerzas se equilibran al coincidir, salvo que en el caso de los normandos con ello ganan el deterioro de su poder, mientras que Gudúrix se afirma, supera sus miedos y, por fin, se curte. Este recorrido cruzado se refleja incluso en el alcance simbólico del lenguaje: si el miedo da alas, el valor permite que el joven asiente los pies en la tierra, el primer paso hacia la madurez.

Panorámix se encarga de concluir la aventura con una moraleja de las suyas: «No se puede ser valiente sin conocer el miedo. ¡El verdadero valor consiste en saber dominar el miedo!». Indirectamente, el druida denuncia la pulsión violenta responsable de las peores tragedias de la historia: al igual que los normandos, a los brutos nunca los mueve el valor, sino la cobardía que les impide enfrentarse a sus propias debilidades.



A Retourner

d*(A)



199
E

10 20

(B)



199
E



Archivos de Sylvie Uderzo

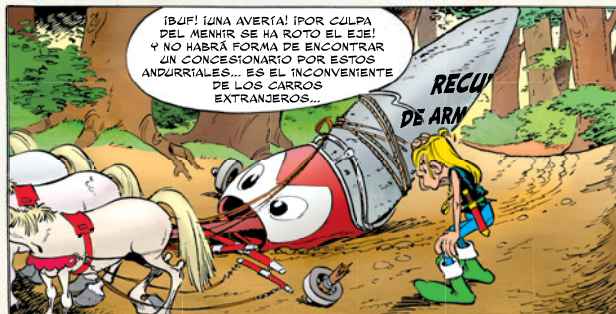
Aquí al lado, el anuncio del lanzamiento de Astérix y los normandos en *Pilote*, publicado en el número 339, que parodia con humor los códigos de la prensa sensacionalista de la época—precursora de la que hoy en día se denomina prensa del corazón— y, sobre todo, los del célebre *ici Paris*, en aquel entonces en la cima de su popularidad. Esta revista se caracterizaba por sus titulares efectistas, con frecuencia espectaculares, que contrastaban con el contenido de los artículos, en realidad bastante convencionales y respaldados por las personalidades retratadas.

GUDÚRIX Y LA JUVENTUD YEYÉ

Astérix y los normandos presenta a un personaje completamente nuevo en la serie, el primero que logra desconcertar de verdad a los irreductibles galos, a pesar de que estos no son fáciles de impresionar: un joven. No hay palabras suficientes para encomiar el genio visionario de los creadores: dos años después de la publicación del álbum, en mayo de 1968, los jóvenes saldrán a las calles para reclamar profundos cambios sociales. Entre tanto, Gudúrix emprende su particular revolución cultural en la aldea gala.

Un icono de moda

Además de sus pecas y de su apariencia endeble, varios detalles caracterizan a Gudúrix como un joven muy de su época —de la década de 1960, por supuesto—. Lleva el pelo largo, con un flequillo que le tapa parte del rostro. La larga cadena de oro que le rodea el cuello recuerda a la moda *hippie* y al ambiente *flower power*. El pantalón es del mismo color que un vaquero, y el calzado hasta más arriba de los tobillos evoca los botines popularizados por las estrellas del rock anglófono. Esa preocupación por su aspecto revela que Gudúrix es sin lugar a dudas una *fashion victim*.

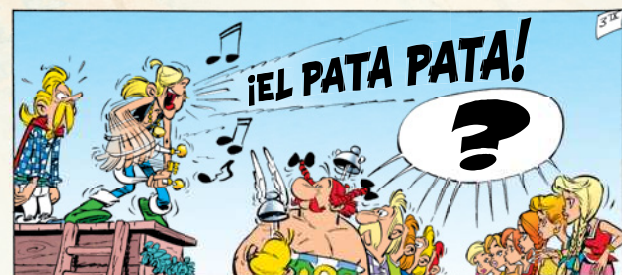


Amante de la velocidad

El jovencito es un niño de papá para el que nada es suficiente, ni siquiera un carro deportivo fabricado en Mediolanum, la actual Milán. La ciudad no aparece mencionada por casualidad, sino que hace referencia a los coches de lujo por los que suspira el mundo entero, de manera especial los Ferrari, que a Uderzo le apasionaban. Como no podía ser menos, Gudúrix conduce el carro sin respetar nada ni a nadie. Convencido de que la carretera es de su propiedad, abusa de la velocidad y desdeña cualquier otra manera de conducir que no sea la suya, un comportamiento que, por desgracia, no pertenece al pasado y que se cuenta entre las principales causas de los accidentes de tráfico aún en la actualidad.

Oído musical

La música representa uno de los escollos más frecuentes en el conflicto intergeneracional. Gudúrix introduce, con bastante éxito, un nuevo baile en el corazón de la aldea (en francés, el *monkix*, en referencia al efímero *monkiss*, difundido en la época por Eddie Barclay en la discoteca Bus Palladium; en español, el pata pata), pero sus gustos no son muy compatibles con los galos más mayores. La demostración: Gudúrix admira el arte de Asurancetúrix, que, en su opinión, sería toda una revelación en el Olimpik de Lutecia. Están locos estos jóvenes.



Urbanita

Gudúrix, urbanita declarado y para nada amante del medio rural, es enviado por su padre al campo con el propósito de que madure un poco y conecte con los auténticos valores. Y es que el joven es un esnob que alardea de ir siempre a la última. Ahora bien, la gran ciudad, y en particular Lutecia, se impone como el lugar donde late con fuerza el pulso de su época, mientras que la provincia se presenta tradicionalmente como un espacio más soporífero. Por ello Gudúrix, como por lo demás la mayoría de los jóvenes, cree sabérselas todas, y mucho mejor que los demás.

SWINGING SIXTIES A LA ANTIGUA

Una de las características que explican el éxito de Astérix radica en su capacidad para provocar un choque entre la Antigüedad y la era moderna a través de la utilización de brillantes anacronismos. El galo se convierte así en un reflejo del francés medio de los Treinta Años Gloriosos, y las culturas de ambos momentos de la historia se vuelven permeables. Publicados el mismo año, en 1966, los álbumes *Astérix en Bretagne* y *Astérix y los normandos* se hacen eco de la cultura popular de la década de 1960, especialmente desde el punto de vista musical.

En el primero de ellos, en el transcurso de su viaje a Londinium, Astérix y Obélix creen que ha estallado una revuelta en la calle. Buentórax los saca del error: «No, solo son unos bardos muy populares entre nosotros». En efecto, no cuesta reconocer a los miembros de los Beatles, caricaturizados, que firman autógrafos a una multitud de chicas histéricas y chillonas. Si bien la beatlemania superó con creces las fronteras de Inglaterra en 1966, es comprensible que, en la Antigüedad, resultara algo más complicado difundir la música de estos bardos bretones por todo el mundo conocido. Así que pueden considerarse afortunados de ser profetas en su tierra.

En *Astérix y los normandos*, una vez más, el espíritu de la época se insufla en la historieta mediante el prisma de la música. Hasta el gorro de las costumbres demasiado tradicionales con las que se organiza el baile en su honor, Gúdúrix toma cartas en el asunto: «¡Este baile estaba bien para nuestros antepasados! ¡Os enseñaré lo que se baila actualmente en las catacumbas de Lutecia!». Y el joven sube al escenario y toca la lira de Asurancetúrix como si fuese una guitarra. De inmediato, son una vez más las jóvenes representantes del sexo femenino las que toman la iniciativa: una de ellas se contonea con soltura, como si bailase un *twist*, y enseguida la acompañan las demás de la aldea, ¡incluso el propio Obélix! «Bueno, ¿qué pasa? Hay que estar al día...». Solo falta saber qué quiere decir con estar al día: ¿de acuerdo con el año 50 antes de Jesucristo o con la década de 1960?



Boceto de Albert Uderzo para *Le Code Goudurix*, la edición para coleccionistas del DVD del filme animado *Astérix y los vikingos* (2006).



Realizado en auténtico hierro fundido, este amuleto está inspirado en la medalla que luce Gúdúrix a lo largo de su periplo en Armórica. Estas piezas, hoy en día muy escasas, se distribuían en las tiendas de juguetes. La medalla de Obélix se distingue por tener un formato ligeramente superior a las demás. Al dorso, podemos leer las inscripciones «Astérix, orgullo galo» u «Obélix, repartidor de menhires».

**VOICI
GRIGRI
LA MÉDAILLE
LÉGENDAIRE**

en fonte authentique que tu porteras
comme GOUDURIX. Elle ne coûte que

3f

Tu la choisiras parmi
la collection des plus célèbres Gaulois
chez les vendeurs d'albums, chez les
spécialistes du jouet et
dans les grands magasins sur la vitrine
desquels tu reconnaitras GOUDURIX.

© 1997 DARGAUD S.A. PARIS - NANTES - LILLE



cubran el significado de la palabra «miedo», y tal vez que, de paso, experimenten simple y llanamente el terror más absoluto. Como recompensa, se le permite incluso asistir al banquete, en tanto Esautomátix ocupa su lugar de paria, atado y con perejil en las orejas. Ya en *Astérix gladiador* su canto había conseguido ahuyentar a los leones del circo con el rabo entre las patas cuando se disponían a devorarlo en la arena romana. Más tarde, él solito tumbó el plan inmobiliario de La

Residencia de los Dioses entonando una cancioncilla. Esta, terrorífica, disuade a los residentes de quedarse más tiempo. En *Astérix en la India* es él quien podrá salvar a la princesa y a todo el país amenazado por la sequía, pues su voz, según reza el dicho, es capaz de conseguir que llueva. Así pues, las dotes líricas de Asurancetúrix son tan valiosas como la poción mágica: un poder sobrenatural temible.

Gramola gala

En *Astérix* las canciones van marcando el ritmo de la trama. Sin duda, esta costumbre emparenta con la larga tradición que consiste en mezclar humor y música: la comedia-ballet, la ópera bufa, el cabaret y la comedia musical... El inagotable repertorio de Asurancetúrix brinda la oportunidad de introducir una melodía en las viñetas de cómic, siempre con el deseo de parodiar los éxitos de la época. Buena prueba de ello es *Astérix y los normandos*.



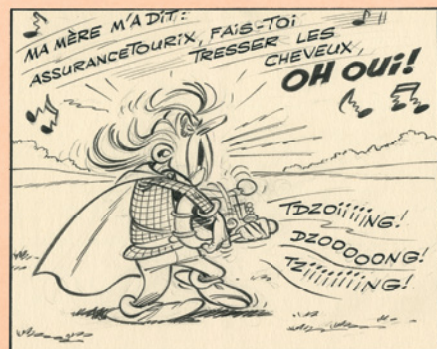
Archivos de Sylvie Uderzo

Contar y cantar

En la versión española el bardo ofrece su particular versión, con camellos, de una canción infantil bien conocida que consiste en ir contando elefantes. En el original francés el bardo ofrece su versión de un himno scout: «Un kilomètre à pied, ça use les souliers!» [Un kilómetro a pie ¡gasta los zapatos!]. Asurancetúrix despliega su buen humor, pues se dirige caminando a pie a Lutecia para convertirse en una estrella. La transposición antigua provoca que los kilómetros se conviertan en *milia passuum* (1,481 kilómetros). Del mismo modo, los zapatos se transforman en «caligas», el calzado de los legionarios, remachado con clavos.

Eurovision

En la traducción española el bardo elige caldear el ambiente ante los normandos con el «La, la, la», la canción interpretada por Massiel que resultó ganadora en el Festival de Eurovisión de 1968, si bien Joan Manuel Serrat había grabado una primera versión en catalán, descartada por tal motivo por la censura franquista como candidata a representar a España. En la versión original del álbum, el bardo reinterpreta un tema que Charles Trenet cantaba en 1941 en la película musical *Romance de Paris*. Asurancetúrix, a quien se podría apodar «el loco canton», le consagra aquí un emotivo homenaje que no conmueve en absoluto a los normandos.



Archivos de Sylvie Uderzo

Por los pelos

Mientras que en la traducción española la letra de la canción interpretada por Massiel continúa en esta nueva viñeta, en la versión original del álbum el bardo parodia «Les Élocubrations d'Antoine», un gran éxito de la época, que reivindica que los chicos puedan llevar el pelo largo. En varias ocasiones el bardo alude al género musical de moda, el rock and roll, sin citar ninguna canción concreta.



¡Sin miedo, mis valientes!

El «La, la, la» persiste en la traducción al castellano, pero en el original francés el último estribillo, o más bien el golpe de gracia que les inflige a los normandos, hace referencia a la canción de Maurice Chevalier «Ça fait d'excellents Français», un gran éxito durante *la drôle de guerre*, «la guerra falsa», y con razón: de espíritu pacifista, su objetivo era levantar la moral de los soldados franceses movilizados. Durante la ocupación, Pierre Dac modificó la letra para ensalzar el espíritu de resistencia tan querido por los galos: «Y todo eso hace de ellos excelentes franceses, hombres de gran corazón, sin planes, sin miedo». Un guiño cargado de sutileza.

DEL GUION A LA PLANCHA

La colaboración entre un guionista y un dibujante no siempre es tan amable como se cree. Es una coreografía que se baila en pareja y que a veces requiere dar un paso a un lado. Hay que aceptar llevar y ser llevado, y dejarse arrastrar por una fuerza que no es del todo ni del uno ni del otro: la exigencia del ritmo en el cómic. Así, en el guion de René Goscinny, la plancha 17 se divide en doce viñetas. En la plancha dibujada, tras pasar por la revisión de Albert Uderzo, solo quedan nueve. La secuenciación se simplifica, imponiéndose la sexta gran viñeta panorámica como una puntuación fuerte, un momento que «detiene» la acción en la estupefacción de Gudúrix, cuyo punto de vista se nos hace adoptar. Esta focalización interna la volvemos a encontrar en las dos últimas viñetas, exactamente como había previsto el guionista. El dibujante añade el detalle del dedo apuntándonos, al estilo del famoso cartel del Tío Sam utilizado para el reclutamiento del ejército estadounidense durante la Primera Guerra Mundial. Goscinny y Uderzo conocen a la perfección el cambio de punto de vista, pues no en vano se pasan el tiempo mirando las cosas a través de los ojos del otro.

ASTERIX PLANCHE 17

CASE 1 Grossebaf est assis dans sa tente, dans son occupation maintenant habituelle, c'est-à-dire en train de manger. Il lève la tête, car Batdaf arrive devant lui.

TEXTE: "Dans le camp des Normands, où Grossebaf achève un poulet à la crème..."
BATDAF: "Nous le tenons, ô Grossebaf!"
GROSSEBAF: "Par Odini! Allons le voir tout de suite, ô Batdaf!"

CASE 2-3 Ils sont sortis de la tente, et Grossebaf contemple, un peu déçu, Goudurix, évanoui, allongé sur le dos, sur le sable de la plage. Batdaf explique la situation. De coulisse, viennent des voix.

GROSSEBAF: "Il a l'air mal en point, Batdaf."
BATDAF: "Nous l'avons capturé comme on le fait pour les ciseaux, pour empêcher qu'ils s'envolent, ô Grossebaf... Un coup de massue, et paf!"
VOIX: "Présent!"
AUTRE: "Mais non, épaf! Personne ne t'a appelé."

CASE 4 Gros plan de Grossebaf qui donne des ordres à la cantonade.

GROSSEBAF: "Bon! Ramenez-moi cet oiseau là, et réunissez tout le monde!"

CASE 5 Goudurix est assis sur le sable, adossé à un rocher. Batdaf lui envoie un grand seau d'eau à la figure: PIAF! Voix de coulisse.

VOIX: "Présent!"
AUTRE: "Mais non!"

CASE 6 Nous voyons de face, adossé à son rocher, Goudurix qui reprend conscience et qui entrouvre ses yeux.

GOUDURIX: "Qui?... Que?... OH!"

CASE 7-8-9 Nous voyons le spectacle que voit le pauvre Goudurix. C'est à dire, les Normands de face, vu d'un peu en dessous (ce qui les fera paraître encore plus formidables). Ils sont nombreux, terribles. Il faut qu'ils soient vraiment terribles. Ils occupent toute la largeur de la case. Au centre, Grossebaf.

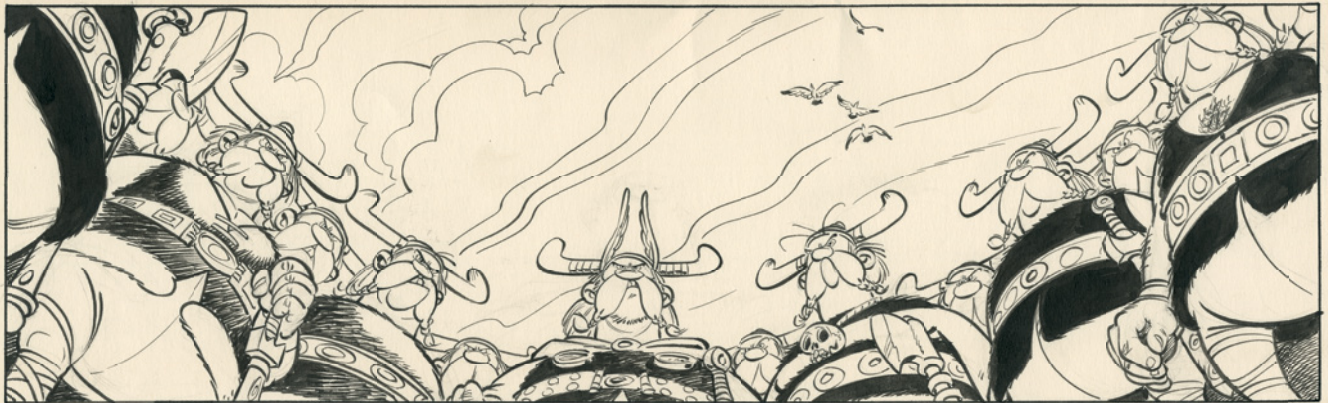
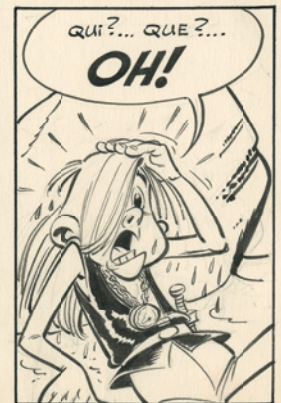
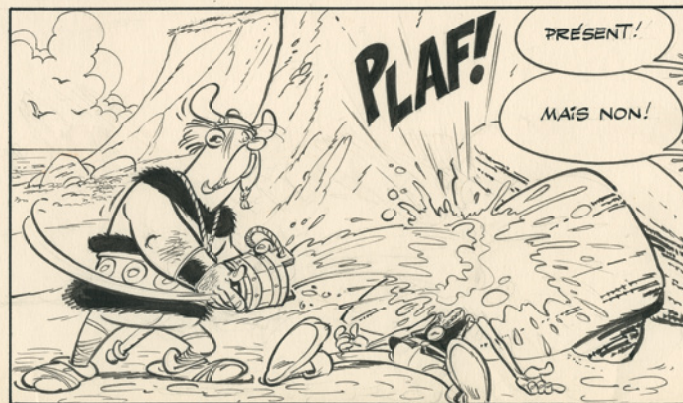
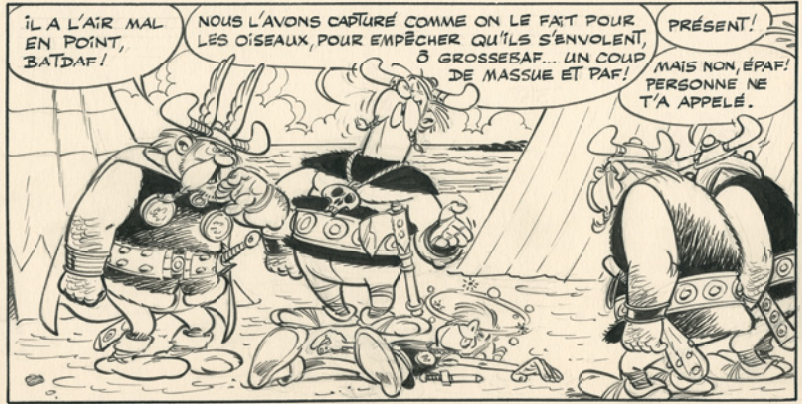
CASE 10 Gros plan de Goudurix, les yeux exorbités par la terreur.

GOUDURIX (l'ense): "Par Toutatis, c'en est fait de moi! Tous ces Normands!... Ils sont si nombreux!... Ils ont l'air si méchants!... Oh! Ils vont me tuer... Leur chef s'avance vers moi..."

CASE 11 Nous sommes à nouveau à la place de Goudurix, et nous voyons Grossebaf qui avance vers nous, sinistre.

CASE 12 Gros plan de Grossebaf, qui nous regarde droit dans les yeux, et qui parle, menaçant.

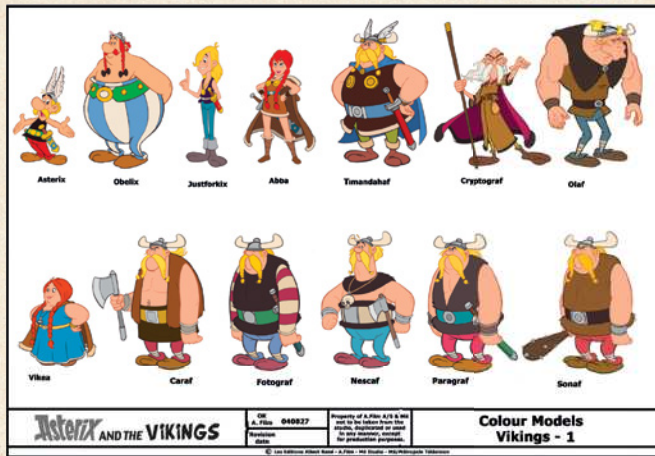
GROSSEBAF: "Fais-nous peur!"



712 348 p 4

DE LOS NORMANDOS A LOS VIKINGOS REPASO A UNA ADAPTACIÓN

Cuarenta años después de la publicación del álbum *Astérix y los normandos* se estrena en los cines una adaptación en dibujos animados titulada *Astérix y los vikingos*. En el tiempo que separa 1966 de 2006 ya no se da importancia a la verdad histórica y se decide dar más protagonismo a los bárbaros del norte, sin duda más populares y evocadores para el gran público que los normandos de la versión original.



Modelos de los personajes del filme de dibujos animados *Astérix y los vikingos* en versión anglófona.

La iniciativa parte de la cadena de televisión M6, que a comienzos de la década de 2000 poseía los derechos de difusión de las anteriores películas de animación de Astérix. Tras reparar en los picos de audiencia de las emisiones, la productora Natalie Altmann propone a Albert Uderzo poner en marcha una serie de televisión, pero se llega a un acuerdo para realizar un largometraje para la gran pantalla. Se contemplan varios títulos, todos enfocados sobre una dimensión internacional con vistas a expandir el potencial comercial: *Astérix y Cleopatra*, *El regalo del César*, *La gran travesía* y... *Astérix y los normandos*. Como si fuera una señal, la animación se confía al estudio danés A. Film A/S, bajo la dirección de Stefan Fjeldmark y Jesper Møller. Si la historieta original pone en escena el conflicto intergeneracional, el filme se presenta más bien como una reconciliación entre los antiguos y los modernos, al menos desde el punto de vista de la técnica empleada. De este modo, la animación se aborda desde un enfoque tradicional, pero se potencia con tecnologías digitales de vanguardia, que se supone que aportan una densidad característica a las imágenes, dotándolas de un aire más moderno.

En lo que se refiere al guion, Jean-Luc Goossens, asistido por Stefan Fjeldmark, Philip Lazebnik y Mitch Watson, también opta por la modernización, aunque tratando de respetar el espíritu original. Así que adiós a los yeyés y al *rock and roll*: Gudúrix se convierte en un fan del rap, más cercano a la generación Z. El cambio más importante radica en que la segunda parte de la película abandona la costa gala para dirigirse al polo norte. Los normandos convertidos

en vikingos se llevan a Gudúrix, quien conoce entonces a una joven de su edad llamada Abba, que no es otra que la hija del jefe Grosenbaf. La trama se distancia del álbum original para seguir los pasos de las últimas páginas de *La gran travesía*, con un ligero toque a Romeo y Julieta en el idilio entre los dos adolescentes.

Entre los personajes inventados para la película, cabe destacar a Olaf, un musculoso guerrero vikingo que se parece un poco a Arnold Schwarzenegger, hasta el punto de tomar prestada de él una célebre frase de *Terminator 2: El juicio final*, de James Cameron (1991): «Hasta la vista, baby». En 2005, es decir, un año antes del estreno de *Astérix y los vikingos*, el propio Albert Uderzo había caricaturizado al actor culturista en su álbum *¡El cielo se nos cae encima!*. Pero nada supera a la poción mágica de nuestros galos favoritos, ni siquiera una montaña de músculos creada a medida para la gran pantalla.



Arriba, dibujo del campamento vikingo. A la derecha, dibujos de Abba y Gudúrix.

ASTÉRIX EL GALO
 LA HOZ DE ORO
 ASTÉRIX Y LOS GODO
 ASTÉRIX GLADIADOR
 LA VUELTA A LA GALIA...
 ASTÉRIX Y CLEOPATRA
 EL COMBATE DE LOS JEFES
 ASTÉRIX EN BRETAÑA
 ASTÉRIX Y LOS NORMANDOS
 ASTÉRIX LEGIONARIO
 EL ESCUDO ARVERNO
 ASTÉRIX Y LOS JUEGOS OLÍMPICOS
 ASTÉRIX Y EL CALDERO
 ASTÉRIX EN HISPANIA
 LA CIZAÑA
 ASTÉRIX EN HELVECIA
 LA RESIDENCIA DE LOS DIOS
 LOS LAURELES DEL CÉSAR
 EL ADIVINO
 ASTÉRIX EN Córcega
 EL REGALO DEL CÉSAR
 LA GRAN TRAVESÍA
 OBÉLIX Y COMPAÑÍA
 ASTÉRIX EN BÉLGICA
 LA GRAN ZANJA
 LA ODISEA DE ASTÉRIX
 EL HIJO DE ASTÉRIX
 ASTÉRIX EN LA INDIA
 ASTÉRIX, LA ROSA Y LA ESPADA
 EL MAL TRAGO DE OBÉLIX
 ASTÉRIX Y LATRAVIATA
 ASTÉRIX Y LO NUNCA VISTO
 ¡EL CIELO SE NOS CAE ENCIMA!
 EL LIBRO DE ORO
 ASTÉRIX Y LOS PICTOS
 EL PAPIO DEL CÉSAR
 ASTÉRIX EN ITALIA
 LA HIJA DE VERCINGÉTORIX
 ASTÉRIX TRAS LAS HUELLAS DEL GRIFO
 EL LIRIO BLANCO
 ASTÉRIX EN LUSITANIA



7303716

ISBN: 978-84-696-4647-2



9 788469 646472