

GUIÓN Y MEMORIA:  
Alejandro Colete Moya

DIRECTOR DEL TFM:  
Francisco Perales Bazo

# 16,38

Dirigida por ALEJANDRO COLETE producida por FRANCIS FORD COPPOLA y GEORGE LUCAS

MEMORIA DEL DESARROLLO DEL GUIÓN



# ÍNDICE DE LA MEMORIA

## DATOS GENERALES

Logline

Storyline/ Sinopsis

Género y duración

## CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

Introducción

Referencias

¿Por qué hacer este proyecto?

¿Qué ha cambiado en esta película?

## PERSONAJES

Los mercenarios

Los campesinos

Los villanos

## LOCALIZACIONES

## ARGUMENTO



## DATOS GENERALES

### LOGLINE

Un grupo de campesinos se ve amenazado durante la Guerra de los 30 años por un grupo de soldados y para sobrevivir tendrán que reclutar a un grupo de mercenarios que les defiendan.

### STORYLINE/ SINOPSIS

Un pueblo de campesinos protestantes se ve amenazado durante de la guerra de los 30 años por un grupo de soldados radicales católicos. Los campesinos, desesperados, buscan a un grupo de mercenarios de diferentes religión y nacionalidad que tendrán que unir sus fuerzas para defender a los campesinos. Aunque la convivencia es difícil al principio, irán resolviendo sus diferencias y aprendiendo a entenderse hasta lograr plantar cara al enemigo en una enorme batalla final.

### GÉNERO Y DURACIÓN

Acción, drama, aventuras. La duración estimada es de 180' o quizás 200'.



# CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

## Introducción

*La imagen vale más que mil palabras*, esa es la esencia del cine, que es la captura del movimiento. A veces esas *mil palabras* giran en torno a algo, y pueden merecer la pena, porque hablar es hablar *sobre algo*. Ese *sobre algo* es el corazón de todo lo que quiero decir en esta introducción sobre mi proyecto.

En la escuela de pensamiento árabe, a la que he dedicado muchas horas de estudio, se distinguía dos maneras de alcanzar el conocimiento en función de cómo éste descendía o era adquirido: por una lado el lógico científico, que vendrían a ser esas mil palabras, que es propio de astrónomos y matemáticos. Por otro lado, el conocimiento en imágenes, que era la profecía —o también el arte, la imagen frente a las mil palabras. En esta clasificación de los saberes que tiene un largo recorrido neoplatónico basaron sus defensas de la filosofía ante los ataques de la religión tanto Averroes como Santo Tomás de Aquino. Siguiendo esta línea especulativa a la que tan honroso es pertenecer, yo retomo esta idea para defender que uno puede hacer dos cosas cuando hay que hablar de algo o expresar quizás algo. O uno escribe un tratado científico o filosófico sobre la ambición, o escribe *Macbeth*; esto es, o a través de la historia expreso la idea (la imagen) o a través de la lógica explico el asunto (las mil palabras).

Pese a que el refrán español resulta un tanto partidista por la imagen frente a la palabra, lo cierto es que cada uno tiene su encanto y su nicho ecológico: nadie querría ver una película sobre la astronomía en sí, la astronomía queda mejor en un tratado científico, del mismo modo que hablar sobre la ambición queda mucho mejor en una historia como *Macbeth* antes que en un libro de Kant.

Así pues, cuando yo me matriculé en el máster de guión a sabiendas de que mi proyecto no serían mil palabras sino una imagen, lo primero que se me vino a la cabeza por una cuestión de mera responsabilidad fue: «¿tengo algo real que aportar a la humanidad o voy a rellenar papel para un TFM que cause tanto perjuicio a los árboles del Amazonas como al tiempo libre de los profesores?». Esta pregunta es la génesis verdadera de mi proyecto. Quiero decir algo, quiero hacer algo por la cultura, algo duradero y fuerte que cause un impacto psicológico en la persona, porque la medias tintas en el arte no quedan, a mi modo de ver, bien.

Vivimos en una época de cuidadosos guionistas en los que el profesionalismo alcanza cotas sublimes, pero donde el aporte real a la humanidad es nulo. En la series de TV tenemos logros apabullantes, pero rara vez tenemos una obra que aporte algo al espectador. En las películas mucho menos. Planteo esta pregunta: ¿cuántos llegaron a la catarsis con *Transformers 4*? ¿o con la aclamada sin motivo *Capitán América: Guerra Civil*?

Y se puede contestar: ¿hace falta que todo el cine sea catártico?, a lo que contesto:

no, pero hace falta que la imagen trate sobre algo y, en ese sentido, que aporte algo al espectador, algo fuerte y transformador. *Edipo Rey* o *Las Bacantes* son grandes obras de la cultura griega porque son fuertes. Es duro leerlas, te tambalean, te dejan abrumado. ¿Cuántas veces se queda el espectador abrumado cuando ve una película? Pues a mediados de los sesenta casi todas, no se puede decir lo mismo ahora. Y pregunto entonces ahora: ¿habiendo jamón de Jabugo quién quiere chope del Mercadona?. Evidentemente, el que se cría con chope siente vértigo la primera vez que prueba el jamón, y lo mismo pasa con el cine. Hay cine que habla sobre algo, y hay cine cuyas mil palabras son una verborrea indefinida. Y no hablo aquí de loglines que traducen la esencia de la película, sino de contenido real de una película. *Macbeth* versa sobre la ambición. Punto. La conclusión es irrelevante, *Macbeth* podría haber sido una apología sobre la ambición, pero al menos seguiría teniendo un referente, un algo sobre lo que va la acción. La trama de *Macbeth* va expresando diferentes aspectos de la ambición, ninguna escena está vacía de ese contenido, esa idea camina por todas partes. Cuando uno ve que esa idea camina por todas partes, que la película habla de la idea y que en cada escena, en cada acción, se expresa algo de esa idea, nos encontramos ante jamón Jabugo, ante una historia que tiene la virtud de estar bien escrita y girar sobre algo y no sobre aire.

Una buena historia no implica una buena obra de arte: *Indiana Jones* es un encantador espectáculo, con un buen guión, lo que me pregunto es cual es el contenido sobre el que versa la película. *The Train* (1964), dirigida por John Frankenheimer, con Paul Scofield y Burt Lancaster, es la imagen perfecta que vale más que mil palabras. Toda la película es una reflexión sin conclusiones acerca del valor del arte. Labiche (Burt Lancaster) es un rebelde francés que no quiere arriesgar la vida de sus hombres por salvar las obras de arte que el oficial nazi von Waldheim (Paul Scofield) quiere llevarse a Berlín. Labiche no entiende de arte, pero decide aceptar la misión de proteger las pinturas, lo que le cuesta la vida a varios de sus hombres. En el encuentro final entre Waldheim y Labiche, está todo dicho, Waldheim es un nazi, pero también un intelectual que sabe apreciar el arte, con él las obras tienen sentido y significado, Labiche es un soldado y un maquinista, no sabe de Picasso o Renoir una palabra. Los últimos planos de la película muestran el talento de Frankenheimer en la dirección: hombres muertos, arte conservado, no hace falta decir la pregunta en voz alta porque lleva vagando por la cabeza del lector toda la película sin que se haga explícita, ¿qué vale más? ¿la vida de un hombre o un cuadro de Velázquez?, ¿hay respuesta a esa pregunta?, ¿hace falta la respuesta? Lo importante es la idea, la esencia que da sentido a cada escena, conduce cada escena. Este es el ejemplo perfecto, tan bueno como el de *Macbeth*, si no más, de que una imagen vale más que mil palabras: mil palabras no tendrían el efecto poderosísimo que tiene la película.

Podríamos poner mil ejemplos de grandes películas, como la obra de Mankiewicz *All About Eve* (1950), que debía estar entre las mejores 100 películas de la historia del cine y en la mesita de noche de todo buen artista, no sólo de todo buen cineasta. Y no estoy mencionando referencias de este mi trabajo con estas citas, sino que estoy defendiendo

y casi haciendo proselitismo y vindicación de un tipo de arte, especialmente en el cine. Y uso la palabra vindicar en su origen latino: venganza, porque ha habido una ofensa previa.

Y la ofensa no la han cometido las industrias, que no tienen la culpa sino de querer sobrevivir ante la nueva competencia. Es el público el que en un determinado momento empezó a entretenerse de otra manera. Vivimos en la época de ir al cine a descargarnos y no a recargarnos, y ambas cosas pueden ser entretenimiento. Hitchcock es entretenimiento puro, ¡pero qué clase de entretenimiento!, igual que también la citada *The Train* era entretenimiento, igual que *2001: A Space Odyssey* era entretenimiento, pero manuda clase de entretenimiento.

Si Ortega y Gasset levantase la cabeza vería que el problema no es tanto la *rebelión de las masas* como la *imbecilización progresiva de las masas*, a niveles crónicos. Muy probablemente no podamos volver atrás, o ir a un lugar mejor en un futuro, aunque hay visos de esperanzas en algunas ocasiones. Quentin Tarantino ha realizado su primera película que supera su propio estilo para ser una obra de arte mayor: *The Hateful Eight* (2015), el primer western en muchos años que habla del sentido de la historia americana, una película que está a la altura de *Birth Of A Nation* (1915), nada menos que 100 años después. Algunos autores como Denis Villeneuve, realizador de *Sicario* (2015) y *Arrival* (2016), y actualmente a cargo de *Blade Runner 2049* (2017), da síntomas de tener talento real, y sus películas ofrecen entretenimiento con contenido, a la altura ambas películas del mejor cine. Fue también una sorpresa ver *The Witch* (2015) otra obra maestra del cine, igual que lo ha sido este año ver *The Lost City Of Z* (2017) de James Gray. Todas estas películas cosecharon éxito en público y crítica, lo que puede querer anunciar que la era de las películas de Cómics y mujeres peleando en embutidas en cuero y escotadas puede acabar, o al menos coexistir con un cine que tenga talla artística.

Yo quiero enmarcarme, en tanto que tengo la firme intención de dedicar parte de mi tiempo a hacer cine, en esta línea, y este guión que presento tiene que entenderse en esta manera de creen en y sentir el cine. Yo no estoy escribiendo un guión para venderlo a una TV o una productora. Yo he realizado un guión completo, con sus 167 páginas, ni una más y ni una menos, porque lo que yo quería decir cabía en esas 167, y no sobra ni una sola. No he escrito el guión pensando en si va a ganar dinero en este país, que da vergüenza ajena de un modo progresivo. Yo creo que se puede hacer entretenimiento con calidad. John Ford, Alfred Hitchcock, Akira Kurosawa, Werner Herzog, los hermanos Cohen, Howard Hawks, Masaki Kobayashi, Billy Wilder, Martin Scorsese, John Huston, David Lean son nombres donde la cultura encuentra un hogar, y también el éxito que tanto preocupa a la industria.

Así que a estas alturas puedo hacer ya la confesión abierta de que me importan dos rábanos y medio los criterios, las estructuras, los mercados, los giros o desgiros, los caminos del héroe y la nomenclatura de etiqueta. Yo quería una película de 3 horas

llenas de paisaje, acción, miseria, violencia de la buena (no de la física, sino de la psicológicamente impactante) y emociones a raudales. Yo quería hacer una película que dejase la sensación que te da leer la historia de los Nibelungos. Series de TV de realismo mágico, o de drogas, o de ciencia ficción con buenos personajes pero sin nada de fondo no son de mi interés. No me interesan tampoco los plottwist a final de temporada o los eneagramas para construir a mis personajes. Me interesan más otras cosas, como que mi personaje tenga un trauma psicológico que le arranque el corazón al espectador, o le haga sentir incómodo, o le haga vomitar de espanto. De nuevo: tres rábanos es mi última oferta por cosas así. Mis fuentes no son *El Señor De Los Anillos* (cuyo único contenido es una apología del fascismo) o *Transformers 25 Optimus Prime Va Al Médico Y Por El Camino Se Deja La Cartera En El Metro*, con el plot-twist de que todo fue un sueño y nunca hubo ninguna cartera, pero tampoco *Breaking Bad* o *Westworld*, mucho menos *Ocho Apellidos Vascos*, y como quiera que se llamase su secuela.

Como el que avisa no es traidor, voy a dar una lista indicativa de lo que yo considero que es el mejor cine, así como lo que yo considero que son grandes historias, en general. Porque son mis fuentes y yo voy en continuidad con ellas, no con los análisis de mercado o el cine de Zack Snyder o Michael Bay. No son influencias directas en la trama de mis películas, pero sí referencias MORALES e INTELECTUALES.

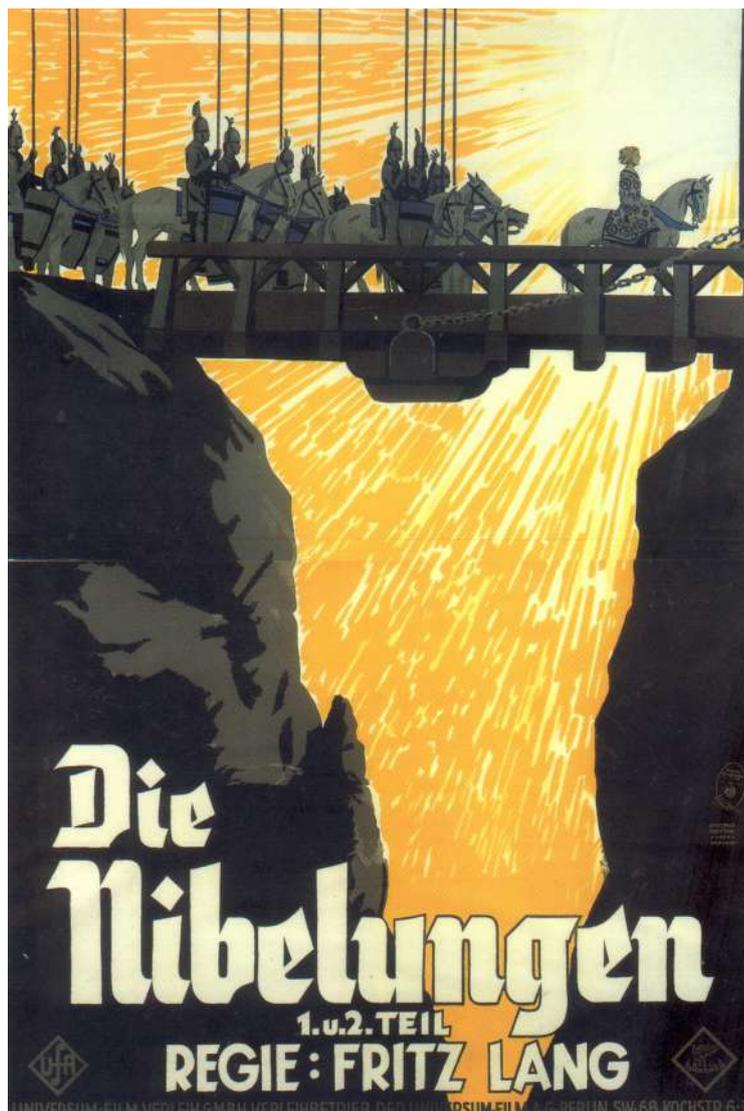
- 1º, *Lawrence Of Arabia* (1962), David Lean
- 2º, *Il Gattopardo* (1963), Luchino Visconti
- 3º, *Gone By The Wind* (1939), Viktor Flemming, George Cukor, Sam Wood
- 4º, *Malcom X* (1992), Spike Lee
- 5º, *Rękopis znaleziony w Saragossie* (1965), Wojcieh Has
- 6º, *The Searchers* (1956), John Ford
- 7º, *Harakiri* (1962) Masaki Kobayashi
- 8º, *Red Beard* (1965), Akira Kurosawa
- 9º, *Le Regle Du Jeu* (1939), Jean Reonir
- 10º, *Fort Apache* (1948), John Ford
- 11º, *Grapes Of Wrath* (1940), John Ford
- 12º, *Kwaidan* (1964) Masaki Kobayashi
- 13º, *Barry Lyndon* (1975), Stanley Kubrick

De John Ford y Akira Kurosawa se podría citar todo porque son el equivalente a mi enciclopedia. Cuando tengo alguna duda visual o narrativa acudo por lo general a ambos, cuando a no a David Lean. Para mí, estos tres son el cine vivo y andante. Hasta las películas más flojas de Kurosawa tienen algo digno de verse. Se notará que no citado mucho a Kurosawa en esta lista, pero esto se debe simplemente a que pertenece a las referencias directas. Que citaré a continuación.

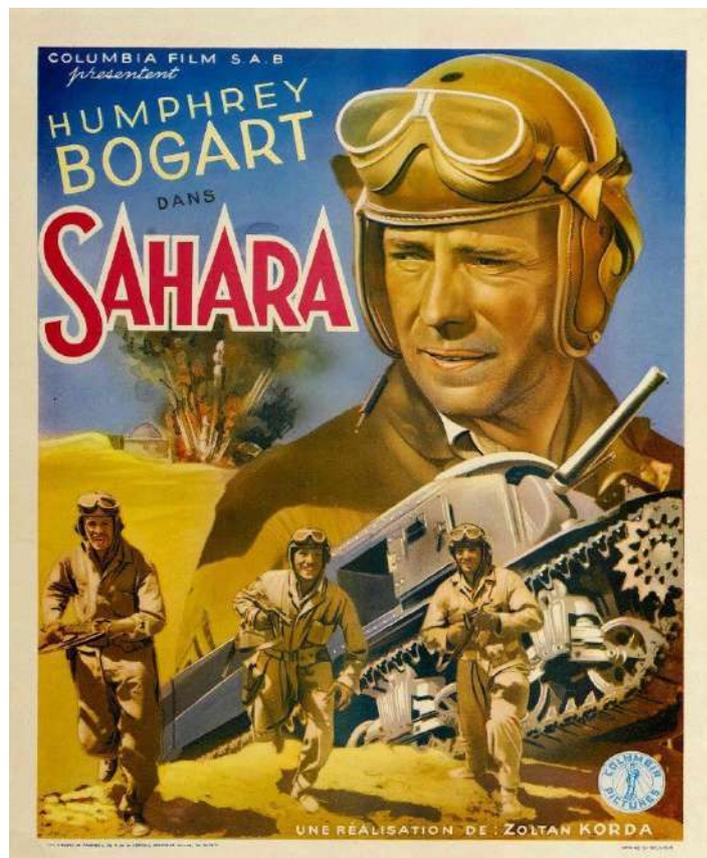
## REFERENCIAS (en orden cronológico)

Por mucho que la gente tome *Metrópolis* como la mejor película de Fritz Lang y una de las mejores de la historia del cine, título que merece, la historia de los Nibelungos es a mi ver insuperable. La fuente mitológica se transforma en cine puro de la mayor calidad. Sus soluciones visuales han inspirado parte de la cinematografía del proyecto. La referencia a esta película es obligada: la composición, la luz, la trama, los personajes... Todo está al servicio no sólo de una gran película, sino al de una de las mayores obras de arte de la humanidad.

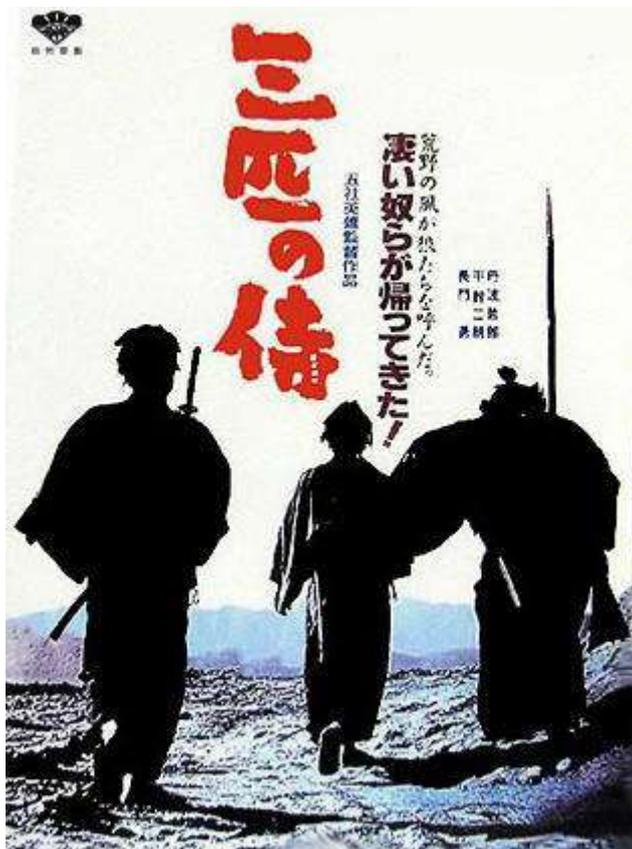
*La Grande Illusion* juega un papel mucho más importante en las influencias del proyecto, porque en la película (y eso mismo lo intento transmitir en la mía) podemos ver un mundo que se acaba: el viejo régimen, la nobleza, personificada en el capitán Boeldieu y su honorable oponente Ruffenstein. Toda la película es un canto de cisne a ese mundo que se fue en la Primera Guerra Mundial. Realmente ese mundo empieza a irse ya en la época en la que ambiente mi película: la Guerra de los Treinta Años. Darle ese toque a la película me pareció fundamental para darle no tanto exactitud histórica como sentimiento de época que acaba y en vistas de un amanecer incierto.



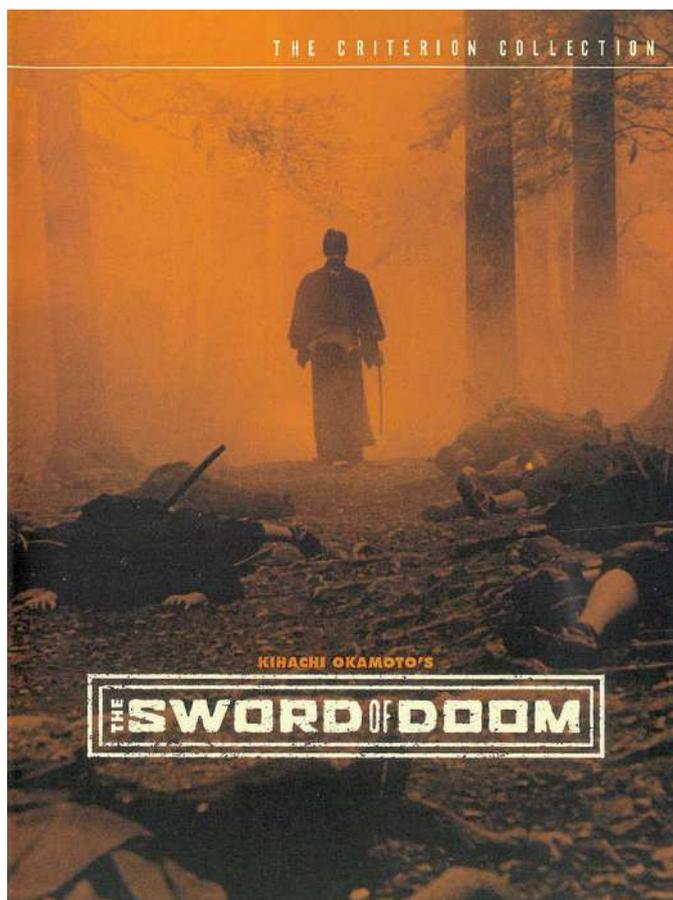
Un puñado de hombres perdidos en el desierto se enfrentan a un numeroso ejército nazi con poco más que un tanque y mucho valor. Era imposible no hacer referencia a *Sahara* (1943), con un increíble Bogart. De nuevo, la historia de unos pocos contra unos muchos. Una historia que llama a la unidad en la diversidad frente al enemigo común. Bogart tiene que lidiar con ingleses, franceses, americanos, italiano y alemanes.



Esta película es *LA* película. La definición en el diccionario de cine es *Seven Samurai* (1954). La influencia de esta película es notabilísima en cuanto a la estructura y a la historia misma. El campesinado, miserable y deprimido por el feudo sufre además los ataques de un grupo de bandidos ex-soldados que desean llevarse toda la cosecha. Esto desencadena la búsqueda de los siete míticos guerreros que le plantarán cara al enemigo, muriendo muchos de ellos en la defensa de unos campesinos que, al final, seguirán llevando una existencia no menos miserable. Por el tono, el diseño de exteriores, cinematografía, interpretación, dirección y guión es la principal influencia de este proyecto; y además ello una de las mejores películas de la historia del cine, una referencia moral y lingüística, una obra de consulta en cuanto a soluciones de escenas y planos tanto en acción como en diálogo. Es una película perfecta.



*Three outlaw samurai* (1964) tiene una maravillosa trama que discurre por los mismos lugares que *Seven samurai*, pero a la vez por otros cauces: la trama es mucho más política, el malo es un señor feudal que explota a unos campesinos, y estos deciden mandar un escrito al shogun, que pasará por el pueblo en unos días. El desmoralizador final, el malo feudal y la batalla contra el tiempo son factores decisivos, como ya veremos, en este proyecto.



De todas las películas japonesas pocas llaman la atención como lo hace *Sword of Doom* (1966), obra maestra del cine japonés y mundial por su fotografía, su dirección y las interpretaciones de Tatsuya Nakadai y Toshiro Mifune. Descolla sin duda Tatsuya Nakadai, ofreciendo uno de sus mejores papeles (y el más macabro) con diferencia. Precisamente la idea del personaje de Nakadai será la inspiración de nuestro siniestro Hartmann, como se verá más adelante.

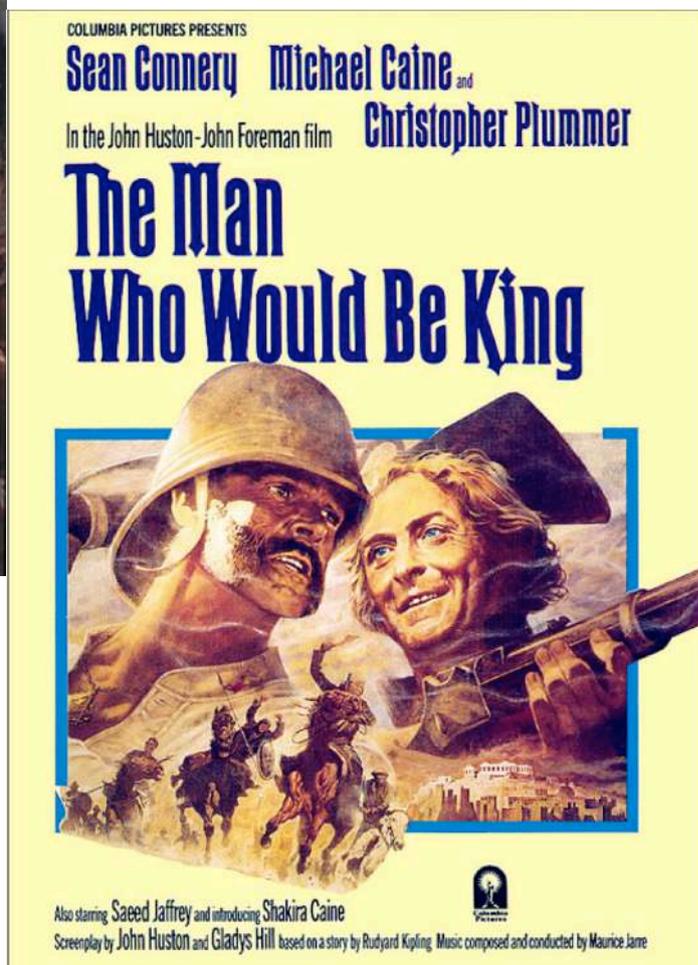


No menos podemos decir de *Samurai Rebellion* (1967), la obra de época más política de Masaki Kobayashi, donde un samurai interpretado magistralmente por Toshiro Mifune se rebela contra su señor feudal por considerar que por sus injusticia ya no puede ser tenido por tal.



Posiblemente la mejor película de Werner Herzog y la más definitoria de su estilo como cineasta, la principal influencia en nuestro proyecto, al igual que con *Sword of Doom*, será su personaje principal, Aguirre, del que hemos sacado el personaje de Wolfram por destilación alquímica.

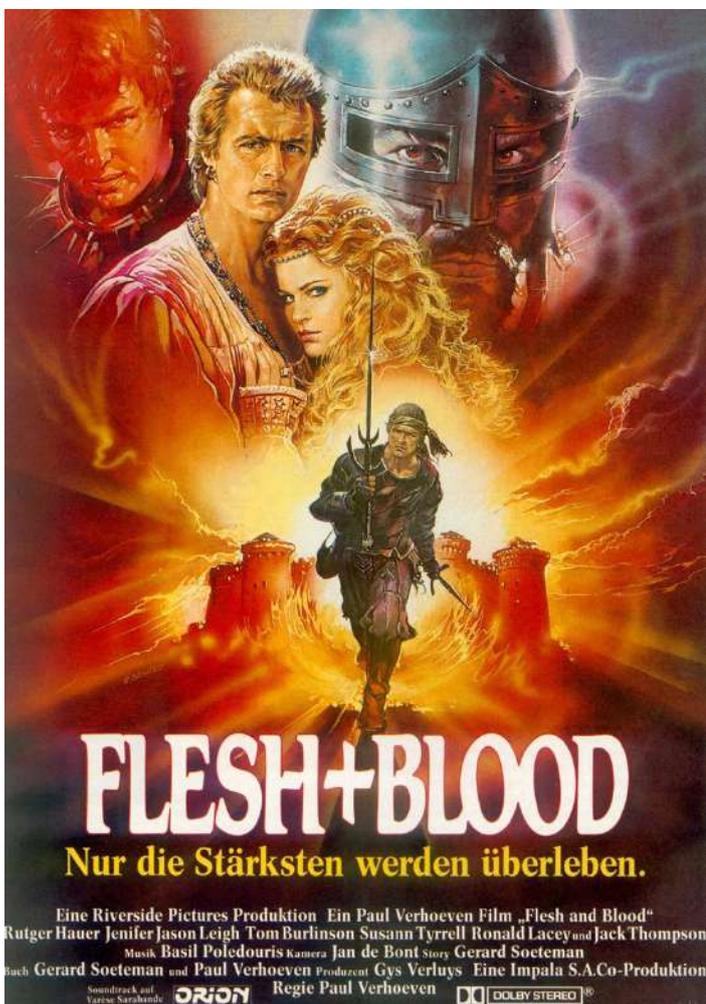
Continuando con las películas que influyen por sus personajes, tenemos que mencionar *The Man Who Would Be King* (1975) de John Huston. Los personajes interpretados por Michael Caine y Sean Connery son la base de nuestros Frenchy y Lawrence.



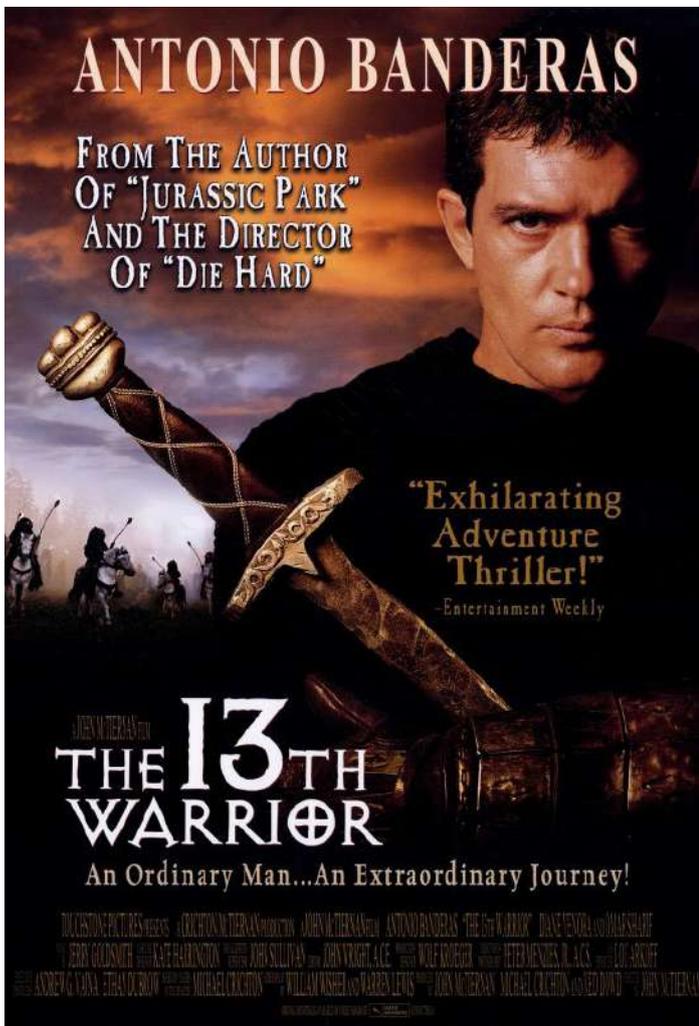
Hay películas que traumatizan para bien, y ese precisamente es el caso de *Excalibur* (1981), que vi siendo un niño. Su influencia visual es tan potente sobre mí que difícilmente puedo evitar siquiera homenajear la película en todo lo que escribo. En el caso de nuestro proyecto, la muerte de los personajes Frenchy y Wolfram al final, la cabalgata final, todo tiene una profunda carga de esta película.



Si *Seven Samurai* no se hubiera hecho jamás, no vacilaría en afirmar que *Ran* (1985) es la mejor película de Akira Kurosawa. Con un estilo depurado, una estética inmaculada, una fotografía potentísima, un trabajo artístico soberano y un trabajo cinematográfico a la altura de su fuente shakespeariana, esta obra cumbre del cine influye no tanto por argumento o personajes, sino por la labor artística, el montaje, la composición de los planos, el uso del color y del espacio en conjunto con el movimiento.



De todas las obras de cine occidental que influyen en este proyecto, posiblemente sea *Flesh + Blood* (1985), por cierto, mucho mejor titulada en español (rara avis) como *Los Señores Del Acero*: debería llevar una calle su nombre en todas las capitales españolas el personaje que tuvo la genial de llamar así la película. Esta película de Verhoeven, que afirmó en una entrevista que veía todas las películas de Akira Kurosawa una vez al año *para recordar lo que es el cine*, logró con esta película alcanzar casi la altura de su maestro en lo referente a la dirección, la composición de planos, el movimiento en la cámara, el uso del color y la fotografía. Conviene tener esta película como referencia visual en tanto que está ambientada más o menos en la misma época en la que ambientamos la nuestra (la acción tiene lugar en el siglo XV, la nuestra en el XVII), y en lo referente a la estética (incluyendo ropa, usos de la época, carácter de los personajes secundarios...) es una mención obligada.



Antonio Banderas interpreta a un musulmán damasceno que se las tiene que ver culturalmente con unos vikingos al ser elegido como el guerrero número trece de una misteriosa expedición para salvar a un pueblo de la destrucción. Precisamente por la idea del extranjero teniendo que haberse-las en otra cultura tenemos *The 13<sup>th</sup> Warrior* (1999) como una necesaria referencia.

Tanto por el número de personajes (que decidí por esta misma película) como por la trama, *13 Assassins* (2010) constituye la referencia más reciente que podemos traer aquí de lo que tenemos entre manos en este proyecto. Acción contenida hasta el final, batalla descomunal de casi una hora de duración con sublime fotografía, gran coreografía, inolvidables diálogos, intensidad y buen pulso. Es lo más parecido que se ha hecho recientemente a lo que deseamos proponer con este proyecto.



## ¿Por qué hacer este proyecto?

Este proyecto es algo que llevaba rondando mi cabeza algunos meses tras ver por infinitésima vez *Seven Samurai*, y al inicio, de hecho, estaba pensado como un estricto remake, pero con el tiempo la historia fue cobrando vida propia e independiente hasta semejar la fuente original nada más que en lo estructural, mas no en lo temático o lo ideológico. Este proyecto es fruto de mi pasión *por* el buen cine, que no necesariamente tiene que ser clásico aunque casi todas las referencias sean clásicas, no de mis ganas de vivir *del* cine. Las cursivas marcan preposiciones importantes. Porque desafortunadamente creo que falta una iniciativa artística hoy día que tenga contenido. Paradójicamente, nunca se ha hecho tanto cine, ni independiente ni de estudio, y mientras que el cine independiente surgió como producto alternativo de calidad al cine de industria, la calidad de ambos es hoy pareja. La gente tiene muchas ideas, tiene conceptos como el que se enseñan en el presente máster: tienen un gancho ingenioso, todas, pero... ¿para hablar de qué?, ¿para qué quiero un gancho ingenioso si no voy a hablar de nada? Sería como comenzar a contar una fábula sin moraleja, ¿para qué perder mi tiempo en ella?. En este sentido el proyecto es una obra cinematográfica al tiempo que una declaración de intenciones absolutamente personal. ¿Racaudaría esta película buenamente en taquilla? Yo tengo la absoluta certeza de que sí. *13 Assassins*, nuestra referencia más moderna, costó 6 millones de dólares y recaudó 17'5. *The Witch* costó 3 millones y recaudó 40'4, *Sicario* costó 30 millones y recaudó casi 85, *The Arrival* costó 47 millones y ha ganado 197. Estas referencias morales de cine contemporáneo nos sirven de indicación a la hora de pensar si es rentable y viable poner dinero en esta película y si tiene sentido hacerla. Nosotros creemos firmemente que sí.

## ¿Qué ha cambiado en esta película?

Hemos mencionado que *Seven Samurai* como principal influencia, amén de otras películas del mismo tipo y género, pero veamos qué aportamos nosotros. En primer lugar, nuestra película tiene un fondo diferente: nuestra película va sobre la unión europea en un sentido moral, no político, viene a hablar sobre cuál es el papel de la política en la sociedad, cuáles son sus consecuencias, hablamos del sentido y finalidad de las instituciones políticas, y por encima de todo hablamos de la tolerancia religiosa como reacción ante un mundo (el de ahora, el de 2017) que se está radicalizando más y más.

1º *Cambio de villano*. Lo que más se notará es que mi Wolfram, Hartman, Brunhild y Georg W nada tienen que ver con los impersonales villanos de la original de Kurosawa. Kurosawa les da tiempo justo para presentarles como villanos, incluso como para que sintamos compasión por ellos, pero nada más. En *1638*, por el contrario, tenemos a Wolfram, un personaje con mucha más profundidad psicológica, como se describirá luego. Su madre, Brunhild, juega un papel importantísimo en la psicología de su hijo. Hartmann es con diferencia el personaje más interesante de la obra por ser el que tiene un código ético más visible y peculiar. Georg W destaca por su brutalidad. A todos ellos se les da tiempo de desarrollo, constituyéndose personajes esenciales. Todos ellos representan el poder político, y la grotesca imagen que ofrecen debe representar lo que significa la autoridad política en una sociedad.

2º *Cambio en los mercenarios*. Los mercenarios en la versión de Kurosawa son todos japoneses, no había ocasión de mucha variedad, y así también eran en *13 Assassins*. Pero al ambientar la película en la Guerra de los Treinta Años, tengo la oportunidad de mezclar a suecos, españoles, holandeses, alemanes, polacos, franceses, bohemios etc., siguiendo más la línea de intercambio cultural y malentendidos de *Sahara* o *13th Warrior*. Esto fue una decisión consciente, dado que el principal viaje que deberán recorrer los personajes será precisamente el entenderse entre ellos, salvando las diferencias religiosas y lingüísticas que hay entre ellos. La Guerra de los Treinta Años fue una guerra religiosa donde los protestantes y los católicos se enfrentaron en el corazón de Europa, pero el conflicto fue también muy político, como se vio al entrar Francia en la guerra en favor de los protestantes para contrapesar a los Habsburgo. Nuestros mercenarios parten de esa mentalidad extremista en el sentido religioso, y deberán superar la dificultad de la religión para defenderse y defender a los más importantes: la gente pobre.

3º *Las víctimas*. Mientras que los villanos en la de Kurosawa son bandidos (fruto de la devastadora guerra civil) aquí son directamente los políticos, más parecido a *13 Assassins* o *Three Outlaw Samurai*, con sus macabras ideas religiosas de la época, los villanos. Las víctimas, al margen de su religión, son la clase campesina, la gente pobre. Esta relación es indirecta en Kurosawa, pero aquí es directa y clara: la guerra la han causado los gobernantes, los campesinos no tenían nada que ver. Al estar obsesionados los gobiernos con las políticas religiosas (que causaron por ejemplo la revuelta bohemia), son los campesinos los que sufren.

4º *Más profundidad en el viejo de pueblo*. En *Seven Samurai* de Kurosawa hay un personaje, el señor mayor que vive retirado en el pueblo y que sugiere que busquen los campesinos a los samuráis, que se reescribe por entero en mi obra. Trevzirent no es un viejo cualquiera, es un asceta, un sabio muy leído y desengañado de la vida, obsesionado con proteger los libros. Mediante su personaje puedo jugar a muchas cosas: es el médico del pueblo, es además un ateo confeso que pone a prueba las creencias de los extremistas, y simboliza la luz de la cultura dentro de la macabra Guerra de los Treinta Años.

5º *La cuenta atrás*. Este añadido se lo debo a otra película japonesa, *Three Outlaw Samurai*, citada en las referencias. En dicha película, los campesinos preparan un escrito y esperan poder entregárselo al gobernador a su paso por el pueblo. Yo he adaptado esto a mi obra, añadiendo que los campesinos están esperando a que pase el Emperador, al que le pedirán permiso para ser protestantes sin tener que abandonar la tierra que trabajan. Esto deja en la película una sensación de cuenta atrás que añade tensión al final.

6º *Encontrar a los mercenarios*. En la de Kurosawa el proceso de encontrar a los samuráis es muy diferente. Mi obra muestra otros aspectos. Desde que salen a buscarlos hasta que regresan hay unas 60 páginas de guión. Esto es una decisión consciente, porque el buscar a los mercenarios será un verdadero viaje en el que iremos viendo en el trasfondo de la acción lo que era la Guerra de los Treinta Años: el hambre, la miseria, la desolación, el hambre, la ocupación de los soldados extranjeros... Y en primera línea tendremos la presentación de todos los conflictos de los personajes, que irán presentándose y relacionándose entre sí. Todo ese tiempo es esencial para conocer el fondo (la Alemania dividida y desolada por la guerra) y el primer plano (los personajes, emergidos de dicho entorno, también en su medida desolados y arruinados por el desgaste).

7º *El lenguaje*. Se notará muy pronto que todos los diálogos son dichos en su lengua original. En el guión definitivo incluye ocho idiomas. Los que más suenan son, e ese orden, alemán, inglés y español. Es importantísimo que esto se respete, porque la confusión de los personajes, la dificultad de hacerse entender en otra cultura y en otra lengua son esenciales para el tema de la película. El tener la humildad de aprender idiomas, de ceder ante la cultura en la que uno este cuando viaja es parte del mensaje de la película. Aceptar lo ajeno, tolerarlo y es más, apreciarlo tal y como es.



María al inicio de la película, violada por Georg W.



# PERSONAJES

## LOS MERCENARIOS

1 Lawrence. Noble de media-baja clase, procedente de las Midlands, anglicano. Es inteligente, planificador, pero también naturalista, fluido, con un sentido del humor muy suave. Optimista por naturaleza. Incapaz de aprender idiomas. Rubio con bigote, cabello medio largo, más alto. A lo largo de la película se irá haciendo más y más pesimista. Actor ideal: Michael Caine.

2 Jean Claude “Frenchy”. Francés católico, procedente de Borgoña, de la mediana-baja nobleza. Es ciertamente pasional, irónico, muy pesimista. Habla alemán y español de forma chapucera, pero su inglés es correctísimo. Pelo corto y moreno, bien peinado. Actor ideal: Alain Delon.

*Sobre Jean Claude y Lawrence:* ambos son el complemento del otro. Se comportan juntos como Sean Connery y Michael Caine en *The man who would be King*. Ambos son una unidad: uno termina las frases del otro, hay plena y mutuo integración y complementación. Ambos, aunque de mediana-baja nobleza, tienen manera de alta nobleza, y se tienen a sí mismo por gente de altísima casta. Obran siempre con gran teatro y ceremonia, como queriendo parecerse a los nobles de alta clase. Si ríen a veces el uno del otro, como K. Hepburn y P. O’tool en *The Lion in Winter*, pero con mucha menos gravedad. Se gastan bromas e ironizan el uno sobre el otro.

3 Diego. Español de origen valenciano, católico. Joven pistolero pasional, de origen humilde. Se metió a corsario siendo pequeño porque no tenía familia que cuidase de él. Era pirata bizarro y arrojado en la batalla. Excelente puntería. Fue capturado en Berbería por los otomanos, y permaneció cautivo en galeras del turco varios años hasta que se escapó. Conoce la lengua otomana. Es un pícaro, un poco como el Lazarillo de Tormes: desvergonzado, atento, cauteloso, ágil, astuto. Su arco es dejar de ser un joven apasionado para ser un hombre adulto y asentarse, dejando su vida de aventuras novelescas.

4 Rodrigo. Español castellano y católico. Debe ser un poco como Baltasar Gracián: pesimista, amargado, cuarentón veterano, soldado leal y leído, inteligente, melancólico, cansado de la vida. Ama la poesía, es de la tradición de soldado noble leído como Jorge Manrique o Garcilaso de la Vega. Rodrigo, aunque sabio, es muy intolerante. Su arco precisamente está en ser más tolerante, en aprender a empatizar con los protestantes. Nada tiene valor para él, toda la vida es una desgracia para él, véase el pesimismo de Gracián, de Schopenhauer, del Ecclesiastés o del Libro de Job. Destaca, eso sí, en la guerra. Es un gran dualista, casi invencible con la espada debida a larga práctica tanto en tiempos de guerra en el campo de batalla como en los duelos particulares. Actor ideal: Viggo Mortensen.



Viggo Mortensen caracterizado como Rodrigo

*Sobre Rodrigo y Diego:* no se aguantan. No se soportan. Rodrigo se ve de clase muy alta como para mezclarse con Diego, que no es noble. El aspecto de ambos debe ser bastante lamentable, casi deben parecer mendigos. Llevan allí casi desde el inicio de la guerra en 1618, y como no tienen familia que les espere, su vida ha sido la guerra. Pero Cansados, se habían unido para salir de allí y volver a España después de tanto sufrimiento. Visten harapos y llevan ya armas viejas.

5 Johannes. Holandés procedente de Utrech, protestante. Adulto, gran espadachín, mediana nobleza, maduro. Luchador veterano de la Guerra de los Ochenta Años entre España y Países Bajos. Se le da bien el combate cuerpo a cuerpo, con espada, con cuchillo o a puño limpio. Su arco es igual al de Rodrigo: ser tolerante y respetar, incluso empatizar con los otros. Peina canas, gasta bigote y patillas. Actor ideal: Burt Lancaster.

*Sobre Johannes y Rodrigo:* son uno el espejo del otro, pero se odian. Tienen los mismos defectos y las mismas virtudes, pero uno es católico y no aguanta a los protestantes y el otro es protestante y no aguanta a los católicos. Johannes odia a los españoles y Rodrigo odia a los holandeses. Hay tensión entre ambos constantemente, y llegan a pelearse durante el transcurso de la historia. Ambos de la nobleza media-baja, conservan aires de grandeza. Johannes no es tan culto como Rodrigo, pero tiene un respeto reverencial por la sabiduría, las artes y las ciencias.



Burt Lancaster como Johannes

6 Mats. Sueco, protestante. Altísimo. Muy joven y muy radical-extremista protestante. Pistolero profesional de excelente puntería.

*Sobre Mats y Johannes:* son como padre e hijos. Johannes “adoptó” a Mats al encontrárselo tras una batalla en la que los suecos habían sido derrotados en el corazón de Alemania. Atrapados en tierra católica, vagan viviendo del pillaje. Johannes, ya cuarentón, busca en Mats un hijo que no tiene, y Mats, que es muy joven, busca la seguridad de un padre.

7 Bogdan, Polaco. Es un hombre maduro, rozando los cincuenta años, que tiene un problema con el alcohol, bebe todo el día. Está metido en un círculo vicioso, porque es un hombre frustrado, y bebe en parte para olvidarse de sí mismo de su sentimiento de inutilidad, lo cual le hace sentirse más frustrado cuando tiene que hacer tareas importantes, lo cual hace que beba más. Su arco será ser capaz de superar la bebida y sentirse útil, servir de algo. Tiene un humor agudo e irónico, se ríe mucho de los demás, y como además está casi siempre ebrio, no se corta a la hora de decir lo que piensa sobre sus amigos o sobre quien sea. Bogdan es un poco como los borrachos de las películas de John Ford: gente sincera y sencilla de mente abierta, que se ríe un poco de los demás haciendo comentarios que en el fondo son muy acertados pero que nadie se atreve a decir. Bogdan no es hombre especialmente letrado, pero antes de la guerra tenía la aspiración de cursar en Varsovia algunos estudios quizás de matemáticas y astronomía, por desgracia apenas sabe leer y escribir, y hacer algunas operaciones matemáticas sencillas. Actor ideal: Zbigniew Cybulski.

8 Władysław, Polaco. Es un joven nacionalista polaco, odia a los Suecos debido a la guerra que se desató entre ambos países, en la que él participó entre 1626-1629 siendo muy joven, donde parte de su familia murió. Cree que Polonia es el mejor país del mundo y que los polacos son el mejor pueblo del mundo. Además de a los Suecos, por los que siente especial desprecio, odia a todos los protestantes por haber causado esta guerra, y siente desprecio por todos los demás miembros del grupo. Odia los libros y el conocimiento en general: cree que son la causa de la decadencia, y tiene siempre a Copérnico como ejemplo, o a Galileo. Los tacha a todos de engreídos y ateos. Cree que culturizarse hace a los hombre débiles, y pone de ejemplo a Bogdan. Su arco precisamente será el cosmopolitismo, el reconocimiento de los demás pueblos y de las demás religiones como formas válidas de vida, a través del vínculo emocional que establece con los del pueblo. Actor ideal: Leon Niemczyk.

9 Panzer, Alemán de Baviera. Es un pobre desgraciado que ha tenido la desgracia de nacer con algún retraso, como Forrest Gump. Es el personaje entrañable del grupo. Pertenece al pueblo que los mercenarios quieren defender, y se une a ellos porque su fuerza física es tremenda: es el más alto del grupo, llega a los dos metros de alto, y es como un tanque de grande. Brazos enormes y gruesos, cuello ancho, gran barriga. Él sólo es como una muralla, por eso en el pueblo le llaman “Panzer”. Es un niño bueno, que no mataría ni una mosca, pero que se suma a los mercenarios porque no quiere que nadie haga daño a sus amigos. Siempre está dispuesto a ayudar. Él quiere a todo el mundo y todo el mundo lo quiere a él porque es dulce, entrañable y cariñoso. Es la única persona que tiene un corazón puro, en el sentido de que es sencillamente

bueno. Su corto entendimiento no le hace entender a veces el tipo de situación en la que se encuentra. Eso sí, tiene el defecto de ponerse furioso cuando alguno de los seres a los que quiere se ve en peligro, pero es incapaz de matar a una mosca, y generalmente no hace falta llegar a eso porque muchos soldados huyen al ver su tamaño. Su arco será ser un hombre, ser un hombre adulto, aunque por fortuna su entendimiento esté limitado. A lo largo de la película se irá dejando la barba, simbolizando su madurez. En la batalla final, llegará a destacar usando su fuerza. No hay ningún actor completo que pueda acerlo. Tom Hanks en *Forrest Gump* (1994) se acerca baste en lo psicológico, y también el personaje de Kaspar Hauser en *Jerder für sich und Gott gegen allen* (1974), en lo físico sería más Dave Bautista en *Guardians of the Galaxy* (2014).

10 Eren, Turco de Sivas. Guerrero que tiene en su casa mujer e hijos. Ha luchado por todo el mediterráneo, en las guerras con Persia y su última actividad fue en los Balcanes, donde fue capturado por los austriacos, y hecho prisionero. Logró escapar y ha acabado en los montes de Austria. Debido a que le persigue, se forzado a ir cada vez más al norte, hasta que es capturado en Baviera y llevado a ejecución. Los campesinos le ofrecerán pagarle un viaje a Venecia, desde donde podrá volver a casa. Le cuesta integrarse en el grupo, porque el resto son cristianos, y él es musulmán. No quiere saber nada en principio de los campesinos, y lucha por volver a casa, pero con el tiempo los mercenarios le integrarán en el grupo y los campesinos también le cogerán cariño, ablandando su corazón. Su arco es pasar de ser un musulmán sunní intransigente a ser un hombre integrado en la sociedad que siente compasión sincera por sus amigos cristianos. Debe ser el más bajito del grupo, y su habilidad es el arco: es capaz de disparar una veintena de flechas y dar en el blanco en el tiempo que un soldado europeo carga una escopeta. Yo lo imagino como Dersu Uzala en *Dersu Uzala* (1974), pero naturalmente más joven y corpulento, y con rasgos menos mongoloides y más turcos.

11 Jan. Checo de Bohemia, protestante radical, rebelde que odia a los españoles y los alemanes por haber sido la causa de la guerra. Su aspiración es liberar Bohemia de españoles y austriacos. No se lo piensa y cuando ve la situación de los pobre protestantes del pueblo, se suma inmediatamente a ayudarlos, al verlos en la misma situación que la propia Bohemia de donde viene. Tiene mala suerte en todo. Tiene una debilidad: la furia. Cuando se enfada, una ira imparable le recorre el cuerpo y sale fuera de sí. Su arco será llegar a la templanza.

12 Torquato, Italiano de Venecia. Católico, habla muy bien español y francés. Hombre letrado de mediana nobleza. Aunque es católico, odia a los españoles, a los que considera un estorbo para una Italia unida. Es un fanático de la literatura italiana, y se pasa el día citando a Petrarca, Dante y Marino. Considera que los europeos son inferiores culturalmente a los italianos. Este personaje se ha visto forzado a hacer durante le guerra cosas horribles de las que se arrepiente, y busca redimirse, y cuando llega al pueblo, cree que esa es su oportunidad de ser un buen cristiano y hacer algo bueno por la gente. Aunque sean protestante, es un hombre que quiere ser un verdadero cristiano, y se fija en la vida los santos y en la suya, y decide, tras años de guerra, que es hora de hacer algo bueno por los que sufren. Su arco será suavizar su soberbia, y ser humilde, a imagen de los santos. Actor ideal: Franco Nero.

Sobre Torquato y Rodrigo: mantienen varias charlas sobre poesía y cultura a lo largo de la historia, porque son los dos únicos que tienen nivel cultural suficiente para ello, pero Rodrigo jamás se toma a pecho nada, y Torquato es tan soberbio cuando le tocan la poesía italiana que se toma cualquier cosa de ese ámbito sin deportividad, lo que causa conflictos entre ellos.

13 Jakob, Alemán. Se apunta a ayudar a los pueblerinos porque ha perdido a su familia en la guerra y ya no ve sentido luchar para ninguno de los dos bandos. No siente especial simpatía hacia los campesinos, que son protestantes, pero no cree que haya derecho a matar a mujeres y niños, por muy protestantes que sean. Es hombre letrado pero muy supersticioso, porque ha leído mucha literatura esotérica: tratados de magia y alquimia, que eran muy corrientes en la época. Su arco será precisamente liberarse de toda esa superstición y volverse un pesimista escéptico.

## LOS CAMPESINOS

1 Trevzirent, alemán de Frankfurt. Es el sabio del pueblo. Era un soldado valiente que vio bastante sufrimiento a lo largo de su vida y sencillamente perdió toda fe en la humanidad, abandonando el mundo: vive retirado en la montaña, alejado del pueblo. Su casa es una enorme biblioteca de todos los libros que ha ido acumulando con los años, a los que protege más que ha su propia vida. Es de natural curioso y juvenil, aunque físicamente sea un anaciano. Como ha leído tantos libros, sabe mucho de ciencia, y hace de médico ocasional del pueblo: conoce todas las plantas curativas. Se ha vuelto un amargado escéptico que odia cualquier forma de autoridad política: dice que los seres humanos son unos salvajes, todos ellos, y que si los campesinos estuvieran en el poder no serían mejores, por eso vive en la montaña, allí es libre. Le habla a los campesinos del derecho a la rebelión, y es el quien les incita a contratar a los mercenarios. Debe ser como Salomón: vivió mucho, sufrió mucho, conoció muchas mujeres y al final decide volverse un ermitaño o asceta. Es calvo, barbudo, rostro arrugado y severo, cuerpo enjuto, y cicatrices en la cara fruto de su carrera como militar. Actor ideal: Anthony Hopkins.

2 María, Alemana de Röhn, Baviera. Ella es la mujer (joven) violada con la que se abre la película. María debe ser una mujer tímida en el trato con los hombres, hasta el punto de que, pese a su belleza, los mercenarios no interactúen con ella. Sólo habla con Panzer, al que conoce desde que era una niña y al que le tiene mucho cariño. Desde el momento en que es violada tiene la firme determinación de matar a su violador (George W.) y de quitarle la vida a su niño nonato. Es mujer firme y resuelta, y trabaja muchísimo ayudando a su padre en el campo. Tiene gran sentido del honor y la castidad, por eso quizás la violación tiene para ello un efecto psicológico tan fuerte. María debe ser la mujer más hermosa del mundo, debe ser perfecta, como un ángel.

Piel pálida, cabello rubio rizado, labios carnosos de rojo intenso, rostro ancho y frente despejada, nariz suave, cuerpo alto y bien formado.

3 Karin. Alemana de Baviera. Es una mujer joven, de poco más de una veintena de años, cuyo marido a muerto durante la guerra, dejándole dos hijos pequeños. Sus suegros la ayudan a sobrevivir. Torquato y Diego se pelearan por ella. Es una mujer fuerte y segura, aunque no oficialmente, es en cierta medida la que lleva la constante iniciativa de los campesinos y la que estará a la cabeza del viaje donde encontrarán a los mercenarios.



## LOS MALOS

Karin con su hijo pequeño

1 Wolfram Röhner von Erbenhausen. Alemán de Baviera. Es un hombre de alta nobleza alemana, príncipe de un pequeño principado en el corazón de Alemania que gobierna con puño de hierro. Tiene un enorme complejo de inferioridad al compararse con su padre. Es más papista que el papa, y su sueño (para satisfacer a su madre) es limpiar el principado de protestantes. Siempre está a tanto de las noticias políticas de Europa. Es hombre curtido en batalla, pero no es brillante, y se deja llevar por sus pasiones. Es como un niño, muy impulsivo, pero muy consciente de ello, siempre tuvo a bien tener a Hartmann como su mano derecha, que le sirve de contrapeso. Su principado no tiene realmente mucho importancia dentro del Sacro Imperio Germánico, pero está obsesionado con que esté limpio, para que su madre esté contenta. Actor ideal: Klaus Kinski.

2 Hartmann, Austriaco. Espadachín renombrado y de alta nobleza. Tiene un carácter muy particular: es prudente, mesurado, relajado, tranquilo, observador, austero, sobrio, sencillo, experimentado, ágil, paciente, serio y muy frío. Él no cree en nada, no es religioso, y está en el bando de los malos por el único hecho de que le juró lealtad a Wolfram. No siente por su señor aprecio alguno, pero el honor para Hartmann es lo primero, y si él ha dado su palabra de que va a proteger la vida de su señor, pues va a hacerlo aunque como persona no le caiga bien. Lo

único que le importa en la vida es su espada y su honor, y mejorar su técnica como espadachín para ser el hombre perfecto. La baja moralidad y decencia de sus compañeros del cuartel le parece abominable, por lo que vive dentro del castillo pero apartado del resto, y como además es el mejor espadachín de Wolfram, éste le cuida bastante.

3 George Wilhelm, Alemán de Baviera. Si María es una campesina que nobles valores, George debe ser un noble que es más un animal desbocado. Está guiado por sus pasiones, no piensa en otra cosa que en los placeres, comer, beber, fumar, y gozar de todas las mujeres que va encontrando por su camino. María no es su primera víctima como violador; la diferencia es que María es tan hermosa que se le plantea el llevársela de pueblo y criar al hijo, cosa que antes ni se le había pasado por la cabeza.

*Sobre George Wilhelm y Hartmann:* Hartmann desprecia a casi todos los que están en el cuartel, él se ve superior moralmente a todos, pero odia en especial a George, porque le parece lo que es: un animal de cerde que tendría su lugar adecuado en una pocilga y no en el ejército. El odio es mutuo.

4 Brunhilda, alemana de Baviera. Es la madre de Wolfram, y tiene el carácter de Lady Macbeth: manipula a su propio hijo para que satisfaga sus propias ansias de poder. Le gusta sentirse dueña de todo y de todos. Pese a su edad, conserva cierta belleza, lo que hace que utilice su cuerpo como herramienta incluso con su propio hijo, al que tiene enganchado a su cariño para que haga siempre lo que ella quiere. Actriz ideal: Monica Bellucci.

*Sobre Brunhilda y Wolfram:* cuando estén juntos debe parecer no que son madre e hijo, sino que son amantes. Han llegado a un nivel en que confunden los roles, sin que nunca se llegue a consumir físicamente el acto, pero debe respirarse la tensión sexual. Brunhilda le inculca a su hijo la idea de que debe aspirar a más, que no puede conformarse con lo que tiene, y la forma de hacer eso es purificando su principado de los cerdos protestantes. Ella le generó ese complejo de inferioridad comparándole con su padre.

## LOCALIZACIONES

Las localizaciones, como es de esperar en una película de casi tres horas de metraje, son muchas. No obstante hay dos lugares (dos exteriores) que son esenciales: el castillo de Wolfram y el pueblo. Cuando en el guión se habla de “EL PUEBLO” me refiero siempre al pueblo de los protagonistas, donde tiene lugar la acción. Otros pueblo son mencionados por PUEBLO 1, 2, 3 etc. Castillo sólo hay uno. Hay además localizaciones menores: hay 3 pueblos y dos ciudades que aparecen brevemente, además de algunos caminos de montaña y campos de cultivo. He decidido aportar diseño artístico de algunos lugares más que traer fotos, dado que con el diseño artístico puedo trabajar mucho mejor con la atmósfera, los colores y el plano. De los exteriores principales (el castillo y el pueblo), doy una relación ahora mismo del conjunto de localizaciones necesarias.

### EXTERIORES DEL PUEBLO:

Plaza  
Fosa común  
Calles 1, 2 3, 4  
Entrada occidental  
Entrada oriental  
Callejón  
Bosque al norte del pueblo  
Iglesia en ruinas  
Granja en ruinas  
Puente oriental  
Bar (int.)  
Casa de María (int.)  
Casas de campesinos (int.)  
Torre de la iglesia en ruinas  
Casa de Karin

Exterior de la Iglesia en ruinas

También son vitales las escenas en la casa de Trevzirent (tanto en exterior como en interior)

### EXTERIORES E INTERIORES DEL CASTILLO

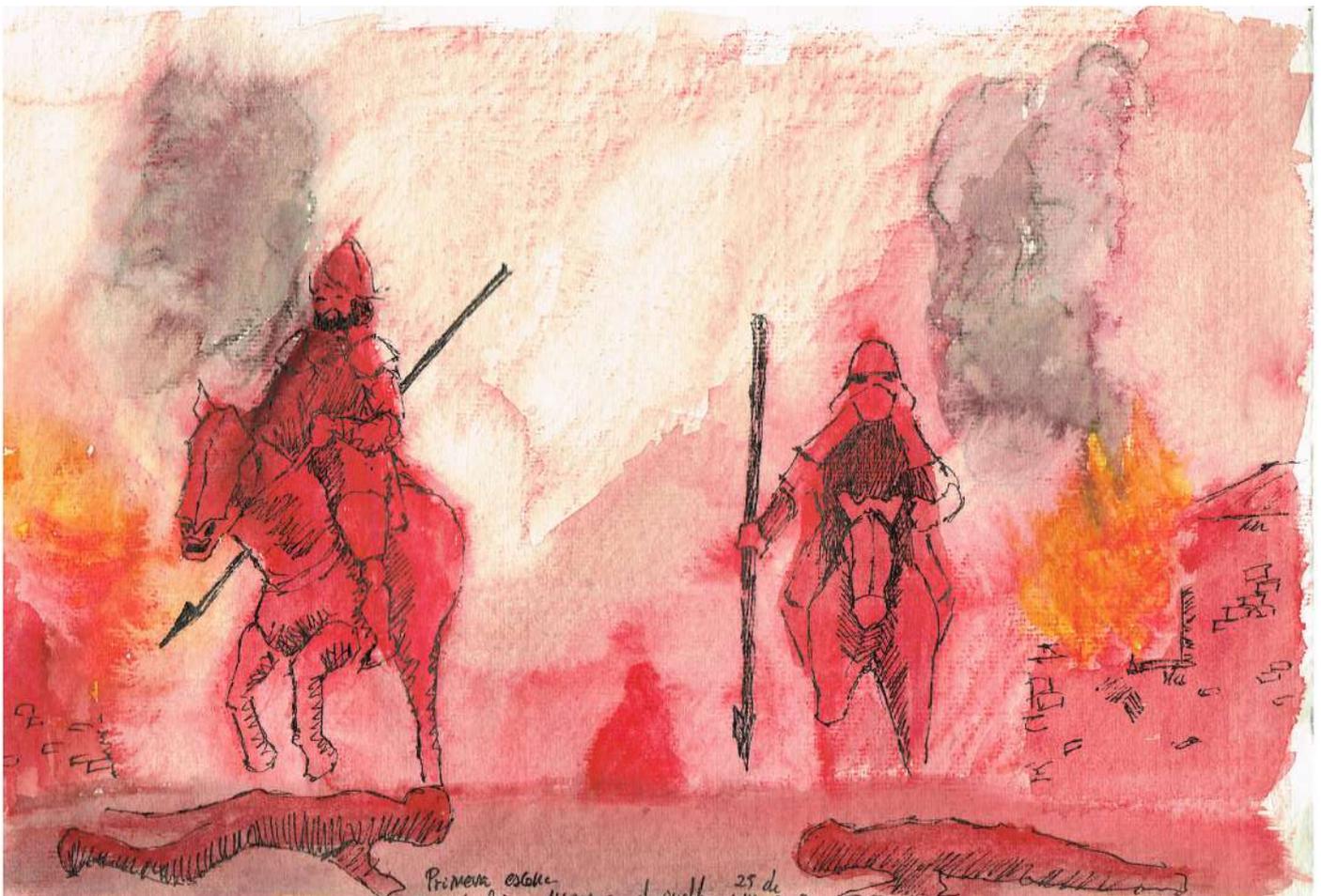
Salón de la torre del homenaje (int.)  
Escaleras del castillo (int.)  
Plaza del castillo (ext.)  
Habitación de Brunhild (int.)  
Torre del agua (ext.)  
Muralla 1 (ext.)  
Armería (int./ ext.)  
Habitación de Wolfram (int.)





Interior de la 22 de Mayo

Interior de la iglesia en ruinas, con Diego en el altar



Primera escena de la película 25 de Mayo

Primera escena de la película: María, violada, arrodillada en el centro confundida entre la niebla rojiza. Los jinetes, iluminados por las casas en llamas, caminan hacia la cámara. En el suelo, cadáveres.

# ARGUMENTO

## PRIMER ACTO

### *Planteamiento del problema — presentación de los personajes principales*

Un grupo de campesinos protestantes vive bajo el yugo de un príncipe católico que, tras años de convivencia en la guerra, decide forzar a convertir al catolicismo. Los campesinos entonces buscan a un grupo de mercenarios que les ayude a resistir al príncipe hasta que pase por allí el Emperador, que es la única autoridad por encima del príncipe. Un grupo de campesinos vaga por la Alemania de la Guerra de los Treinta Años y tras semanas de viaje logran reunir a un grupo de soldados que lucharán por ellos. Tras la llegada al pueblo comienzan los preparativos y se establecen ya los primeros conflictos entre los personajes.

## SEGUNDO ACTO

### *Primeras batallas — el punto bajo de la historia*

La primera ocasión de pelear se presenta. Los mercenarios pillan desprevenidos a los hombres del príncipe, que sufre una humillante derrota. Los mercenarios entonces deciden ir al propio castillo del príncipe con idea de provocar algún daño en su armería que los debilite o retrase. Mientras tanto, en el pueblo, los mercenarios restantes que velan por los campesinos empiezan a entrar en conflicto, tambaleando la unidad del grupo y su posibilidad de defender efectivamente a los campesinos.

## TERCER ACTO

### *Unión de los personajes — batalla final*

Los mercenarios que vuelven del castillo anuncian ya la última batalla. El grupo entonces se reafirma, resolviendo los conflictos planteados de manera pacífica, bajo el horizonte la batalla final con la que se dará fin a la aventura. Un colosal ejército encabezado por el príncipe se presenta ante el pueblo rebeldé, y da comienzo una batalla que acabará por dejar vivos tan sólo a cuatro de los trece mercenarios. La llegada del Emperador, lejos de ofrecer un consuelo, condena a los campesinos al exilio. Aunque la batalla se ha perdido, la aventura ha transformado a los personajes, ninguno es el mismo, y toman caminos totalmente diferentes.



Ambas ilustraciones son de la misma escena: durante el acto segundo Hartmann pelea a muerte con Johannes y Rodrigo. Durante la pelea, donde se muestra la clara superioridad de Hartmann, Rodrigo, pierde un brazo





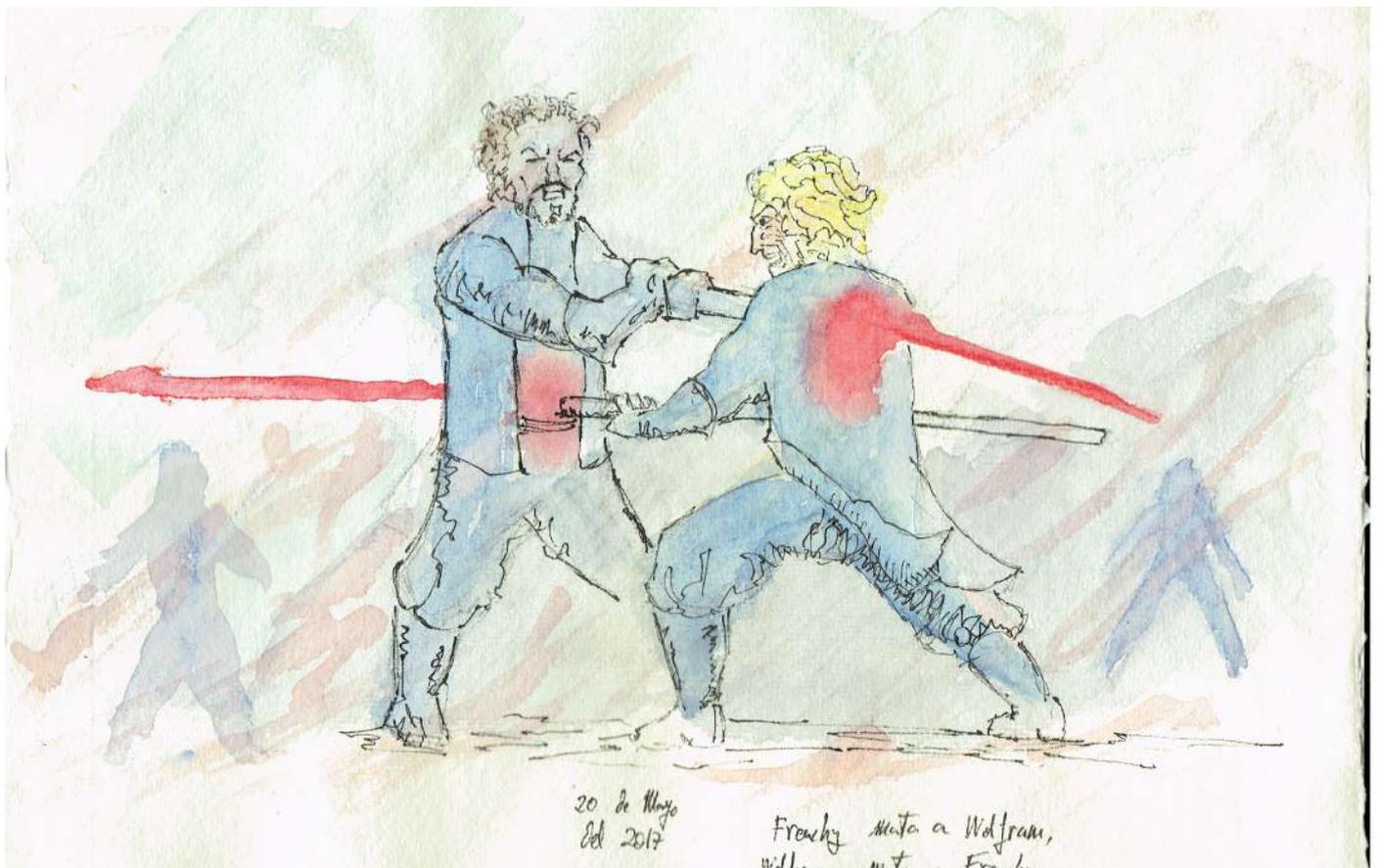
Lawrence carga con sus campesinos contra Wolfram tras estallar la empalizada

Lawrence carga con los campesinos  
9 de Mayo del 1917

Abajo: Hartmann aparece entre la niebla y la lluvia.



Hartmann aparece a el pueblo,  
niebla, 25 Mayo 1917



Arriba: Wolfram, desesperado, clava una lanza a Frenchy, éste le clava su espada, ambos mueren. Abajo: último plano de la película. Entre la lluvia, la niebla, la sangre y el barro en el suelo, los campesinos abandonan su pueblo. El sacrificio y la muerte no han servido para ganarse su libertad, pero los personajes se han transformado.



## ALGUNOS DETALLES IMPORTANTES EN CUANTO AL GUIÓN Y LA CINEMATOGRAFÍA

Como el guión está pensado para ser leído en todos los idiomas originales (alemán, inglés, español, francés, italiano, turco, holandés, latín), en al principio de cada escena, en la primera intervención, se especifica el idioma de la conversación. Mientras no se especifique otra cosa, dicho idioma se mantiene hasta que se diga lo contrario.

Como se habrá visto por las ilustraciones que he realizado para la película (y como se verá en las acotaciones del guión), hay tres elementos clave en la estética de la película que deben de ser observados religiosamente en la producción, así como en la propia visualización mental de la acción mientras se lee el guión. En primer lugar el color: en segundo lugar el clima, en tercer lugar el movimiento. Para este trabajo de fin de máster estuve viendo una veintena de películas de Akira Kurosawa que paso a enlistar aquí:

1948 Drunken Angel  
1949 Stray Dog  
1950 Scandal  
1950 Rashomon  
1952 Ikiru  
1954 Seven Samurai  
1955 I Live in Fear  
1957 The Lower Depths  
1957 Throne of Blood  
1958 Hidden Fortress  
1960 The Bad Sleep Well  
1961 Yojimbo  
1962 Sanjuro  
1963 High And Low  
1965 Redbeard  
1975 Dersu Uzala  
1980 Kagemusha  
1985 Ran  
1990 Yume  
1993 Madadayo

Si algo se aprecia en la evolución del estilo de Akira Kurosawa es precisamente la sutilidad en el uso del ambiente físico como reflejo de la situación psicológica de los personajes o las emociones señaladas por la historia. En *Ran* (1985), *Yume* (1990) y *Madadayo* (1993) se llega a la maestría en esta técnica, que venía ya anunciándose desde sus primeras películas, pero que hasta *Rashomon* (1950) no llegó a la perfección. Kurosawa es único en la historia del cine por su uso del medio ambiente, y precisamente por honrar dicho estilo, es esencial indicar en el guión si llueve o no, si hay niebla o no. Esto no se puede dejar al azar pues es un elemento esen-

cial de la narración. Tampoco lo son los colores, en cuyo uso Akira Kurosawa destacó desde su obra maestra (aunque infravalorada) *Dersu Uzala* (1975), aunque realmente todas sus películas desde que comenzó a hacer cine a color son asombrosas por el uso de esquemas cromáticos perfecto y muy depurados. *Madadayo* (1993), su última película, aunque no muy intensa en argumento y algo lenta, destaca por el nivel de depuración y sutilidad de todos los aspectos arcticos de la película, y merece echarle un ojo sólo por ver la composición de planos y el uso de los elementos naturales y los colores. Aunque naturalmente es en *Ran* (1985) donde Kurosawa despliega todo su poder como cineasta. El guión es un insinuador del verdadero trabajo que he realizado, que creo que se realizado mucho mejor en las acuarelas que he pintado. Por orden de prioridad a la hora de hacer un espectáculo emocionante, lo primero que me preocupa es el tema en tanto aquella cosa (enseñanza, pregunta, duda, reflexión) que deseo transmitir, después la historia como reflejo de dicho tema, después la imagen como detonador visual del significado de la historia. Es la imagen, con todo su color, movimiento y viveza la que debe transmitir la historia. Por eso el trabajo artístico es casi más importante que el guión mismo.

Por último, y a modo de detalle obligado, una mención sobre a investigación en la época. Como se ha repetido hasta la saciedad, esta película está ambientada en la Guerra de los Treinta Años (1618-1648). Hay varios manuales sobre la guerra en particular y muchos más hay sobre la época en general. Aquí tengo que decir que no he usado, salvo para referencia generales, otro libro secundario más que *Europa Dividida, 1598-1648*, de Geoffroy Parker (Madrid, Siglo XXI). Esto podrá serme reprochado, pero paso inmeditamente a explicar las razones de esto.

En primer lugar, la historia podría convenir a cualquier época o lugar siempre que reuniese la condición de una guerra como transfondo para la trama. Como se verá, las circunstancias políticas locales son irrelevantes. Nunca hubo un tal Wolfram, ni Fernando III de Habsburgo se paseaba en palanquín por las provincias. Una película no es un ensayo de historia, y no espero que se quiera aprender algo sobre historia con ella.

En segundo lugar, mucho más importante que los detalles realistas, es el espíritu de la época, que nunca es adecuadamente capturado en el manual, que es un libro frío y técnico. Mucho más interesante que manuales sobre la época son libros escritos en la época, escrita por gente con temores y miedos reales. Las obras de Thomas Hobbes (1588-1679), Baltasar Gracián (1601-1658), Hans Jakob Christoph von Grimmelshausen (1621-1676), John Locke (1632-1704) y Spinoza (1632-1677) son mucho más interesantes para esto. La novela *Simplicius Simplicissimus* ha sido esencial para este guión: su autor fue testigo de los atroces hechos de la guerra, y en dicha novela (obra maestra de la picaresca alemana) se puede ver, desde la perspectiva de un hombre que lo vivió, el ambiente de la alemana en guerra. Lo mismo de T. Hobbes, que había vivido la revolución inglesa (la gloriosa) y fue coetáneo de la Guerra de la Treinta Años. En su libro *Leviathan* podemos apreciar su miedo a la descomposición del cuerpo político y a la necesidad de un estado fuerte que sea coercitivo, porque la autoridad despótica del rey es a su juicio mejor que la guerra. Ya tenía que ser dura la guerra para que dijese esto.

A modo de conclusión podría decir que el proyecto me ha servido entre otras cosas para darle forma y realidad a una historia. Me servido para aclarar mis propios pensamientos sobre ella, y aprender a poner en pie un guión cinematográfico, que no es poco. Recorrer esta historia con los personajes, sufrirla con ellos, ha sido una aventura, al igual que ha sido el ponerles cara, verles en acción mediante los dibujos y recrearme con sus desventuras. Solo me queda hacerla.

ALEJANDRO COLETE MOYA