

**Departament de Biblioteconomia,  
Documentació i Comunicació  
Audiovisual**

**Facultat de Biblioteconomia i  
Documentació**



**UNIVERSITAT DE  
BARCELONA**

---

## **Treball de Grau en Comunicació Audiovisual**

**Curs 2016-2017**

***HANNO***

**Joan Aznar Adrover**

**TUTOR(S):**

**Paula Ortiz**



Reconocimiento-NoComercial-  
SinObraDerivada 3.0 España  
(CC BY-NC-ND 3.0 ES)

©Joan Aznar Adrover. 2017. Some rights reserved.

Except otherwise noted, this work is licensed under:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>

Barcelona, febrero-mayo del 2017

# ÍNDICE

1. Resumen
2. Introducción
3. Desarrollo
  - 3.1. Motivaciones y objetivos
  - 3.2. Metodología
    - 3.2.1. Documentación
    - 3.2.2. Idea
    - 3.2.3. Storyline
    - 3.2.4. Sinopsis
    - 3.2.5. Estructura
    - 3.2.6. Escaleta
    - 3.2.7. Diálogos
    - 3.2.8. Referentes
4. Conclusiones
5. Bibliografía
  - 5.1. Bibliografía teórica e historiográfica
  - 5.2. Bibliografía de ficción
  - 5.3. Filmografía
6. Anexos
  - 6.1. Anexo I: Sinopsis
  - 6.2. Anexo II: Estructura
  - 6.3. Anexo III: Trabajo de la escaleta
  - 6.4. Anexo IV: Biblia de personajes
    - 6.4.1. Hanno
    - 6.4.2. Aníbal
    - 6.4.3. Náser
    - 6.4.4. Himilcón
    - 6.4.5. Kalaitos

## RESUMEN

Este documento expone el proceso de escritura del guion de *Hanno*, redactado para ser presentado como TFG del grado de Comunicación Audiovisual (Universitat de Barcelona). *Hanno* narra, a través de los ojos de un joven soldado, la primera parte de la campaña que llevó a cabo el general cartaginés Aníbal Barca contra la república de Roma durante la Segunda Guerra Púnica (218-201 a.C). Las siguientes páginas recogen todos los aspectos relevantes acerca del proyecto: los motivos que impulsaron su creación, la metodología y los conceptos teóricos aplicados durante el proceso de trabajo, los referentes más influyentes o la justificación de las decisiones tomadas a lo largo de todo el procedimiento creativo.

# INTRODUCCIÓN

La historia de la humanidad lleva nutriendo al cine desde sus orígenes. Eventos, lugares y personajes históricos han sido recreados, adaptados y finalmente proyectados para satisfacer las necesidades de la ficción y las de su público. En otras palabras, los creadores de historias han encontrado en el pasado la mejor fuente de ideas. De entre semejante cantidad de contenido, Aníbal Barca y su historia han sido uno de los grandes olvidados. Tal vez sea porque los romanos exterminaron a la civilización cartaginesa, cayendo esta en el olvido; tal vez sea porque estos fueron los vencidos en uno de los conflictos más destacados de la Antigüedad (las Guerras Púnicas) y, como todos sabemos, la historia la escriben los vencedores y los vencidos acaban pasando desapercibidos en los libros de historia. Ya lo dijo el jefe galo Breno, *vae victis!* (¡Ay de los vencidos!), ante una temprana Roma vencida y postrada ante él. Pese a todo, si hay algo claro, es que la historia de Aníbal durante la Segunda Guerra Púnica es de las que superan cualquier ficción, de aquellas donde las adversidades se enfrentan por medio de unas aparentes locuras que en el fondo esconden un ingenio y un intelecto superiores. Por ello y mucho más, esta es una de las épicas que merecen ser contadas por el séptimo arte.

Entonces, porque esperar a que alguien satisficiera esa necesidad de ver la incursión de Aníbal en la gran pantalla si podría realizar mi versión. A través de las herramientas que me proporcionaba la carrera que estaba cursando de Comunicación Audiovisual podría llegar a elaborar un guion profesional. Por una parte, utilizar la asignatura de Guion para abastecerme con los conceptos teóricos necesarios, aprender una metodología adecuada y dar los primeros pasos en el desarrollo del guion; y por otra, enfocar el trabajo de final de grado hacia la consecución de dicho guion (dejándolo a punto para ser rodado), ya que los 4 meses que dura la asignatura de segundo no son suficientes para realizar el proceso completo de escritura de forma correcta (teniendo en cuenta que también se debe dedicar el suficiente tiempo a cuatro asignaturas más).

# DESARROLLO

## MOTIVACIONES Y OBJETIVOS

El viaje de Aníbal fue una maniobra muy arriesgada y osada, pero fue mucho más exitosa de lo que se podía esperar si se analizan las circunstancias que le rodeaban. Sin ninguna duda, sus logros no corresponden al hecho de gozar del favor del dios fenicio Baal (tal como indica su nombre). El púnico no aparenta ser el tipo de persona que dejaba nada al azar, por consiguiente, cada paso de su viaje debía estar minuciosamente planificado para avanzar hacia un objetivo claro porque cualquier error podía hacer fracasar toda la campaña. Igual que Aníbal, antes de adentrarme por primera vez en la aventura de escribir un guion cinematográfico completo, debía realizar ese proceso de planificación para aclarar el motivo y los objetivos que justifican la elaboración de este trabajo de final de grado.

En primer lugar, la elección de este tema y no otro de los disponibles (realización, investigación, etc.) responde a la culminación de un proceso de aprendizaje que empezó en la asignatura de Guion en segundo curso. Al desarrollar el proyecto empezado dos años atrás estoy dando forma a muchos de los conceptos teóricos que vimos en clase; además puedo trabajar en los ejercicios prácticos que, por la limitación del tiempo, no se pudieron llegar a efectuar en aquel momento (escaleta completa, diálogos, etc.). Además, es idóneo contar con un tutor que proporcione orientación y ayuda ante la multitud de dudas que aparecen cuando afrontas este proceso por primera vez. Así pues, la consecución de este primer objetivo me permite afrontar en el futuro un proceso de estas características de forma autónoma, pues proporciona las herramientas necesarias para ello: una metodología para el proceso de trabajo y experiencia.

En segundo lugar, escoger a Aníbal responde a un motivo de carácter más personal. En verdad, podría haber optado por forzarme a realizar un guion cuya salida fuera más fácil (no una superproducción), que pudiera ser presentado en los pitchings universitarios del año que viene y, quién sabe, realizado en un tiempo próximo; pero esa opción se descartó tan pronto como se planteó. Un trabajo de final de grado requiere de una gran inversión de tiempo, esfuerzo y trabajo autónomo que debe compaginarse con otras cuatro asignaturas. En consecuencia, necesita de una alta dosis de motivación y, en mi caso, no puedo pensar en otro tema que más estimulante que este. Desde bien

pequeño siempre mostré interés en las historias sobre conflictos bélicos; relatos de guerra que, por aquel entonces, eran edulcorados y adaptados para los oídos de un niño (nótese la similitud con nuestro protagonista, Hanno). Pese a ello, madurar y conocer la verdadera cara detrás de esas historias (que también contenían miedo, violencia, muerte...) no me hizo perder el interés por ellas, simplemente seguí investigando desde otra perspectiva. Cabe decir que, de entre todos los periodos históricos, la Antigüedad es el más fascinante para mí. Julio César, Alejandro Magno, Leonidas, Héctor de Troya o Pericles son algunos de los más destacados de entre aquellos denominados con el término griego *strategos*; todos ellos dotados con la características necesarias (integridad, carisma, temple, ingenio...) para vencer a sus opositores en el conflicto armado y triunfar en situaciones donde otros fracasarían. Pero para mí, de entre todos ellos, Aníbal Barca siempre fue el as de ases, demostró que no importaba cuán dificultosa aparentara ser una situación porque al final él siempre iba un paso por delante. Encarnó la figura un ganador nato, hasta que al final encontró a su némesis: Publio Cornelio Escipión, apodado el *Africano* después de derrotarlo en Zama. Más allá de su persona, el aspecto más embriagador de Aníbal es su campaña contra los romanos, asimismo esta historia ofrece múltiples ingredientes que la hacen afín al celuloide, en concreto, a la superproducción:

- Su viaje es considerado uno de los movimientos más audaces de la historia, lo cual Aníbal convirtió en una gesta enfrentando gran cantidad de dificultades: realizar una campaña aislado en territorio enemigo (suministros, refuerzos, etc.), mantener unido un ejército formado por guerreros de etnias muy distintas (cartagineses, númidas, iberos, celtas, etc.) o la inferioridad numérica en la mayoría de batallas que libró.
- Contiene la acción bélica a gran escala que conforma el alma de cualquier épica. Los pasos de Aníbal nos llevan a la ciudad de Sagunto, el río Trebia, el lago Trasimeno o las llanuras de Cannas; lugares donde acontecieron enfrentamientos entre fuerzas formadas por miles de guerreros y en los cuales el general púnico desplegó todo su ingenio táctico para destrozarse a los manípulos romanos.
- La odisea cartaginesa a través de las montañas nos transporta a parajes tan bellos (y mortales) como los Alpes en el período climático más duro del año.

- Como se verá en las siguientes líneas, la historia de Aníbal solo ha aparecido de forma muy modesta en el campo de la ficción cinematográfica. Por tanto, supone una idea novedosa en un momento donde estas brillan por su ausencia en la taquilla.

Por último, un objetivo bastante ligado al anterior, poder llegar a ver al tan admirado bárcida en la gran pantalla, ya que, después de la búsqueda sobre obras previas relacionadas con su personaje, se puede concluir que “el púnico aún adolece de una gran producción o dirección con la suficiente sensibilidad para aproximarnos a la verdadera dimensión de su período” (Cañas y Míguez, 2014). En los años más recientes se encuentran una media decena de obras en formato documental que exponen algún aspecto de su personaje:

- *Hannibal: The Man Who Hated Rome (2001)*: documental ficcionado británico producido por Mentorn Films LTD que expone el contexto de la Segunda Guerra Púnica y la campaña de Aníbal.
- *Decisive Battles: Cannae (2004)*: esta serie documental de Canal Historia le dedicó un capítulo al análisis de la batalla de Cannas, considerada la obra maestra del general cartaginés y una de las tácticas más brillantes de la historia militar.
- *The True Story of Hannibal (2005)*: otro documental ficcionado producido por MPH Entertainment Productions y distribuido por Canal Historia.
- *Hannibal VS Rome (2005)*: documental ficcionado producido por National Geographic Channel y Atlantic Productions
- *Battles BC (2009)*: otra serie documental que le dedicó un capítulo bajo el título de *Aníbal: el Aniquilador*. En este, se analizan las tres grandes

enfrentamientos que tuvieron lugar en territorio romano: Trebia, Trasimeno y Cannas.

En cambio, si se concreta la búsqueda a la gran pantalla, descubrimos que la historia de Aníbal o, en general, de los cartagineses ha sido prácticamente inexistente en las salas de cine. Además, todas estas obras son anteriores a la década de los 60:

- *Cabiria (1914)*: largometraje de cine mudo dirigido por Giovanni Pastrone que se ubica en el contexto de las Guerras Púnicas pero que no indaga en el conflicto armado, sino en la historia de una niña siciliana, Cabiria.
- *Scipio Africanus: The Defeat of Hannibal (1937)*: película dirigida por Carmine Gallone que se centra en la figura de Escipión el Africano y su contienda con el general púnico. Esta película fue financiada por el dictador Benito Mussolini para utilizarla como propaganda para su régimen.
- *Jupiter's Darling (1955)*: este largometraje musical, explicado brevemente, narra un ficticio romance entre Aníbal y la prometida de uno de sus rivales, Quinto Fabio Máximo. Una blasfemia en toda regla a la historia original que haría levantarse de su tumba al mismísimo Aníbal, tumba de la cual se desconoce el paradero con exactitud.
- *Hannibal (1959)*: esta obra dirigida por Carlo Ludovico Bragaglia y Edgar G. Ulmer es la única cuya trama gira en torno a Aníbal y su campaña. Sin embargo, ha caído en el olvido a lo largo de los años por un guión bastante mediocre y unas interpretaciones flojas (sí, también incluye una historia de amor que involucra al bárcida).
- *Salambó (1960)*: adaptación de la novela de Flaubert y ubicada en la Guerra de los Mercenarios (previa a la Segunda Guerra Púnica). Esta

obra presenta “ una romántica trama propia de la gran novela del XIX, entre el líder mercenario Mathos y la hija de Amílcar, la hermosa Salambó , sacerdotisa de Tanit que logra salvar a su enamorado y su delegación de una celada auspiciada por Narr Havas” (Cañas y Míguez, 2014).

- En los últimos años se ha corrido el rumor varias veces de que Vin Diesel (*Fast & Furious, xXx*) tiene pensado producir una obra acerca de la vida de Aníbal Barca, aunque parece que el proyecto nunca acaba de salir adelante.

## METODOLOGÍA

En los siguientes párrafos se expone la metodología que explica el proceso de trabajo que se ha seguido para la elaboración de este guion. Cabe aclarar que algunos de los pasos se efectúan de manera simultánea (sinopsis, estructura y arcos de personaje), ya que durante estos se da una forma definitiva a la historia. En general, es una metodología similar a la que se aplicaría para la creación de cualquier narrativa, aunque en los últimos pasos esta ya se va adaptando al formato cinematográfico (división en escenas y incorporación de los diálogos).

### *DOCUMENTACIÓN*

El proceso de creación de cualquier historia requiere de una fase que precede la escritura de cualquier palabra: la documentación. Todo guionista debe tener conocimiento de sobre que va a escribir antes de ponerse a hacerlo. Esta fase se hace aún más imprescindible si se quiere hablar sobre hechos reales que tuvieron lugar en el pasado o si se dispone a ubicar su relato en un contexto histórico determinado.

De todos modos, eso no significa que el cine tenga la responsabilidad de contar la historia original con total fidelidad; es decir, es respetuoso intentar aproximarse a esta en la mayor medida posible, pero este no es el objetivo último. Por una parte, un buen guion requiere de diversos elementos (estructura definida, personajes que conecten con

el espectador, emociones, altos y bajos,...) de los cuales el material original puede carecer y, en consecuencia, normalmente debe modificarse para satisfacer dichas necesidades. En efecto, colocar a Hanno como protagonista relegando a Aníbal a un papel más secundario responde a una de esas necesidades; aunque en ese tema se profundizará más adelante. Por otra parte, cada creador debe disponer de la libertad para poder dejar una parte de él en su obra. Esta es una versión de la historia de Aníbal Barca; en cambio, el mismo relato escrito por otra persona nunca será igual que este: posiblemente daría más relevancia a otros personajes (con diferentes personalidades, conflictos...), establecería diferentes relaciones entre ellos, mostraría otros eventos que aquí se han podido obviar (o viceversa) y en los eventos imprescindibles, es probable que les diera otro enfoque. Además, una copia exacta de la historia original como la que podríamos encontrar en un libro de historia no tendría ningún sentido (igual que la adaptación de una obra literaria que fuera exactamente igual al material original).

Del mismo modo, se debe tener en cuenta que la verdad es un tema espinoso, más aún, cuando hablamos de hechos que pasaron hace unos 2200 años (la Segunda Guerra Púnica se desarrolla entre el 218 y 201 a.C). Por ejemplo, son muy discutidos datos como el número exacto de soldados que acompañaban a Aníbal en los diferentes momentos de la campaña, el número de guerreros en ambos bandos que participaron en los grandes enfrentamientos (Trebia, Trasimeno y Cannas) o la ruta que tomó para atravesar los Alpes. Entonces, temas como la personalidad del mismo primogénito de la familia Barca o su relación con otros personajes presentes en su mismo contexto (hermanos, oficiales, subordinados, enemigos, etc.) es aún más difícil de saber; por tanto, el escritor debe tomarse la libertad de interpretar esa información tan incierta para el beneficio de su historia. Asimismo, es importante apuntar que los cartagineses han pasado a la historia a través de historiadores romanos como Polibio y Tito Livio, lo cual es un factor a tener en cuenta a la hora de tomar de forma objetiva la información que estos exponen.

En general, la conclusión que se puede sacar de esta parte es que: por un lado, se puede alterar el material original para cubrir las necesidades del lenguaje cinematográfico (siempre que se sea consciente de que se está alterando y porque); y por otro, que la historia, sobretudo la antigua, puede ser una ciencia poco precisa y se debe ser consciente de las fuentes y el contexto sobre el cual se documenta para realizar una buena adaptación.

En este caso, el conocimiento del tema tratado proviene de la lectura de narrativa histórica relacionada con Aníbal y el contexto de la Segunda Guerra Púnica: la trilogía de Ben Kane (*Aníbal: enemigo de Roma; Aníbal: campos de sangre; Aníbal: nubes de guerra*), enfocada en la campaña a Italia; la de Luís de la Luna Valero (*El león de Cartago; La camada del león y La conquista de Ispahanya*), orientada a la época previa a la Segunda Guerra Púnica; o la de Santiago Posteguillo (*Africanus, Las legiones malditas y La traición de Roma*), centrada en Escipión el Africano, el más destacado rival del general púnico. Asimismo, la narrativa ha sido complementada por una serie de artículos académicos y piezas audiovisuales de carácter documental (varias son mencionadas anteriormente) para formar una base más sólida sobre la que trabajar.

### *IDEA*

Como se ha comentado previamente, el punto de partida de *Hanno* se remonta más de dos años atrás a la asignatura de *Guion* del primer cuatrimestre del segundo curso de Comunicación Audiovisual. La asignatura la impartía Paula Ortiz (tutora de este mismo TFG) y a lo largo de esta se realizaron trabajos atendiendo las diferentes fases de la escritura de un guion, es decir, se trabajó una metodología (la misma que aquí se presenta) para este proceso. Cabe decir que el primero de esos trabajos, la idea, determinaba los siguientes.

Por aquel entonces, ya conocía la aventura del general cartaginés por mi afición a la historia antigua. Además, aún rondaba en mi cabeza un propuesta de Scorsese que había sido muy exitosa: *El lobo de Wall Street* (2013). Junto a otra película del mismo director como *Uno de los nuestros* (1990), con la que comparte una estructura muy similar, estas obras narran la vida de un personaje (Jordan Belfort y Henry Hill) que asciende desde la mediocridad hasta lo más alto y termina cayendo en decadencia. Ambas obras se ganaron los aplausos de crítica y público, por lo que se puede afirmar que funcionaron. La estructura mencionada encajaba muy bien con la historia de Aníbal, quien consiguió ser el general más destacado de su tiempo por haber puesto de rodillas a la república romana en su propio territorio, pero que acabó siendo vencido en la batalla de Zama; hecho que sentenció el conflicto entre las dos grandes potencias mediterráneas de ese momento. Pese a llegar a una paz forzada con Roma después de Zama (la cual incluía condiciones muy desfavorables para los púnicos), Cartago acabó siendo asolada

50 años más tarde.

Entonces, se disponía de una historia con elementos atractivos para el cine que encajaba con una estructura que había demostrado ser eficaz; la idea estaba cerrada, la campaña de Aníbal durante la Segunda Guerra Púnica se colocó en el epicentro del proyecto.

### *STORYLINE*

Existen miles de formas de abordar un mismo tema, entonces, había llegado la hora de darle una forma más definida a este. La storyline es una parte del proyecto donde se debe explicar la trama de forma muy concisa; esta debería incluir “el esquema personaje-obstáculos-objetivo que constituye el principio de la dramaturgia” (Duran, 2009) y que esclarece las incógnitas sobre *qué* y *a quién*. Además, es óptimo que incluya información sobre el lugar (*donde*) y el momento (*cuando*) de los acontecimientos. En el caso de este proyecto, el resultado de esta fase fue el siguiente:

*“El joven cartaginés Hanno descubrirá y intentará sobreponerse junto a sus compañeros a las vicisitudes de la guerra al verse involucrado en el enfrentamiento de Aníbal Barca contra la República de Roma durante la Segunda Guerra Púnica”.*

Como se puede apreciar, el contenido de la storyline va muy ligado al de la idea en todos los aspectos excepto uno: el *quién*. El personaje central de la idea, el cual se iba a colocar como protagonista, ha sido desplazado por otro personaje, Hanno, situado dentro de la historia del general púnico. Por lo tanto, es una decisión que, dada su importancia, debe quedar bien justificada: ¿por qué no Aníbal? Bien, hay una serie de motivos que llevaron a ese gran cambio.

Primero, debido la complejidad que alberga la biografía un personaje como él. El historiador británico Adrian Goldsworthy, especialista en historia militar del mundo clásico, afirmó que pocos personajes de ficción podían aspirar a tener una historia de

complejidad similar a la de figuras como Julio César, Alejandro Magno, o el mismo Aníbal. A partir de esa declaración, podemos deducir que “algunos de los grandes personajes de la época clásica parecen haber tenido unas vidas casi inabarcables para tratarse en todas sus dimensiones y facetas, ya sea en un estudio, una novela o un largometraje” (Cañas y Míguez, 2014). Revisando la filmografía reciente referente al mundo clásico, encontramos una cinta como *Alejandro Magno* (2004) de Oliver Stone, la cual sirve de buen ejemplo para el problema que se plantea en las palabras anteriores. Pese a su distinguido rigor histórico y sus casi tres horas de metraje (en la versión definitiva llega a las tres horas y media), esta obra naufragó en taquilla y no fue muy aclamada entre el público. Posiblemente su principal error (sin obviar que también atesora momentos muy notables) recaiga en su pretenciosidad al intentar abarcar toda la vida del general macedonio (33 años); no solo su extenso palmarés de conquistas militares, el cual ya requeriría de más de una cinta, sino también otros aspectos de su vida como la relación con sus padres, su presunta homosexualidad, etc. Por ello, podemos concluir que es arriesgado colocar de protagonista a un personaje similar como Aníbal (general joven, carismático, cuya historia que se intenta tratar se extiende más de dos décadas) porque puede conducir al mismo error.

Segundo, el hijo mayor de Amílcar Barca es un personaje que, pese a presentar características muy atractivas (inteligencia, carisma, firmeza, audacia, etc.), carece de evolución alguna. Desde su infancia tuvo un objetivo muy claro, vencer a Roma, y dedicó toda su vida a ese cometido sin alterar esa meta. Además, la finalidad del proyecto no es realizar una introspección en su personaje, sino dar a conocer su apasionante historia, lo cual no hace imprescindible colocarlo en el eje principal de la trama. En este punto es cuando nace nuestro nuevo protagonista, Hanno.

### *SINOPSIS*

A partir la sinopsis, la biblia de personajes y la estructura se llega a una versión definitiva de la historia; por tanto, el contenido de la storyline experimenta un gran desarrollo (la sinopsis definitiva puede encontrarse en el Anexo I). Como se ha comentado más arriba, estos tres apartados se trabajan de forma simultánea. En este punto, la incorporación de Hanno permite obviar los problemas mencionados en el apartado anterior y, a la vez, seguir contando la historia de Aníbal pese a desplazarle a

un plano más secundario. Además, al ser un personaje ficticio, ofrece la posibilidad al creador de moldearlo a su gusto y proporcionarle un poco más de profundidad de la que suelen tener los personajes en las épicas; por ejemplo, a través de un conflicto interno (cuando en las épicas acostumbra a ser inexistente) que aplique una carga emocional mayor a la propuesta. Además, cuando se estudia o se habla del pasado histórico siempre se hace desde una perspectiva lejana, como un mero observador de esos sucesos; sin embargo, con Hanno se enfoca la historia desde las carnes de uno de los soldados que participa en la campaña Aníbal, dotándola de una punto de vista mucho más cercana a los hechos que se relatan.

### *ESTRUCTURA*

Como dijo el reconocido guionista norteamericano Syd Field en *El manual del guionista* “la estructura es el elemento más importante del guión. Es la fuerza que lo mantiene todo unido; es el esqueleto, la columna vertebral, la base. Sin estructura no hay historia, y sin historia no hay guión” (Field, 1995). En esta parte se definen los “altos” de la historia, pero también los “bajos” (la dramaturgia es una cuestión de contraste); así como los puntos de giro, el detonante y el clímax final.

Cuando se llega a la fase de la estructura durante la escritura de *Hanno*, lo primero que se plantea es cómo se puede adaptar el material original (la campaña de Aníbal) al formato cinematográfico: *es posible estructurarlo en una sola propuesta?* Después de reflexionar sobre ello (y teniendo en mente lo comentado anteriormente sobre cintas como *Alejandro Magno*), se decide por diversas razones que una sola obra no es la mejor opción: llegar a una propuesta demasiado larga, un ritmo demasiado acelerado por intentar abarcar muchos hechos en poco tiempo o que se obvien muchos acontecimientos a causa de las limitaciones del formato. Por ello, se propone desarrollar una primera propuesta que incluya: el asalto a Sagunto, el viaje a Italia (poniendo un énfasis especial en los Alpes) y los primeros enfrentamientos con los romanos en el Tesino y el Trebia ( sin olvidar la introducción del protagonista al principio).

Una vez definido el material con el cual se va a trabajar, llega la hora de empezar a organizarlo. En este punto, el guion se vuelve a nutrir de algunos de los conceptos teóricos de Field (en el Anexo II se expone la estructura de manera más detallada). La historia se divide en tres actos (planteamiento, confrontación y

resolución), separados por dos *plot points* o puntos de giro. El primer acto presenta al protagonista en un contexto de estabilidad (*set up*) que se ve alterado por el *detonante* de la historia (reclutamiento de Hanno). La entrada al segundo acto se plantea a través de la primera toma de contacto del protagonista con la guerra (primer punto de giro), esta cambia completamente el concepto que el joven cartaginés tiene de ella y le conduce a verse incapaz de arrebatar la vida a otros. Durante el segundo acto, se muestra el viaje hacia Italia. En este se incluye el *mid point* o punto en que el protagonista casi se rinde ante las adversidades (travesía de los Alpes). El tercer acto lo abre la muerte de Náser en el Trebia (segundo punto de giro), esta induce a Hanno a volver a matar. El último acto recoge el *clímax*, Aníbal ejecuta su estrategia para salvar el día cuando todo parece perdido. Para acabar, incorpora un *scrimmage* o “escena donde aparecen todos los personajes” (Duran, 2009) que estaciona la trama temporalmente para dejar paso a una secuela posterior.

Asimismo, la estructura de este guion también se abastece de conceptos de otros teóricos como Joseph Campbell y Christopher Vogler. La estructura de *Hanno* comparte algunos de los primeros 12 pasos que plantea el *monomito* o viaje del héroe (solo de los primeros pasos ya que el viaje de Hanno no concluye en esta propuesta):

- *El mundo ordinario*: el *status quo* de Hanno en Cartago
- *La llamada a la aventura*: Hanno es reclutado para servir al ejército de Aníbal.
- *El encuentro con el mentor*: la presentación del personaje de Náser que se posiciona como un pilar indispensable para el protagonista. Asimismo, su amigo Himilcón (quién se presenta prácticamente a la vez que el primero) también forma parte de este rol, aunque en menor medida.
- *Tests, aliados, enemigos*: la aparición de personajes como Isalkas, Kalaitos o el galo Leukón; y obstáculos externos (Sagunto y los Alpes) y internos (conflicto del protagonista con la muerte).
- *Ordalía suprema*: la batalla del Trebia plantea un gran obstáculo final al protagonista: sobrevivir a la batalla y enfrentar su conflicto interno con la muerte. Momento de fuerte carga emocional y *clímax* de la historia.
- *La recompensa*: victoria contra los romanos y desaparición de la figura de Náser como mentor tras su muerte en el Trebia, su rol es ocupado por el protagonista.

## ARCOS DE PERSONAJE

Existen tres elementos muy determinantes que contribuirán al éxito de una película: el guión, los personajes y la interpretación que los actores hacen de estos. La mayoría del público posiblemente podrá perdonar antes una mala fotografía o unos efectos mediocres que un guion con fallos, un personaje mal construido o una interpretación poco verosímil.

La construcción de un personaje es “esencial para el éxito de un guión; sin personaje no hay acción; sin acción no hay conflicto; sin conflicto no hay historia; sin historia no hay guión” (Field, 1995). *Hanno* presenta a un protagonista con un concepto erróneo de la guerra que se desmorona cuando choca con la realidad, a partir de ahí deberá adaptarse a las circunstancias que le rodean para seguir adelante y poder volver al lugar de donde proviene. Además, son muy importantes los personajes que acompañan al joven cartaginés (pilares que sostienen al protagonista en diversos momentos), ya que la trama resalta el concepto de la superación de las adversidades a través del compañerismo y la amistad; no solo en Hanno, sino también en un secundario como Kalaitos, quién encuentra en la amistad la redención y una nueva motivación para seguir adelante (la biblia de personajes se recoge en el Anexo IV).

En la estructura se ha hablado de como este guion se ve influenciado por conceptos establecidos por teóricos de la escritura. En este apartado, también se percibe el rastro de dichos conceptos a través de los arquetipos; estos “son una herramienta indispensable para entender el propósito o la función de un personaje en una historia” (Vogler, 2007):

- *Mentor*: en un primer momento, esta figura podría percibirse en Himilcón (quién enseña a Hanno a pelear); pero es, sin duda, Náser, la figura que guía al protagonista y de quien este adquiere conocimiento para ocupar su lugar (como oficial) cuando llega el momento.
- *Aliado*: los principales compañeros de viaje de Hanno: Himilcón, Náser, Kalaitos y Isalkas.
- *Guardián del umbral*: en este caso no viene representado por un personaje concreto, sino por acontecimientos como Sagunto o los Alpes. Pese a tener un rol bastante secundario, Leukón se posiciona como obstáculo en un determinado momento de la trama.

- *Figura cambiante*: un ejemplo sencillo de *shapeshifter* sería también el galo Leukón, quién en un determinado momento se presenta como un obstáculo, pero acaba formando parte del bando del protagonista. Por otra parte está Aníbal, este no solo es el motor de la historia (sus decisiones marcan el camino); sino que también se coloca como una figura impredecible y incomprensible para Hanno. Hacia el final de la trama, la visión que tiene el protagonista de su general va cambiando de negativa a positiva.
- *Sombra*: este arquetipo es representado por el bloque antagónico del bando cartaginés: la república de Roma.
- *Embaucador*: Isalkas presenta algunos rasgos de este arquetipo, aunque posiblemente es el que se presenta de forma más difusa en la trama. El blear no representa con total exactitud la figura del *trickster*, pero es quien aporta las pequeñas dosis de humor a la historia, así como una perspectiva siempre optimista independientemente de la situación.

### *ESCALETA*

La escaleta es el documento que contiene el relato entero de la película estructurado por escenas, es decir, se desarrollan con mayor profundidad los elementos estructurales ordenados en la fase anterior, sobretodo menos definidos (escenas entre detonante, puntos de giro, clímax, etc.); es el paso previo a la incorporación de diálogo directo. En esta fase se pasa de un relato en forma literaria a una narración en formato cinematográfico. La escaleta es una herramienta magnífica a la hora de efectuar una visión global de la historia; por ejemplo, para analizar el funcionamiento de las “siembras” y “recogidas” de información entre las diferentes escenas o evaluar la necesidad (si son suprimibles) de cada una de ellas.

Respecto a este guion, se reordenaron determinadas “piezas del puzle” durante esta etapa: “siembras” y “recogidas” de información que se situaban en escenas demasiado cercanas, incluso contiguas, y se suprimieron dos escenas de transición de la primera mitad de la historia que no eran necesarias. Sin embargo, el cambio más considerable se efectúa sobre conflicto interno del protagonista (dilema al arrebatarse vidas): un número excesivo de escenas que atendían este tema, adquiriendo este

demasiado protagonismo y desplazando la propuesta de la épica al drama. En consecuencia se eliminan dos de esas escenas (situadas cerca del ecuador de la trama) y se añaden dos nuevas de acción (una en Sagunto y la otra en los Alpes). Asimismo, se otorga más protagonismo a Isalkas, un personaje con potencial que pasaba demasiado desapercibido durante la historia: se crean dos nuevas escenas donde aparece, una de estas de corte más cómico, y se incorpora su presencia (junto a su grupo de escaramuzadores) en la emboscada de los Alpes.

### *DIÁLOGOS*

Cuando se dice que el diálogo es un aspecto fundamental en el séptimo arte, significa que se debe ser cauteloso con su uso. El cine es un arte que ofrece infinidad de recursos para comunicar al espectador, por tanto, todo lo que pueda ser transmitido por un medio diferente a la palabra (color, encuadre, sonido, etc.) debería excluirse del diálogo. En la épica, el uso del diálogo debe ser aún más escaso de lo normal; pero cuando el guionista se sirve de este, debe ser impactante.

En este género, cuando se presentan personajes que albergan un conflicto interior (como Hanno), estos raramente lo transmiten a través del diálogo; este debe ser comunicado a través de otros medios: sus acciones, el encuadre de los planos en que aparece, la música que les acompaña (o la ausencia de esta), etc. Este fue uno de los cambios más significativos al empezar a insertar el diálogo en la escaleta, las escenas incluían el diálogo de forma indirecta y al pasarlo a estilo directo este era demasiado extenso, por lo que se suprimieron bastantes fragmentos.

Por otra parte, el registro utilizado en el diálogo debe adaptarse a la época en la cual se ubica el relato. Este registro se manifiesta a raíz de determinados elementos. Por ejemplo, se encuentran bastantes referencias a los dioses, a veces, de manera concreta (a Baal o Tanit). Estas destacan en un personaje como Himilcón, quien cree fervientemente en la influencia que estos tienen en lo que sucede en su vida. Además, también aparecen nombrados personajes notorios de tiempos anteriores al de la historia (Alejandro y Héctor de Troya) y guiños a mitos de la Antigüedad que han llegado hasta día de hoy (el método de aprendizaje de los habilidosos honderos baleares).

Por último, puntualizar que la mayor parte de la historia ocurre en un contexto militar. En consecuencia, la presencia de vocativos como *señor* o *mi general*, es prácticamente constante.

### REFERENTES

Todo creador tiene, más que la posibilidad, el deber de echar la vista atrás en la búsqueda de la inspiración para la obra que se dispone a crear: la perspectiva al abordar un tema, la forma de encuadrar los planos, arquetipos de personajes que sean efectivos, inspiración para el diálogo, etc. En las siguientes líneas se exponen los referentes que han inspirado este guion en alguno de sus aspectos (personajes, escenas, etc.):

- *Gladiator (2000)*: posiblemente el rigor histórico sea el único aspecto criticable de esta propuesta. Sin duda, Ridley Scott posee el galardón de haber dirigido, no solo la mejor cinta referente a la antigüedad clásica desde *Espartaco* de Kubrick, sino también la obra que resucitó a un género que parecía haber sido olvidado por el séptimo arte (en los años posteriores aparecieron obras como *Troya*, *El rey Arturo* o *Alejandro Magno*). Múltiples son los elementos que dan lecciones sobre cómo trabajar este género: desde la excelente construcción de los personajes (y las sólidas interpretaciones que la acompañan), hasta la impecable puesta en escena y contextualización de los escenarios (vestuario, localizaciones, etc.); sin olvidar unos diálogos que recuerdan al espectador el significado de la palabra *épica*.

Dado el tema de este proyecto, también es imprescindible apuntar como anécdota la escena en la que Máximo se pone en la piel de Aníbal Barca al liderar a sus compañeros en la arena y cambiar la resolución de la batalla de Zama durante la representación de esta en el coliseo de Roma.

- *Salvar al soldado Ryan (1998)*: exceptuando el componente bélico, poco tiene a ver la cinta de Steven Spielberg con el proyecto aquí presentado. Pero hay un elemento que se incluye en ambas propuestas: la traumática primera toma de contacto de los protagonistas con la guerra, un hecho

que se representa de forma magnífica durante el desembarco de las tropas norteamericanas en Omaha Beach. El tratamiento de la imagen (utilizando una obturación más lenta de lo normal durante la grabación) y del sonido contribuyen a mostrar el impacto de la escena en el protagonista: el bloqueo y la incapacidad de reaccionar ante la horrible atmósfera que le rodea. Un referente realmente inspirador a la hora de imaginar el sangriento asalto a Sagunto.

- *El Señor de los Anillos: el Retorno del Rey (2004)*: más allá de enseñar a cierto joven lo cautivador que podía llegar a ser el cine a cuando este solo tenía 9 años, la trilogía del neozelandés Peter Jackson marcó un antes y un después en el cine épico. De todas las lecciones que se pueden aprender de esta adaptación de la obra de Tolkien, este proyecto se nutre de la épica puesta en escena durante las batallas a gran escala, ya que la historia de Aníbal plantea este tipo de escenarios en diversas ocasiones. En el caso de la batalla del Trebia (mostrada en el final del guion), se plantea un escenario que enfrenta una fuerza romana de cuarenta mil hombres, entre latinos y *socii* (aliados), con veintiséis mil púnicos (cartagineses, númidas, iberos, celtíberos y baleares) y catorce mil guerreros aliados de la Galia Cisalpina (García-Osuna, 2012).

## CONCLUSIONES

La entrada por la puerta grande en el séptimo arte es la única batalla que le queda por ganar a Aníbal Barca. Así como lo han demostrado propuestas sobre otras figuras destacadas de la Antigüedad, la complejidad de un personaje como el primogénito de la familia Barca lo hace difícil de encajar en un formato como la ficción cinematográfica; solo se intentó una vez, con poca fortuna, a mitad del siglo pasado. De todos modos, en este proyecto se ha tenido en cuenta que puede fallar en este tipo de propuestas y se han planteado alternativas; por una parte, no dejando caer todo el peso de la historia en una sola propuesta. Por otra, como demostró el general Máximo de Ridley Scott, los personajes de ficción pueden funcionar de maravilla en la épica histórica si se construyen de forma adecuada. Por ello, creo que Hanno es el elemento clave para abrirle una puerta hacia la gran pantalla a la campaña de Aníbal, porque el resto de elementos imprescindibles para construir una buena épica ya los aporta la historia original del cartaginés.

Asimismo, el proyecto se sustenta, primero, en una base teórica sólida que incluye conceptos de grandes figuras en el ámbito de la escritura de guion como Syd Field. Segundo, se apoya en una metodología y un proceso de trabajo que aborda todos los pasos necesarios para crear una historia de ficción para la gran pantalla: partiendo del desarrollo de la idea a partir de un notorio proceso de documentación histórico, pasando por la estructuración de esta idea fijando los puntos clave de la historia, junto con la creación unos arcos de personaje que justifiquen el comportamiento de estos, hasta llegar a los pasos de adaptación de la historia al formato cinematográfico (separación en escenas e inserción de diálogo).

Puede que una superproducción escrita en Europa tenga pocas posibilidades de ser realizada en un futuro próximo, a ojos de cualquiera que conozca el estado actual del sector cinematográfico, debe parecer inviable. Sin embargo, si algo demostraron los cartagineses durante la Segunda Guerra Púnica, es que aquello que tiene la apariencia de locura puede convertirse en un medio para superar algo que parece imposible. Llevar a Aníbal a la gran pantalla es una ardua tarea, pero su historia merece la pena. Como dijo el mismo general púnico cuando otros le cuestionaban su viaje a través de los Alpes: “Encontraré un camino, o me abriré uno”.

## BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA TEÓRICA E HISTORIOGRÁFICA

- **Syd Field.** 1995. El Manual del Guionista. Ed.Plot.
- **Joseph Campbell.** 1964. Las Máscaras de Dios. IV volúmenes.
- **Christopher Vogler.** 2007. The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters.
- **Marcos Rafael Cañas Pelayo y Antonio Míguez Santa Cruz.** 2014. Reyes, generales y esclavos: la Antigüedad Clásica a través del cine.
- **Jaume Duran Castells.** 2009. Narrativa audiovisual i cinema d'animació per ordinador.
- **José M<sup>a</sup> Manuel García-Osuna y Rodríguez.** 2007. La segunda guerra romano-púnica y el gran Aníbal Barca.
- **José M<sup>a</sup> Manuel García-Osuna y Rodríguez.** 2011. Las victorias del gran Aníbal Barca durante la segunda guerra romano-púnica I. La batalla de Tesino.
- **José M<sup>a</sup> Manuel García-Osuna y Rodríguez.** 2012. Las victorias del gran Aníbal Barca durante la segunda guerra romano-púnica II. La batalla de Trebia.

### BIBLIOGRAFÍA DE FICCIÓN

- **Ben Kane.** 2011. Aníbal: enemigo de Roma.
- **Ben Kane.** 2013. Aníbal: campos de sangre.
- **Ben Kane.** 2014. Aníbal: nubes de guerra.
- **Luís de la Luna Valero.** 2012. El león de Cartago.
- **Luís de la Luna Valero.** 2013. La camada del león.
- **Luís de la Luna Valero.** 2015. La conquista de Isphanya.
- **Santiago Posteguillo.** 2006. Africanus: el hijo del cónsul.
- **Santiago Posteguillo.** 2008. Las legiones malditas.
- **Santiago Posteguillo.** 2009. La traición de Roma.

## FILMOGRAFÍA

- ***Gladiator***. (2000). [película] Dirigida por R. Scott. Universal Pictures.
- ***El Señor de los Anillos: el Retorno del Rey***. (2004). [película] Dirigida por P. Jackson. New Line Cinema.
- ***Salvar al soldado Ryan***. (1998). [película] Dirigida por S. Spielberg. Dreamworks S.K.G ,Paramount Pictures.
- ***Espartaco***. (1960). [película] Dirigida por S. Kubrick. Universal Pictures.
- ***El reino de los cielos***. (2005). [película] Dirigida por R. Scott. 20th Century Fox.

## ANEXOS

### *ANEXO I: Sinopsis*

## SINOPSIS

Hanno vive con su padre, Adón, y el númida, Boco (1\*), cerca del puerto comercial de Cartago. Cuando aún es joven, su padre es reclutado para partir a la guerra y este le deja con unos amigos muy cercanos (Antígonos y Doria) los cuales tienen una hija, Altea, con quien comparte toda su infancia. Su nueva familia es de origen griego. Sus padres le instruyen en diversas lenguas (cartaginés, latín y griego) y Antígonos le cuenta las hazañas de los héroes helenos (Aquiles, Leonidas, Alejandro...), las cuales le fascinan. Pasan los años y Hanno se convierte en un hombre; se incorpora a la herrería de su padre junto a Boco y su amistad con Altea se acaba convirtiendo en amor. Una cosa no ha cambiado desde que era niño: sus ganas de ir a la guerra y a la aventura. Al poco tiempo es reclutado para servir en Iberia y debe partir.

Llega a Cartago Nova (Cartagena) donde conoce a su oficial, el libio Násér, y a Himilcón, un cartaginés que esconde su pasado como infante de la Legión Sagrada. Entre los dos le instruyen como soldado. Su joven general, Aníbal Barca, conduce al ejército hacia el norte para atacar una ciudad edetana aliada de Roma, Sagunto. Días antes del ataque se une a su unidad un edetano renegado, Kalaitos, con quien Hanno e Himilcón intentan entablar una buena relación pero este se muestra distante. Sagunto opone gran resistencia aunque acaba siendo arrasada. La primera batalla de Hanno cambia radicalmente su idea de la guerra, no hay honor ni gloria en matar a sangre fría. A partir de ahí le es imposible quitar la vida a otros. Asimismo, después de la batalla descubren el pasado de Kalaitos y su venganza contra quienes mataron a su familia.

Después de Sagunto, Roma declara la guerra a Cartago y Aníbal decide dirigir sus fuerzas hacia Italia (por tierra). Durante el viaje Hanno se da cuenta de la gran diversidad del ejército del que forman parte. Entre tanta diversidad conoce a Isalkas, un hondero balear que pese a su apariencia tribal resulta ser muy civilizado. Durante el viaje, los fantasmas de Sagunto siguen persiguiendo a Hanno; asimismo Násér se va convirtiendo en una figura fundamental para el joven cartaginés. Las fuerzas de Aníbal llegan a los Alpes en invierno. A causa de la presencia de tropas romanas en la Galia, su general decide que no esperaran para cruzarlos. Antes de la travesía, las tribus ligures y galas de la zona se ofrecen a guiarlos por los pasos, sin embargo resulta ser una trampa para destruirles y saquear los bienes del ejército. Durante una emboscada, la cual consiguen rechazar, Hanno perdona la vida a uno de sus oponentes al recordar lo

acontecido en Sagunto, pero también es herido. Aníbal mata a los líderes de las tribus y libera a los prisioneros con la intención de mandar un mensaje a las tribus locales, todo el que quiera será bienvenido en su causa contra Roma. Después del enfrentamiento la travesía se convierte en un infierno, hombres y bestias caen a causa del frío; Hanno consigue aguantar gracias a la ayuda de Náser, Himilcón y Kalaitos. Finalmente consiguen salir de las montañas y adentrarse en tierras romanas.

La travesía de los Alpes supone un duro golpe la moral de los cartagineses, por ello, Aníbal les deja descansar durante un tiempo. Días más tarde se avistan tropas romanas y el general cartaginés decide enfrentarlas en una escaramuza de tropas ligeras y caballería. Los romanos son derrotados. La victoria anima a numerosas tribus locales a unirse a la causa de Aníbal, entre ellos Leukon, el guerrero a quién Hanno no pudo matar en las montañas. Este le agradece su gesto al joven cartaginés.

El enfrentamiento a gran escala con los romanos es inevitable y los dos bandos se encuentran cerca del río Trebia. Los romanos les superan en número pero Aníbal prepara un plan para hacerles frente. La embestida romana causa notables bajas entre sus filas, entre ellos Náser. El dolor que le produce a Hanno semejante pérdida produce un cambio en él, su incapacidad de matar a sus enemigos no le ha permitido proteger a Náser que siempre había cuidado de él. Al final se da cuenta de que si en esta guerra alguien tiene que morir, mejor que sean los romanos. Su unidad, situada cerca del flanco derecho, consigue mantener a raya a los romanos, sin embargo, les informan que otros puntos de la línea están cediendo. En un último suspiro, Náser le dice a Hanno que tome el mando y este conduce a parte de su unidad más al centro para reforzarlo. Allí se produce un intenso combate que se va decantando hacia el bando romano, aunque Aníbal avisa a los refuerzos preparados previamente los cuales atacan la retaguardia de sus enemigos. Los romanos rompen filas y son masacrados. Al finalizar la batalla Hanno se encuentra con Aníbal quien le coloca oficialmente en el puesto de Náser. Asimismo, los actos de Aníbal han demostrado que es un notable estratega y Hanno empieza a confiar en él por primera vez. Los acontecimientos del Trebia podrían ser el comienzo del camino a una victoria, una victoria que les llevaría de vuelta a casa.

## *ANEXO II: Estructura*

### **PUNTOS CLAVE**

*DETONANTE:* Hanno es reclutado para el ejército de Aníbal y enviado a la Península (3).

*PRIMER PUNTO DE GIRO:* El asalto a Sagunto le muestra a Hanno la verdadera cara de la guerra. Después del asesinato de un joven de edad similar a la suya se ve incapaz de arrebatar vidas (8).

*MID POINT:* En el cruce de los Alpes, son atacados por tribus locales y Hanno es herido; repelen el ataque. Durante el resto de la travesía Hanno está a punto entregarse al abrazo del frío y la muerte pero sus compañeros le ayudan a seguir adelante. Kalaitos decide abrirse a sus compañeros (11).

*SEGUNDO PUNTO DE GIRO:* Násér, quien acaba convirtiéndose como en una figura paterna para Hanno, es abatido durante el enfrentamiento con los romanos en el Trebia. Hanno vuelve a matar. Entre sus últimos suspiros Násér le coloca como oficial (15).

*CLÍMAX:* Durante la batalla del Trebia la llegada de la fuerza de refuerzo preparada por Aníbal pone en retirada a los romanos y salva la gastada línea cartaginesa después de un sangriento combate (16).

## ESTRUCTURA POR PARTES

### *1- Los primeros años de Hanno:*

- Su padre, Adón, es reclutado por el ejército y él se queda con una nueva familia (Altea, Antígonos y Doria). Su padre le entrega una figura de madera (símbolo que representa a este personaje).

### *2- La vida de Hanno en su status quo:*

- Altea se convierte en su gran amistad.
- Antígonos le educa en diversas lenguas. Doria en otros campos (matemáticas).
- Hanno pierde la figura que le dio su padre (representa que este muere en la guerra).
- Junto a Altea, presencia el juramento que hace Aníbal Barca ante su padre,

Amílcar Barca: jura que el siempre será un enemigo de Roma.

- Las historias de Antígonos incrementan su interés por ir a la guerra y vivir sus aventuras.
- Boco le enseña el oficio de herrero. Hay una elipsis que nos transporta hasta cuando Hanno ya tiene unos 20 años.

### *3- DETONANTE*

#### *4- Despedida de sus seres queridos:*

- Altea no va a su despedida y él decide ir en su búsqueda.
- Se declaran sus sentimientos antes de la partida de Hanno. Altea se queda embarazada.

#### *5- Aparición de sus compañeros de viaje:*

- Násér: el oficial de su unidad. Desde el primer momento se mostrará como un personaje muy cercano al protagonista. Un mentor, Hanno ocupará su lugar cuando su figura desaparezca.
- Himilcón: la primera persona que conoce en el ejército, compañero de tienda y de unidad.
- Se presenta al personaje de Aníbal.

#### *6- El pasado y la historia de Himilcón:*

- Durante el entrenamiento se descubre la gran habilidad de Himilcón para combatir. Después de esto este se muestra distante al intentar ocultar su pasado como desertor de la élite militar cartaginesa. Sus compañeros lo descubren y no le culpan por ello; al no tener nada que ocultar vuelve a aproximarse a Hanno.
- Himilcón enseña a Hanno a combatir.

#### *7- Transición hasta el ataque a Sagunto:*

- El misterioso edetano Kalaitos (de Sagunto) llega a la unidad de Hanno y se incorpora a su tienda. Se muestra muy distante.

## **8- PRIMER PUNTO DE GIRO**

### **9- Roma declara la guerra y empieza viaje hacia Italia:**

- Conversación con Násér sobre lo acontecido en Sagunto
- Hanno conoce al hondero Isalkas.
- A Hanno le persiguen los recuerdos de Sagunto cuando duerme.
- Hanno, Násér y Himilcón se ven involucrados en un conflicto en el campamento. Isalkas llega para echarles una mano.
- Se descubre el pasado de Kalaitos: búsqueda de venganza contra quienes mataron a su familia. Una vez completada su venganza en Sagunto pretende quitarse la vida. Hanno e Himilcón intentan acercarse a él, pero este sigue distante.
- Escepticismo de Hanno e Himilcón al ver que se disponen a cruzar las montañas en pleno invierno. Násér defiende que deben confiar en su general.

### **10- La travesía de los Alpes:**

- Algunos líderes de las tribus ligures de la zona se ofrecen a guiarles.
- Aníbal acepta la ayuda pero desconfía de ellos.

## **11- MID POINT**

### **12- Final de la travesía de los Alpes y llegada a la península Itálica:**

- Aníbal mata a los líderes ligures que le han traicionado pero libera al resto de prisioneros. Él ha venido a combatir con Roma.
- Reencuentro con Isalkas.
- El ejército sale de las montañas después de una durísima travesía.
- Victoria sobre los romanos en el Tesino (Hanno y su unidad no participan). Aparece la figura de Escipión el Africano.

### **13- Unión con las tribus celtas y preludio al enfrentamiento del Trebia:**

- Aparece el celta Leukón con quien Hanno había peleado en los Alpes.
- Última conversación con Náser antes del Trebia.
- Aníbal expone su estrategia para enfrentar a los romanos ante los oficiales.

*14- La batalla de Trebia*

*15- SEGUNDO PUNTO DE GIRO*

*16- CLÍMAX.*

*17- Final de la batalla del Trebia.*

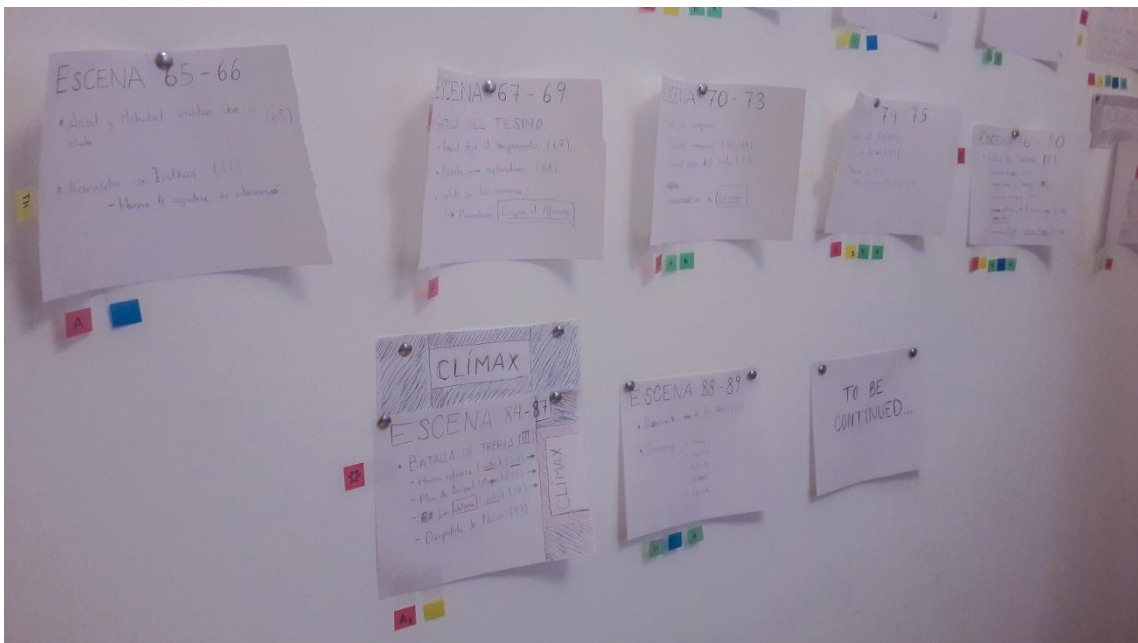
*18- Cierre de la primera parte y punto de inflexión para la secuela:*

- Hanno se reúne con Himilcón y Kalaitos en el campamento.
- Scrimmage con todos los personajes y final.
- Despedida de Náser y encuentro con Aníbal.

*ANEXO III: Trabajo de la escaleta*



1. La estructuración de las escenas requería de una metodología que permitiera ver todo el guión a la vez. Así fue cómo se trabajó.



2. Cada papel contenía la información sobre una escena (o grupo de escenas). Los colores y los símbolos indicaban la presencia de los personajes (abajo del papel) y de determinadas tramas o subtramas (izquierda del papel).

### ANEXO IV: Biblia de personajes

## HANNO

Hanno es un joven bueno por naturaleza y de noble corazón. Él prácticamente crece sin su familia biológica. Solo conoce a su padre, pero este marcha a la guerra cuando aún es un niño y nunca regresa. Por ello, la familia con la que le deja su padre se convierte en la suya: Antígonos y Boco se colocan como la figura de padre y Doria como la de madre. Desde su infancia anhela vivir aventuras como las de los personajes de las historias que le cuenta Antígonos (su padre de acogida): Aquiles, Alejandro, etc. Desea ser uno de ellos o parte de una de sus historias en el futuro. Un personaje como Boco que ha vivido la guerra de primera mano siempre intenta frenar ese sentimiento en él, pese a ello, esas ansias no hacen más que crecer hasta que Hanno llega a la madurez.

El primer gran cambio de Hanno se produce en Sagunto, allí presencia la guerra en su esencia (sangre, gritos, muerte y ni rastro de la gloria que aparecía en las historias). En el momento que mata a un edetano de edad similar a la suya, todo su concepto de la guerra y todo lo que le había llevado a ella se desmorona. Todo pierde sentido en ese momento. Su conciencia no le permitirá volver a arrebatarse otra vida, y se promete que no volverá a hacerlo, aunque ese acto será un hecho que no podrá apartar de su cabeza y le seguirá persiguiendo a lo largo del viaje.

El segundo gran cambio invierte en gran parte el efecto del primero. Con la muerte de Náser, Hanno decide volver a derramar sangre ya que su actitud no le permite proteger a los suyos y si alguien tiene que morir, mejor que sean sus enemigos. Además, al ocupar el sitio de Náser, tiene la responsabilidad de preocuparse de sus compañeros (hombres) y acatar sus obligaciones como oficial. Asimismo, a partir de los sucesos del Trebia empieza a mejorar su imagen hacia Aníbal, respecto al cual había sido muy escéptico desde el principio por la inmoralidad de sus actos (arrasar Sagunto y las pérdidas en los Alpes). Aníbal es el camino a la victoria, y el camino a casa.

Respecto a sus lazos con otros personajes, primero encontramos su relación con Altea. Ella se convierte en el principal apoyo cuando su padre se va; es su gran amistad de la infancia y, posteriormente, su gran amor. Pese al afecto que le procesa, el personaje de Altea no puede retenerlo frente a sus ganas de salir de Cartago y ir a la guerra. La posibilidad de volver a ver a Altea algún día y enmendar el error de su partida es uno de los pilares que sostienen a Hanno después de su duro choque con la realidad (primer cambio). El otro pilar que sostiene al protagonista es la amistad. Este

concepto toma forma a través de los personajes de Násér (quién se convierte en como un padre), Himilcón (su primer y mejor amigo) y Kalaitos, porque básicamente son quienes le ayudan a avanzar y a no rendirse en los momentos de mayor vulnerabilidad (cuando la situación le supera).

### *ANÍBAL*

Pese a no ser uno de los personajes con más presencia en la trama, Aníbal es el motor de la historia, ya que son sus decisiones las que determinarán el viaje de nuestros protagonistas; por tanto, es importante conocer el "porqué" de su comportamiento.

Si lo comparamos con un Hanno, Aníbal es un personaje que prácticamente carece de evolución, puede aprender de sus errores pero nunca veremos grandes variaciones en su forma de proceder. Su comportamiento está marcado por un elemento clave: la promesa que hizo a su padre y ante los dioses de derrotar a Roma (cosa que Amílcar, su padre, nunca pudo conseguir). A partir de ahí todo se subordina a esa promesa. Si tiene que permitir saquear una ciudad para motivar a sus hombres a atravesar las murallas, lo hará; si tiene que cruzar los Alpes en pleno invierno para conceder menos tiempo de preparación a los romanos (perdiendo muchísimos hombres en la travesía), lo hará; es un personaje muy maquiavélico en ese sentido. De todos modos, su objetivo no le ciega en ningún momento, él es inteligente, meticoloso y un gran táctico en el campo de batalla. Sabe analizar sus posibilidades en todo momento y nunca emprenderá ninguna acción si no dispone de un plan o un as en la manga que le ayuden a obtener un desenlace favorable, es decir, sabe cuándo arriesgar y cuando no.

Como personaje histórico, Aníbal es una persona que crea mucha controversia. Por una parte ha sido dotado con unas cualidades superiores (inteligencia, carisma, cercano a sus hombres, nacido para comandar un ejército), lo cual le proporciona la admiración, lealtad y confianza de quienes le rodean; pero por otra, como se explica antes, su objetivo es prioritario y ningún tipo de moralidad le condicionará a la hora de intentar conseguirlo. Eso es algo que choca con un personaje con una moral tan correcta como Hanno, y es a través de él que se mostrará dicha controversia.

### *NÁSER*

El libio Náser es un veterano de guerra curtido y el oficial de la unidad de Hanno. Él es un personaje cortado con el mismo patrón que Hanno (noble, buen corazón y devoto de sus allegados); pero en su caso, ya ha sufrido la evolución después de haber entrado en contacto con la guerra, un contexto en que un personaje de sus características debe adaptarse y renunciar a una parte de su forma de ser para poder sobrevivir. Estas similitudes explican su comportamiento respecto a Hanno (en general, hacía todos sus hombres; pero sobretodo hacía Hanno), se ve a sí mismo cuando era joven reflejado en él; por ello, siente una fuerte empatía por él. Se coloca como arquetipo de maestro, como un figura paterna que le ayuda a aprender y avanzar. En consecuencia, su muerte hacia el final de la trama significa que le pasa el relevo a nuestro protagonista; podríamos decir que su personaje renace en Hanno.

### *HIMILCÓN*

Se dice que los cartagineses ofrecían sacrificios humanos para contentar a sus dioses. De todos modos, había niños de las familias cartaginesas más adineradas que eran entregados a los templos de los dioses (Astarte y Baal) para ofrecer su vida a la guerra y a Cartago en vez de ser sacrificados. Estos formaban parte de la Legión Sagrada, la élite militar cartaginesa. Himilcón representa a uno de esos niños, por tanto, su pasado condiciona el tipo de personaje que es: ferviente creencia en los dioses; leal a los suyos (el mejor de los amigos y el peor de los enemigos); una persona aparentemente normal en el día a día, pero que se convierte en una auténtica máquina de matar cuando entra en combate. Eso no significa que encuentre placer en quitar vidas, pero se le entrenó para ser implacable con sus enemigos y todo sentimiento de culpa por arrebatar sus vidas queda descartado.

Su pasado es algo que guarda muy en secreto. Cuando llegó a ser un hombre, el amor por una mujer le hizo abandonar sus votos para huir de Cartago con ella. Acababa de tener una hija cuando fue reclutado como leva (como infante regular) para el ejército de Aníbal. Himilcón interpreta ese hecho como un castigo de los dioses por haber roto sus votos. Ellos decidieron dotarlo de grandes cualidades para combatir; su destino está ligado a la guerra y el no puede hacer nada más que cumplirlo.

### *KALAITOS*

Si tuviéramos que definir al edetano con una sola palabra, esa sería venganza. Como explica él mismo en la trama, es traicionado por una serie de familias de Sagunto que ven su progreso en los negocios como una amenaza: asesinan a su familia y le culpan a él; por ello, se ve forzado a huir de su ciudad. Es una buena persona cuya vida va bien encaminada y lo pierde todo de golpe, algo que produce un gran cambio en él. Cuando le conocemos, la venganza se ha convertido en su única motivación; aprovecha el asalto cartaginés para vengarse de quienes se lo arrebataron todo. Después de cumplir su objetivo no reúne el suficiente valor para quitarse la vida (no le queda nada por lo que vivir). Por una parte, siente que debía vengar a su familia, pero ,por otra, después de sus actos nunca será el mismo (en parte, se ha puesto a la misma altura de quienes le dañaron); la muerte es su única salida. Es Himilcón quien le encuentra en ese momento y le impide quitarse la vida. A partir de ahí, Himilcón y Hanno siguen intentando acercarse a él y se va estrechando su relación. Es la amistad la que vuelve a dar sentido a la existencia del edetano, sus compañeros se convertirán en su nueva familia. Ellos han sido quienes le han salvado la vida y esa es una deuda que siempre le quedará por saldar. Buscar la redención a través de la amistad.