



Sinopsis

Trepando ágilmente entre árboles en busca de muérdago, el druida Panoramic sufre una caída que le hace reflexionar... Se ha torcido un tobillo, ¡pero podría haber sido peor! ¿Quién se encargaría de preparar la tan vital poción mágica que da fuerza sobrehumana a quien la prueba si él no pudiera hacerlo? Con Astérix y Obélix a su lado, emprenderá una búsqueda por toda la Galia para encontrar un druida digno de conocer el secreto de la receta de la poción mágica, y asegurar así el futuro de su aldea.

Astérix® El Secreto de la Poción Mágica

Astérix: Le secret de la potion magique

(V.O.S.E.)

Entrevista con Alexandre Astier

Director y guionista

¿Qué le atrajo de esta segunda entrega de las aventuras de Astérix?

Que me permitieran proponer una historia original. Tras la primera entrega, *Astérix: La residencia de los dioses*, que era una adaptación, me preguntaba cuál sería el siguiente paso, y fue el de proponer una historia original. Pensaba que me lo rechazarían. Me decía a mí mismo: «De todos modos, no lo voy a hacer». Pues no fue así. Así que ahí lo tenéis.

¿Tuvo que enfrentarse a amargos debates o negociaciones para obtener ese permiso?

No, fue todo bastante edulcorado. Es un asunto un poco espinoso porque trata de cosas que Astérix no siempre aborda. Astérix no tiene futuro. La licencia de Astérix está fija en el tiempo, es eterna. La aldea resiste, los romanos atacan y la poción mágica está a salvo. Las aventuras tienen lugar dentro de esas premisas. La cuestión de qué ocurrirá si Panoramic ya no puede preparar la poción no había sido abordada, y yo sabía que eso sería difícil pues no basta con tener una idea. Hay que demostrar que se sigue respetando la licencia de Astérix, que se trata de una hermosa aventura de Astérix, y que no se pisotea la base construida durante tanto tiempo. Eso no ha provocado debates amargos, ha provocado debates en los que era necesario transmitir tranquilidad. Era necesario que la presentación de prueba no creara pánico.

¿Cómo se construyó la historia?

Estaba construida desde el principio, en líneas generales. Después hubo limitaciones por la duración de la película, que no es muy elevada, de unos 80 minutos. En la fase de guion no se ve claro porque aún faltan algunas cosas. Eso se hace para profundizar, pero es un poco complejo. La historia no se construyó, estaba ya ahí. Después hubo que elaborarla con Louis [Clichy]

Ficha técnica

Dirigida por	Alexandre Astier
	Louis Clichy
Escrita por	Alexandre Astier
Basada en los cómics de	René Goscinny
	Albert Uderzo
Producida por	M6 Studio
	Mikros Animations
Director de fotografía	David Dulac
Música	Philippe Rombi
Montaje	Bertrand Maillard
Dirección artística	Alexandre de Broca
Departamento de arte	Herve Barbereau
	David Berthier
	Brice Bourré
	Antoine Rota

Voces originales

Astérix	Christian Clavier
Obélix	Guillaume Briat
Panoramix	Bernard Alane
Teleferix	Alex Lutz
Atmosférix	Gérard Hernandez
Un druida	Antoine Lelandais
Bonemine	Florence Foresti

Entrevista con Alexandre Astier

¿Cómo consigue aportar su propio toque, su propio estilo, aun preservando el espíritu y el lenguaje de Astérix?

No poseo una técnica especial para respetar las cosas. No haría esto si no respetara ya a Astérix. Y por ello mi deseo natural de contar una historia de Astérix no me conduce a ser iconoclasta. No siento un especial placer en maltratar cosas. Ese no es mi estilo y no me interesa mucho. No tengo nada que renovar. Al contrario, me encanta recurrir a aquello que me gusta de Astérix desde que era pequeño y que siempre me ha gustado. Ahora bien, ¿cómo ser uno mismo? No puedo ser otra persona. Cuando escribo, soy yo, y eso se aprecia. Y no creo que una cosa no encaje con la otra. No me preocupo, de hecho. Hago mi trabajo y lo normal es que, sin que me suponga esfuerzo, lo haga con el respeto necesario.

Siempre se dice que una segunda entrega ha de ser más grande, más potente, más explosiva. ¿Ha sido este el caso?

Sí, hay algo de eso. ¡Por fin algo de movimiento! Astérix: La residencia de los dioses es una obra a puerta cerrada, todo se desarrolla junto a la aldea, siendo César el que viene a construir sus edificios a los pies de la misma. Ahora lo que tenemos es una aventura que lleva a nuestros héroes a buscar un candidato por toda la Galia. Ya hay un elemento de periplo.

Ello amplía el universo con respecto a la anterior película. Además, creo que la animación es un poco más hermosa, puesto que hemos dado pasos aunque sólo sea en cuestión de técnica. Pero al mismo tiempo es una segunda parte. Hay cosas que hemos retomado y creo que la animación -y esto es algo que no se debe a mí, por lo que no presumo de nada- ha dado un pequeño paso en lo que se refiere a calidad.

¿Se trata de una película simplemente divertida o abordáis también temas serios, como la transmisión del saber, o la jubilación?

Para mí, no hay comedia sin drama. Me he educado en esa doctrina, creo en ella y ahí sigo. No es algo que lamente. Obviamente, hay muchos temas que se plantean. Antes de escribir, me digo: «Voy a escribir tal cosa». Y me pongo a ello. Esta historia saca a colación un montón de cosas. Por ejemplo, una pregunta: si Panorámix posee la poción mágica, ¿por qué no salva a toda la Galia? ¿Por qué la guarda sólo para él? Hay pueblos galos oprimidos por toda la Galia, lo vemos en los cómics. Se podría incluso hacer una analogía con las armas nucleares. ¿Quién las posee? ¿Quién no? ¿Por qué no debe tenerlas todo el mundo? ¿Qué pasaría si todo el mundo las utilizara? Son muchas las cuestiones que eso plantea. Y luego no tengo forma de resolverlas. Escribir una historia supone necesariamente tratar de responder a todo. Lo que yo no habría querido es pasar por alto esas cuestiones.

Ha creado un nuevo villano, Malefix. ¿Qué ha de tener un buen villano?

Yo soy de los que dicen: «Si el villano está logrado, la película está lograda». Siempre he preferido a los villanos. Soy de los que prefieren interpretar a villanos, incluso desde que era pequeño.

¿Qué hace de Malefix un gran villano?

Normalmente, en Astérix, los villanos suelen ser grotescos. Por ejemplo, en *Astérix: La cizaña* teníamos a esa especie de hombrecillo enano. Es un villano porque es capaz de llevar a los héroes de Astérix a su perdición. Sin duda es un auténtico villano. Pero tiene algo de ridículo, podemos mofarnos de él. El adivino de *Astérix: El adivino*, por poner otro ejemplo, hace su entrada de forma espectacular pero, al cabo de algunas páginas, nos damos cuenta de que es un auténtico charlatán, por lo que nos puede hacer gracia. En *Astérix: El secreto de la poción mágica*, el villano me animó a hacer la película. Porque es realmente peligroso, realmente inteligente. Es un improvisador; está un poco trastornado pero es él quien me dio ganas de hacer la película.

Entrevista con Louis Clichy

Director y animador

¿Qué le animó a hacer esta segunda entrega de las aventuras de Astérix?

En primer lugar, y pese a las dificultades que nos surgieron, la experiencia con Astérix: La residencia de los dioses fue fantástica, y yo estaba más que dispuesto a repetir la jugada. Sólo faltaba algo que aportara un poco de novedad y fue Alexandre quien dio con ello: hacer nuestra propia historia. Eso abría sin duda un montón de nuevas posibilidades. Yo estaba repleto de ganas.

¿Mantuvo contacto con Albert Uderzo y los titulares de los derechos de René Goscinny para saber qué les parecía?

Sí. Hacer una obra original suponía un auténtico desafío. Nos preguntábamos si nos permitirían hacerlo, si iba a gustar, si no nos saldríamos del tema. Presentamos nuestro proyecto a Albert Uderzo y Anne Goscinny, ¡y les entusiasmo! Les vimos varias veces y vinieron a visitarnos a los estudios de Mikros para ver cómo progresaba la película pero también para comprobar que respetábamos la obra.

¿Cómo fue la creación de esta historia original?

Alexandre me presentó su idea y me pareció realmente interesante. Trabajó concienzudamente sobre un primer boceto y después lo discutimos. Intercambiamos ideas haciendo tablas, planos, entre risas y discusiones. Yo hacía montones de esquemas para explicar puntos de vista. Él se retiraba a su rincón a escribir y así sucesivamente. Todo ello nos llevó un tiempo hasta que tuvimos una base, un álbum, a los que remitirnos.

¿Cuáles son los elementos esenciales a la hora de crear una historia original de Astérix?

Es vital recuperar los personajes principales de la serie. En este caso, el verdadero héroe no es Astérix. Desviamos la historia hacia Panorámix, y su antagonista, el druida Malefix. Partiendo de ahí, teníamos todos los ingredientes de un buen cómic: poción mágica, romanos, golpes, César... incluso los piratas, que tuvimos que eliminar de la primera película por falta de tiempo. Introdujimos también al pescadero y al herrero. Es un dúo que ya nos gustó en Astérix: La residencia de los dioses.

¿Qué hace de Malefix un buen villano?

En realidad, es bastante clásico en su villanía. Desde la infancia arrastra un trauma, resentimiento y frustración. Nadie le quiere, como suele ocurrir con los villanos. Devuelven una especie de odio porque sufren una gran carencia de afecto. Malefix compartió una cierta complicidad con Panorámix, pero ésta se ha deteriorado y transformado en odio porque Panorámix es el druida que ha triunfado, el que ha descubierto la poción mágica, el que ha sido querido por todos. Y, por el contrario, Malefix ha sido olvidado. Me gustó también trabajar en su diseño. Este druida ha abandonado algunos códigos del druidismo al tiempo que ha conservado otros. Puesto que vive autárquicamente en una cabaña, le añadimos una piel de animal y una calavera de ciervo (que no es exactamente el esqueleto de un ciervo). Su piel es un poco cadavérica pero conserva cierta nobleza. Es muy difícil de animar porque es un personaje que se mueve muy poco: tiene postura recta y, por ello, economía de movimientos. Todo ello hace de él un villano realmente interesante.

Datos de interés

Ficha nº	574
Duración	85 minutos
Nacionalidad	FRANCIA
Idioma	FRANCÉS
Género	ANIMACIÓN
Distribución	VÉRTICE CINE
Fecha estreno	11.01.2019