



JK. ROWLING

BÊSTIES
FANTASTIQUES

ELS CRIMS DE
GRINDELWALD



EL GUIÓ
ORIGINAL



Empúries

J.K. ROWLING



BÈSTIES FANTÀSTIQUES

ELS CRIMS DE
GRINDELWALD

EL
GUIÓ ORIGINAL

IL·LUSTRACIONS I DISSENY

DE

MINALIMA

Editorial Empúries

Barcelona

Títol original: *Fantastic Beasts: The Crimes of Grindelwald.*
The Original Screenplay

Primera edició: novembre del 2018

Del text © J.K. Rowling, 2018
Il·lustracions de Minalima © J.K. Rowling, 2018
De la introducció © David Yates, 2018
Drets de publicació de Wizarding World © J.K. Rowling

Wizarding World és una marca registrada de Warner Bros.
Entertainment Inc.

Els personatges, els noms i els distintius/símbols de Wizarding World
són marques registrades i © Warner Bros. Entertainment Inc.
Tots els drets reservats.

© de la traducció: Ernest Riera Arbussà, 2018

© d'aquesta edició: Edicions 62, s. a.
Editorial Empúries
Av. Diagonal, 662-664. 08034 Barcelona
www.editorialempires.cat

Tots els personatges i esdeveniments d'aquesta publicació,
fora d'aquells clarament del domini públic, són ficticis i qualsevol
semblança amb persones reals, vives o mortes, és pura coincidència

Queda rigurosament prohibida sense autorització escrita de l'editor qualsevol
forma de reproducció, distribució, comunicació pública o transformació
d'aquesta obra, que serà sotmesa a les sancions establertes per la llei.
Podeu adreçar-vos a Cedro (Centro Español de Derechos Reprográficos,
www.cedro.org) si necessiteu fotocopiar o escanejar algun fragment d'aquesta
obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

Tots els drets reservats.

ISBN: 978-84-17016-65-4

Dipòsit legal: B. 26.141-2018

ÍNDEX

Introducció
de David Yates
IX

Bèsties fantàstiques: Els crims de Grindelwald
El guió original
XIII

Glossari de termes cinematogràfics
261

Repartiment i Equip
263

Sobre l'autora
267

Sobre el disseny del llibre
271

BÈSTIES FANTÀSTIQUES

ELS CRIMS DE GRINDELWALD

EL
GUIÓ ORIGINAL



BÈSTIES FANTÀSTIQUES:
ELS GRIMS DE GRINDELWALD

ESCENA 1

**EXTERIOR. NOVA YORK, CONSELLERIA
D'AFERS MÀGICS DELS EUA —1927— NIT**

PLA AERI de Nova York i de l'edifici del COMEUA.



ESCENA 2

**INTERIOR. SOTERRANI DEL COMEUA, SALA
NUA, PARETS NEGRES. NIT**

*En GRINDELWALD, amb cabells llargs i barba, seu immòbil, fixat
màgicament a una cadira. L'aire tremola, carregat d'encanteris.*

L'ABERNATHY es mira en GRINDELWALD des del passadís.

BÈSTIES FANTÀSTIQUES: ELS GRIMS DE GRINDELWALD

Una cria de Chupacabra —en part llangardaix, en part homuncle, una criatura xucladora de sang de les Amèriques— està encadenat a la cadira d'en GRINDELWALD.



ESCENA 3

INTERIOR. COMEUA, PASSADÍS ENTRE CELLES. POC TEMPS DESPRÉS. NIT

La PRESIDENTA SERAPHINA PICQUERY i en RUDOLPH SPIELMAN caminen a bon pas cap a una porta d'aspecte ombrívol, per davant d'inacabables parelles de guàrdies.

SPIELMAN

(amb accent germànic)

...suposo que se n'alegrarà, de
treure-se'l del damunt.

PICQUERY

Estariem encantats de continuar-lo
tenint aquí sota custòdia.

SPIELMAN

Amb sis mesos n'hi ha prou. Ja és
hora que respongui dels seus crims
a Europa.

EL GUIÓ ORIGINAL

Quan arriben a la porta, l'ABERNATHY es gira i els saluda.

ABERNATHY

Presidenta Picquery, Senyor
Spielman. El presoner està preparat
i a punt per viatjar.

*L'SPIELMAN i la PICQUERY es miren en GRINDELWALD dins de
la cella.*

SPIELMAN

Veig que no han deixat res a l'atzar.

PICQUERY

Va ser necessari. És extremament
poderós. Hem hagut de canviar-li la
guàrdia tres vegades. És molt...
persuasiu. Per tant, el vam privar de
la llengua.



ESCENA 4

INTERIOR. CELLES DEL COMEUA. NIT

*Celles que semblen gàbies s'alcen en fileres. Els presoners coregen i
colpegen els barrots mentre en GRINDELWALD, lligat, és transportat
cap a dalt, suspès màgicament pels aires.*

BÈSTIES FANTÀSTIQUES:
ELS GRIMS DE GRINDELWALD

PRESONERS

Grindelwald! Grindelwald!



ESCENA 5

**EXTERIOR. TERRAT DEL COMEUA. MINUTS
DESPRÉS. NIT**

*Un carruatge negre semblant a un carruatge fúnebre, tirat per vuit
vesprals, espera. Els AURORS 1 & 2 pugen al seient del cotxer, la resta
forcen en GRINDELWALD cap a l'interior.*

SPIELMAN

La comunitat màgica està en deute
amb vós, Senyora Presidenta.

PICQUERY

No el subestimin.

L'ABERNATHY se'ls acosta.

ABERNATHY

Senyor Spielman, vam trobar la
seva vareta amagada.

EL GUIÓ ORIGINAL

Fa entrega d'una capsa negra rectangular.

PICQUERY

Abernathy?

ABERNATHY

I vam trobar això.

Té al palmell de la mà un flascó d'alguna substància daurada resplendent. L'SPIELMAN allarga la mà per agafar el flascó, que penja d'una cadena, i després d'un moment de vacil·lació, l'ABERNATHY el deixa anar.

A dins del carruatge, en GRINDELWALD alça els ulls cap al sostre quan l'SPIELMAN rep el flascó.

L'SPIELMAN puja al carruatge. L'AUROR 1 porta les regnes. L'AUROR 2 és al seu costat. La porta es tanca. Una sèrie de cadenats emergeixen de les portes del carruatge. Se sent un redoblament amenaçador quan els cadenats es tanquen sols l'un darrere l'altre.

AUROR 1

Iah!

Els vesprals emprenen el vol.

El carruatge cau en picat, i llavors s'alça a través de la pluja torrencial. Més AURORS el segueixen muntats en escombres.

BÈSTIES FANTÀSTIQUES:
ELS GRIMS DE GRINDELWALD

Una pausa.

L'ABERNATHY fa un pas endavant, amb la vareta d'àlber. Mira enlaire cap al carruatge, que es fa cada cop més petit.

Llavors, desapareix.

TALL



ESCENA 6

EXTERIOR. CARRUATGE DELS VESPRALS. NIT

La part de sota del carruatge. L'ABERNATHY apareix, s'agafa als eixos de les rodes.



ESCENA 7

INTERIOR. CARRUATGE DELS VESPRALS. NIT

L'SPIELMAN i en GRINDELWALD seuen, es miren fixament als ulls, flanquejats per AURORS que apunten tots a en GRINDELWALD amb les varetes. La caps de la vareta d'en GRINDELWALD és a la falda de l'SPIELMAN.

L'SPIELMAN aixeca el flascó, que penja de la seva cadena.

SPIELMAN

S'ha acabat la llengua de plata, eh?

Però en GRINDELWALD s'està transformant...



ESCENA 8

EXTERIOR. CARRUATGE DELS VESPRALS. NIT

L'ABERNATHY s'agafa millor a sota el carruatge. La cara també li canvia. Els cabells se li tornen rossos i més llargs... És en GRINDELWALD. Alça la vareta d'àlber.



ESCENA 9

INTERIOR. CARRUATGE DELS VESPRALS. NIT

La transformació ràpida d'en GRINDELWALD en l'ABERNATHY sense llengua és gairebé completa.

SPIELMAN
(astorat)

Oh!



ESCENA 10

EXTERIOR. CARRUATGE DELS VESPRALS. NIT

Totalment transformat, en GRINDELWALD desapareix de sota el carruatge...

...i apareix al costat del seient del cotxer, on el veuen els AURORS 1 & 2. En GRINDELWALD apunta amb la vareta a les regnes del carruatge, i converteix les cordes negres en serps vivents que s'entortolliguen al voltant de l'AUROR 1 de manera que cau del carruatge i es precipita cel nocturn avall, més enllà de l'escorta muntada en escombres.

EL GUIÓ ORIGINAL

En GRINDELWALD llança un altre encanteri de manera que les cordes negres de les regnes lliguen l'AUROR 2 com una crisàlide, i el llancen com si es tractés d'una fona contra els AURORS 3 & 4 al darrere del carruatge dels vesprals. Cauen en la foscor.



BÈSTIES FANTÀSTIQUES:
ELS GRIMS DE GRINDELWALD



ESCENA 11

INTERIOR. CARRUATGE DELS VESPRALS. NIT

Totes les varetes canvien de direcció i burxen perillósament els colls de l'SPIELMAN i els dos AURORS que queden. L'SPIELMAN veu com la seva vareta es converteix en pols.

El carruatge es belluga perillósament, s'obren totes dues portes. Quan el cap d'en GRINDELWALD apareix a la finestra, l'SPIELMAN es deixa endur pel pànic i obre la capsa de la vareta que té a la falda.

EL GUÍO ORIGINAL

El Chupacabra en surt d'un salt i clava profundament els seus ullals al coll de l'SPIELMAN. S'hi baralla. El flascó cau a terra.



ESCENA 12

EXTERIOR. CARRUATGE DELS VESPRALS. NIT

En GRINDELWALD fa descendir el carruatge cap al riu Hudson, perseguit pels AURORS dalt d'escombres. Les rodes del carruatge freguen la superfície de l'aigua. Les escombres comencen a guanyar terreny.

En GRINDELWALD toca el riu amb la vareta d'àlber i de seguida l'interior del carruatge comença a omplir-se d'aigua.

Torna a fer enlairar el carruatge.



ESCENA 13

INTERIOR. CARRUATGE DELS VESPRALS. NIT

Submergits en l'aigua, els dos AURORS, l'SPIELMAN i l'ABERNATHY aguanten la respiració.

L'SPIELMAN prova d'arregregar el flascó, que flota a l'aigua, però el Chupacabra li impedeix el pas. L'ABERNATHY, amb les mans lligades encara, aconsegueix agafar el flascó amb la boca.



ESCENA 14

EXTERIOR. CARRUATGE DELS VESPRALS. NIT

En GRINDELWALD encara condueix el carruatge, gesticula amb la vareta cap als núvols de tempesta que els envolten. Un seguit de llampecs fulminen els bruixots de les escombres, i els fan caure del cel d'un en un.



ESCENA 15

INTERIOR. CARRUATGE DELS VESPRALS. NIT

En GRINDELWALD apareix a la porta i dóna un cop de cap a l'ABERNATHY. Obre la porta de manera que l'aigua surt del carruatge, arrossegant els dos AURORS que quedaven.

En GRINDELWALD entra a dins i agafa el flascó de la boca de l'ABERNATHY per la cadena, i llavors llança un encanteri que atorga a l'ABERNATHY una llengua nova i bífida.

GRINDELWALD

T'has unit a una causa noble, amic
meu.

En GRINDELWALD arrenca el petit Chupacabra a l'SPIELMAN. La bèstia frega amb afecte la cara ensangonada contra la mà del bruixot.

GRINDELWALD

Ja ho sé. D'acord. Ja ho sé, Antonio.

Se'l mira amb disgust.

GRINDELWALD

No en té mai prou.

Llavors el llança per la porta.

Amb una descàrrega màgica, envia l'SPIELMAN per la porta oberta, i llavors tira una vareta darrere seu.

BÈSTIES FANTÀSTIQUES:
ELS GRIMS DE GRINDELWALD



ESCENA 16

EXTERIOR. CEL SOBRE L'OCEÀ ATLÀNTIC. NIT

Mentre l'SPIELMAN cau, aconsegueix arregar la vareta i conjura un encanteri alentidor invisible. Mentre s'enfonsa a poc a poc cap al mar, l'SPIELMAN veu com el carruatge solca els aires en direcció a Europa.

