



Trabajo de Fin de Máster

Máster en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual

Facultad de Comunicación

Curso 2020-2021

Diciembre 2021

Escritura y memoria de guion de largometraje de ficción

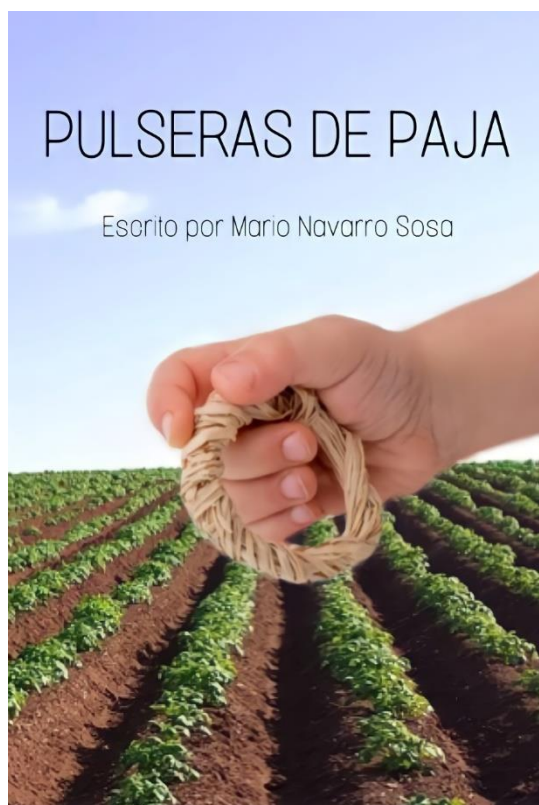
“PULSERAS DE PAJA”

Alumno: Mario Navarro Sosa

Tutor: Joaquín Marín Montín



Trabajo de Fin de Máster
Máster en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual
Facultad de Comunicación
Curso 2020-2021
Diciembre 2021



PULSERAS DE PAJA

Memoria de guion de largometraje de ficción

Alumno: Mario Navarro Sosa

Tutor: Joaquín Marín Montín

ÍNDICE

1. Introducción	1
2. Proyecto	2
2.1. Contexto	2
2.1.1. Ambiente	4
2.2. Justificación y Motivación	6
2.3. Género y tono	9
2.4. Storyline	9
2.5. Sinopsis	10
2.6. Argumento	10
2.7. Análisis estructural	13
2.8. El Final	14
2.9. Referencias	16
2.9.1. Experiencia Propia	16
2.9.2. Referencias Literarias	17
2.9.3. Referencias Cinematográficas	18
2.10. Personajes	20
2.10.1. Protagonistas	20
2.10.2. Secundarios	23
2.10.3. Otros	26
2.10.4. Sociograma	28
2.11. El Idiolecto	29
2.11.1. Glosario	29
3. Proceso de elaboración	31
3.1. Cronograma del trabajo	31
4. Material utilizado	33
5. Tratamiento	34

1. Introducción

Varias son las cualidades que pueden definir a un ser humano y todas sirven para que alguien sea tal y como es. Por ejemplo, en "Pulseras de paja", los tres personajes principales destacan por ser muy diferentes entre sí, pese a que sean familia. Uno es un cobarde que siempre ha sufrido en secreto por su forma de ser, otro se comporta de forma maléfica con sus seres queridos preso de la pérdida, y el niño es un monigote que tiene la boca para beber y masticar, y nada más.

Sí, estos personajes tienen muchos defectos, y sólo cuando logran poseer otro atributo, en este caso positivo, pueden estar en paz con ellos mismos y con el entorno que les rodea, y esta cualidad es la **honestidad**. Porque una persona puede ser muchas cosas, pero ante todo, nunca puede dejar de ser honesto.

Esta reflexión no es un mero alegato a favor de tal adjetivo, sino que sirve para ilustrar al lector de las inquietudes de un servidor a la hora de escribir. Los personajes pueden o no ser honestos pero la persona que los construye, los mueve y los hace hablar tiene que serlo sí o sí.

Durante todo el proceso de escritura de este largometraje he intentado no dejar de ser así y creo que el camino más corto para ello es hablar de lo que he vivido. Yo he recorrido los caminos que Damián transita, he escuchado frases exactas a las que emite Miguel y he sido igual de cobarde que Hospicio a la hora de enfrentarme a los problemas.

Por ello, puede decirse que esta historia está escrita desde lo profundo, en un intento por crear un relato cuya esencia sea pura y sincera, donde se hable de personajes auténticos, con conflictos universales, que se mueven en espacios reales.

El resultado es una comedia dramática tremendamente castiza, porque si la honestidad ha sido una obsesión durante todo el proceso, el dotar de una identidad propia nacional y patria al discurso no ha sido menos. La esencia de un país no reside

en sus símbolos, sino en la personalidad de sus gentes y los personajes de “Pulseras de paja” son sumamente españoles.

2. Proyecto

2.1. Contexto

Estamos en algún punto indeterminado de la década de los 30, después de la instauración de la II República y antes del golpe militar que dio lugar a la Guerra Civil. Sin embargo, en ningún momento se concretan fechas ni se comentan hechos que ayuden a situar a los personajes en dicho periodo. Se trata de una época de hambre, ruina y miseria en la que las gentes de España subsisten con lo mínimo, y más los que viven en entornos rurales.

Si bien se puede decir que España, para entonces, todavía no había entrado en el siglo XX, cuando hablamos de los núcleos rurales vemos que el atraso es todavía mayor y solo los movimientos obreros, en momentos muy puntuales, lograron sacar a la población agroganadera del ostracismo. El Antiguo Régimen, derrocado hacía ya más de un siglo, seguía muy vigente en la mitad meridional de la península ibérica, donde predomina el latifundio. Esto es clave para explicar el hecho de que territorios muy extensos de trabajo agrícola fueran propiedad de una sola persona, normalmente una figura de alta alcurnia que exprimía las tierras dejándole las migajas a los jornaleros y aparceros.

La acción sucede en ambientes humildes, con personajes que viven al día y tratan de alimentar a sus familias matándose a cambio de cuatro perras. Con una formación mínima y escaso bagaje cultural, lo máximo que alcanzan a hacer los personajes es leer y escribir, y algunos ni eso. El resto de Occidente parece avanzar pero el lugar donde acontece la trama no. Predominan los medios de transporte primitivos y los caminos de tierra sin señalizar. No hay edificios ni construcciones ornamentales, solo casas y chozas y alguna venta mugrosa en la que hacer un alto en el camino. Son frecuentes los problemas de comunicación, con mensajes que tardan hasta meses en

llegar a su destino y los malandrines y sinvergüenzas que se dedican al asalto y al pillaje, con los escrúpulos justos para no convertirse en asesinos.

Las autoridades son escasas y poco cualificadas y destacan por ayudar al terrateniente, que obliga a sus súbditos a votar según sus intereses bajo pena de perder el trozo de tierra correspondiente. Los gobernantes intentan mejorar las condiciones del pueblo pero lo justo como para que no haya levantamientos. Además, en el caso andaluz, existe desde hace siglos una red clientelar que sobrevuela por todos los estratos de la sociedad, haciendo que los privilegiados sean siempre los mismos y que a los individuos de estratos sociales bajos les sea muy difícil progresar.

Es la ley de la selva y el que no lo sepa no sobrevive. Con todo, la mayoría de los individuos de clase popular posee su lado tierno y entrañable y siente empatía por los demás. Se ayudan unos a otros como pueden en un escenario que no hace prisioneros. La otra cara de la moneda demuestra que la sociedad es puritana y chivata y el que sobresalga un poco de lo establecido es señalado con fervor. Las férreas normas católicas casi son más importantes que las dictadas por el código civil y la fuerza de la iglesia es monumental. Los sacerdotes y demás profesionales del seminario son tratados con el máximo respeto y algunos realmente gozan de una extensa sabiduría al poder haberse formado intelectualmente. Por lo tanto, las figuras religiosas tienen gran peso entre el resto de vecinos.

La apariencia es prioritaria al interior y a los sentimientos de los individuos. Este hecho es más exagerado en las poblaciones rurales que en la ciudad. Por entonces, los pueblos eran pequeños municipios con pocos habitantes. Todos los residentes se conocían y se producía cierto ambiente endogámico del que era complicado escapar. Alguien no puede hacer lo que de verdad desea si es de mal gusto, injusto o no bien visto. Los rígidos preceptos morales que guían a la sociedad se erigen en indispensables e insalvables y a los ciudadanos no les queda más remedio que acatarlos bajo pena de humillación pública y miradas envenenadas. "El qué dirán" tiene más valor que "lo que pienso/siento".

La población, mayormente analfabeta, apenas tiene inquietudes artísticas, filosóficas o intelectuales, en parte porque pasan gran parte de su tiempo en las labores del campo. La teología sigue siendo una de las opciones favoritas de los que sí quieren o pueden cultivarse de forma académica. Los niños rápidamente abandonan la asistencia a la escuela o directamente ni acuden porque su fuerza es imprescindible a la hora de ayudar a sus progenitores con la cosecha o para echar una mano en el hogar con salarios mínimos o pagos en especie.

Por ello, las enseñanzas y los conocimientos, en su mayoría primitivos y rudimentarios, se transmiten de manera oral, al igual que los cuentos, las canciones populares y las historias. Así, los hombres, más que ser propiamente hombres, actúan a veces como animales que sobreviven gracias a la fuerza. Mientras, las mujeres, además de realizar frecuentemente las mismas tareas que los hombres, también tienen que cuidar del hogar, de los hijos (cuando aún no han madurado) y de los mayores a los que el cuerpo ya no les da para trabajar. La esperanza de vida es bastante baja, además de por la falta de medicamentos, cuidados e higiene, porque los trabajadores alargan su vida activa lo máximo posible, siendo la jubilación una utopía para la inmensa mayoría.

2. 1. 1. Ambiente

El entorno en el que se mueven los personajes es fundamental. Si bien la trama principal podría darse en cualquier parte del mundo, absolutamente todo lo que la rodea responde a una zona geográfica muy particular, lo que irremediablemente le afecta. Hay algunos objetos que son muy importantes para el relato y los propios personajes. Sirven para ayudar a describir su forma de ser y su comportamiento ante determinadas situaciones:

- La vara de Damián: se trata de una caña vegetal tirada en el suelo que Damián ve cuando escapa de la mirada de Alfredo y que le es muy útil a la hora de realizar el viaje, no sólo para caminar, sino también para defenderse. En el primer encuentro con los bandidos la prueba en Zacarías pero se la parten en dos, siendo arreglada con remiendos cuando se encuentra con Miguel. Es un símil del protagonista (rota cuando él está decidido a abandonar la misión y

reparada una vez se reanuda el viaje). Es uno de los pocos elementos que vuelve al pueblo con Damián, se salva del robo de Penélope y, finalmente, es imprescindible para el segundo encuentro con los maleantes.

- El muñequito de Modesto: una estatuilla de acero que representa a un soldado de época al que le falta una pierna. Es de metal y está tallada de forma tosca. Damián lo guarda con celo durante todo el viaje ya que es un regalo. Él no está muy acostumbrado a los obsequios y además piensa que es un detalle por parte del comerciante. Cuando vuelve al pueblo de nuevo, el muñequito cambia de manos y se convierte en la primera cosa que Violeta hereda de su hermano. Siendo pobre, Damián apenas ha contado con juguetes en su infancia y, al igual que se hace con otras cosas, estos también pasan de mano en mano.
- La pulsera: hecha de paja trenzada por Lidia, que se entretiene elaborando trabajos manuales como este. Al principio se la niega a Damián pero finalmente se la otorga antes de que parta. Es un complemento que representa la unión de ambos. Damián la observa a veces durante el viaje, evocando la presencia de su amiga. El niño la pierde en un momento indeterminado pero, en su vuelta al pueblo, no le importa demasiado, lo que extraña a Lidia y refuerza que Damián no es el mismo que el que se fue.
- La bota de vino de Miguel: lo único que siempre lleva consigo Miguel, colgada al cuello; sobrevive hasta el robo de Penélope. Pese a que nunca se ve a su portador recargarla, siempre está llena de vino. Hecha de piel de cabra, tiene un color marrón. Se equipara con un peso que Miguel no se puede quitar de encima, el alcoholismo.

Hay además dos elementos que aparecen en la trama y que representan al mundo animal a lo largo del relato. Son importantes ya que participan en algunas acciones que hacen avanzar el relato, e incluso se les puede considerar como personajes con entidad, sobre todo a la Cabra, que llega a mostrar emociones.

- La cabra: aparece en el pajar y asusta a Damián aunque más tarde duerme con él. A continuación, el chico la salva de los maleantes. Simboliza la actividad del pastoreo, algo fundamental en el medio en el que se desarrolla la trama. Al final se la queda Miguel ya que ambos son ejemplares descarriados.
- El mulo: propiedad de Diego y su familia, es una bestia tranquila y dócil que es sustraída por los maleantes y que acaba huyendo en el enfrentamiento. Representa la fuerza del trabajo que tanto hace falta a la hora de labrar un trozo de tierra.

Por otra parte, hay diferentes frutas y verduras que se muestran a lo largo de la historia y que sirven de alimento a los protagonistas. Indican, además, la época del año en el que se sitúa el relato, la primavera, puesto que las ciruelas, amascos, granadas, rábanos, piñas, habas y demás ejemplos se encuentran maduros en dicha época del año.

Por último, yéndonos al plano intangible, se entonan dos canciones durante el relato. La primera la canta Miguel cuando está bañándose en el río y la segunda es una saeta proclamada por Antonio el cantaor a modo de despedida de Hospicio. Ambas se enmarcan en la tradición oral que responde a las clases populares y sirven para reforzar el costumbrismo de la historia. La segunda, además, es cantada en pleno transcurso de las fiestas de Fuente del Gandul, que como la mayoría de celebraciones dadas en Andalucía, es religiosa. Por ello, es una saeta.

2.2. Justificación y Motivación

“Pulseras de paja” es un largometraje de aproximadamente 120 minutos en el que se narra el viaje de Damián a través de las zonas y los paisajes típicos meridionales de la península ibérica. Durante el transcurso del relato, los personajes tienen que luchar no solo contra la miseria y la penuria, sino también con los sentimientos y obsesiones que les persiguen y atormentan.

La trama nos habla de muchos temas, como la familia o la madurez, teniendo de fondo un escenario realista en el que se retratan las penalidades de una serie de personajes pero siempre con humor, de forma contenida, evitando los dramatismos exacerbados y la denuncia superflua. El largometraje tiene una ideología clara pero se expone de manera sutil.

Ubicado al principio de la década de los 30, se trata de un drama de época. El cine, dentro de sus posibilidades, permite transportar al espectador a épocas y lugares diferentes a la actualidad, en las que aprende y descubre cosas que quizá ni pasen por su mente. En este caso, se tiene muy en cuenta el rigor histórico, en un intento por comprobar que, en apariencia, las costumbres y la forma de vida han variado mucho a lo largo de los años pero que, en realidad, todo se repite y no somos tan distintos a como éramos hace 90 años.

Pese a que la acción sucede poco antes de la Guerra Civil, no aparecen nombres, hechos o menciones a ninguna contienda, revuelta o manifestación política ya que ni el conflicto militar ni sus causas tienen ningún tipo de peso en la trama. Esto sirve también para llamar la atención sobre lo aislados que vivían los pueblerinos entonces.

Por otra parte, los escenarios escogidos son tales con el objetivo de homenajear a una zona concreta, Andalucía, cuyos espacios configuran un entorno reconocible por los propios habitantes de la región y que contienen en sí mismos el sudor de una masa innumerable de personas que los han trabajado.

Yo, criado en las mismas tierras que Damián, entiendo que se puede contar una historia localizada aquí y no en una gran ciudad. El mundo rural a veces parece un lugar muy lejano e inalcanzable. Gran parte de la población urbanita se encuentra dentro de una burbuja sin saber de dónde viene el algodón de su ropa interior.

Por otra parte, durante la creación de esta historia hay un empeño, casi una obsesión, por dotarla de una identidad profundamente española. Actualmente, debido al fenómeno de la globalización, se producen obras etéreas que pueden ser

intercambiables de país a país. Por lo tanto, este largometraje intenta ser honesto con lo que es y con las referencias de las que bebe.

Y es que el mantra de que el cine español es deficiente es absolutamente falso. Si bien es verdad que hoy en día existen obras que, como he comentado antes, intentan ser algo que no pueden ser en la vida, la tradición cinematográfica española es algo a reivindicar. Los ejemplos más inolvidables poseen la identidad comentada antes. Incluso los autores exiliados a la fuerza no lograron desprenderse de ella, solo hay que ver una película de Buñuel.

Tenía que ser un largo, porque puede que la gente ya no vea películas, ni siquiera en casa. Hoy en día la ficción seriada está en la cresta de la ola y es normal. Cuando hablo con compañeros, amigos o familiares, las afirmaciones suelen ser bastante parecidas: en una película no da tiempo a empatizar con los personajes; nadie tiene hora y media para ver algo de seguido; en caso de que no haya sido del gusto del espectador, nadie puede restituir dicho tiempo.

Y sin embargo, tenía que ser un largo. Tiene que ser un largo. Puedo decir que disfruto de otras formas de manifestación audiovisual. Claro que visiono series en cualquier plataforma y buceo en *Youtube* o *Twitch* en busca de contenidos interesantes. Pero el cine... es el cine, un arte que reúne componentes de las otras seis modalidades para contarte una historia. Personalmente, ningún medio conmueve en la narración como el cine. Como dice Garci, "ningún otro arte en el siglo XX ha presentado tantas obras maestras como el cine".

El duelo final de *La Diligencia* con John Wayne tirándose cuerpo a tierra; Truman saliendo del gigantesco plató en su famoso y multitudinario show; un italiano, un francés y un holandés orinando juntos en un descanso del viaje en *El Salario del Miedo*; el replicante perdonando al detective en una azotea bajo la lluvia; la fuga de Andy Dufresne de *Shawshank*; Gemma Cuervo subiendo las escaleras hasta llegar a su hogar en *El Mundo Sigue*; y otros ejemplos en un intento de expresar lo que estoy intentando explicar.

2.3. Género y tono

Nos encontramos ante una comedia dramática, un largometraje de corte realista y de época en la que se cuentan las peripecias y aventuras de una serie de personajes de origen humilde y cómo utilizan los escasos medios que poseen para lograr sus objetivos. En este caso, la meta del protagonista es llana y nada espectacular: un viaje a pie para la búsqueda de un familiar y su posterior vuelta. En principio, algo que le puede pasar a cualquiera, si bien en esos tiempos, su consecución era más difícil.

Además, con el cómo se cuentan las cosas se pretende evitar la dichosa “pornomiseria”. Los personajes no son unos pobres desgraciados, tienen aristas y comportamientos censurables. Predomina el drama en el fondo, pero en la forma la intención es mostrar los acontecimientos siempre con ligeras dosis de humor y no pocas son las situaciones cómicas y simpáticas, con predominio del costumbrismo inherente al tipo de historia.

Lo importante es mostrar a una serie de personajes entrañables, con los que empaticen los espectadores, en medio de situaciones que les hagan sacar lo mejor (o peor) de ellos, con un subtexto que hable de la familia, la valentía y cómo rebelarse contra el “qué dirán”, del pasado y el perdón, el aceptarse a uno mismo, la madurez... Por otra parte, también se trata de un *coming of age* en el que el protagonista pasa de la infancia a la adolescencia y donde se narra, además, algo tan importante como su despertar sexual.

2.4. Storyline

Un niño tiene que ir a un pueblo lejano a buscar a su tío para casarlo con una vecina del suyo. Nada más comenzar el viaje, se le une su otro tío, viudo, con el que vive todo tipo de peripecias hasta dar con su hermano que, para su sorpresa, se ha hecho cura. Pese a convencerlo, cuando vuelven al pueblo, el sacerdote rechaza a la vecina, provocando que el viudo sea el que se despose con ella.

2. 5. Sinopsis

Damián, un niño de 12 años es obligado por su madre, Begoña, a emprender un viaje para buscar a su tío Hospicio, que vive en un pueblo lejano. La vecina y mejor amiga de su madre, Verónica, desea tener un hijo al que proveer de su herencia y para eso necesita casarse y Hospicio, pese a su edad (30 años), sigue soltero. La travesía, que en principio iba a ser una aventura solitaria, pasa a ser cosa de dos cuando su otro tío, Miguel, le sorprende en el camino. Este, profundamente traumatizado por la muerte de su esposa, se encarga de enseñar y aconsejar a su sobrino durante todo el trayecto hasta que llegan a donde vive Hospicio y se les revela que se ha convertido en cura.

Pese a las reticencias iniciales, acepta irse con ellos. Llega a tener un vínculo especial con Damián ya que son parecidos. El sacerdote tiene una sensibilidad completamente opuesta a la personalidad de Miguel, por lo que la relación entre ellos es difícil. Además, el pasado de Hospicio es doloroso y Miguel tiene gran parte de culpa en ello.

De vuelta en el pueblo, Hospicio se reencuentra con Begoña y Verónica y, dolorido pero seguro, decide rechazar el enlace, lo que origina una brutal pelea con Miguel en la que se destapan todos los sentimientos que sufren el uno por el otro. Finalmente, se reconcilian y Miguel, confiesa que tuvo una historia de amor con Verónica cuando eran jóvenes que se malogró por el padre de ella. Aconsejado por Hospicio, determina hablar las cosas con ella y se reconcilian. El colofón es la boda de ambos oficiada por Hospicio, que duda si quedarse en el pueblo o no tras la ceremonia.

2.6. Argumento

Estamos en la década de los 30. Damián, de 12 años, crece en el seno de una familia humilde que reside en un pueblo insignificante. El cabeza de familia, Alfredo, trabaja como aparcerero en las tierras más próximas, manteniendo con su labor a Begoña, su mujer, a Damián y a una niña, Violeta, de pocos meses de vida.

Begoña está muy preocupada por la situación. Las necesidades son más abultadas que nunca, con la familia teniendo dificultades de sustento graves. Verónica, su vecina y amiga de toda la vida, ha llegado a una edad peligrosa para disfrutar de descendencia. Nunca ha conocido varón porque su padre, provisto de una pequeña fortuna, producto de un negocio floreciente, era muy exigente y, con el paso de los años, solo quedan en el poblado casados y niños.

A estas alturas, a Verónica le da igual con que hombre estar, solo desea tener una sucesión a la que traspasar su patrimonio heredado. Por ello, Begoña decide ofrecerle a Hospicio, su hermano, un hombre que se fue hace mucho del pueblo y que nunca se ha casado. Y lo hace por dos motivos: primero, porque puede acabar siendo beneficiada económicamente al convertirse en familiar de Verónica, y segundo, porque son muy amigas desde siempre y le aprecia de verdad.

Sin embargo, ella no puede ir a buscar a su hermano porque tiene que ocuparse de la casa y cuidar del bebé. Alfredo tampoco puede desatender sus labores y el otro hermano de Begoña, un viudo llamado Miguel, no se lleva nada bien con Hospicio, por lo que solo queda una alternativa: Damián, que además tiene que espabilar. Este no protesta demasiado y, más que temor, le muestra a Lidia, su mejor amiga, cierta inquietud porque nunca ha salido del poblado.

La inexperiencia inherente a su edad hace que nada más comenzar el viaje sea arrinconado por tres bandidos, Jacobo, Zacarías y Lute, que le quitan todos sus bienes. Solo la aparición sorprendente de Miguel, el viudo, lo salva de grandes problemas. Su tío decide acompañarle en la travesía pese al rechazo del niño. A su vez, Begoña, instada por el padre de Lidia, busca a su hermano y, al no encontrarlo, intuye que ha ido a acompañar a su hijo, lo que le preocupa.

Tío y sobrino corren diferentes aventuras: hacen noche en un bosque compartiendo cama, cayéndoles un aguacero al día siguiente; se refugian en una torre habitada por gitanos y van a parar a una taberna donde Miguel es engañado. Finalmente llegan a Fuente de Gandul, donde se supone que ha recalado Hospicio. Allí se encuentran con una procesión religiosa comandada por el párroco del pueblo y salta la sorpresa: dicho

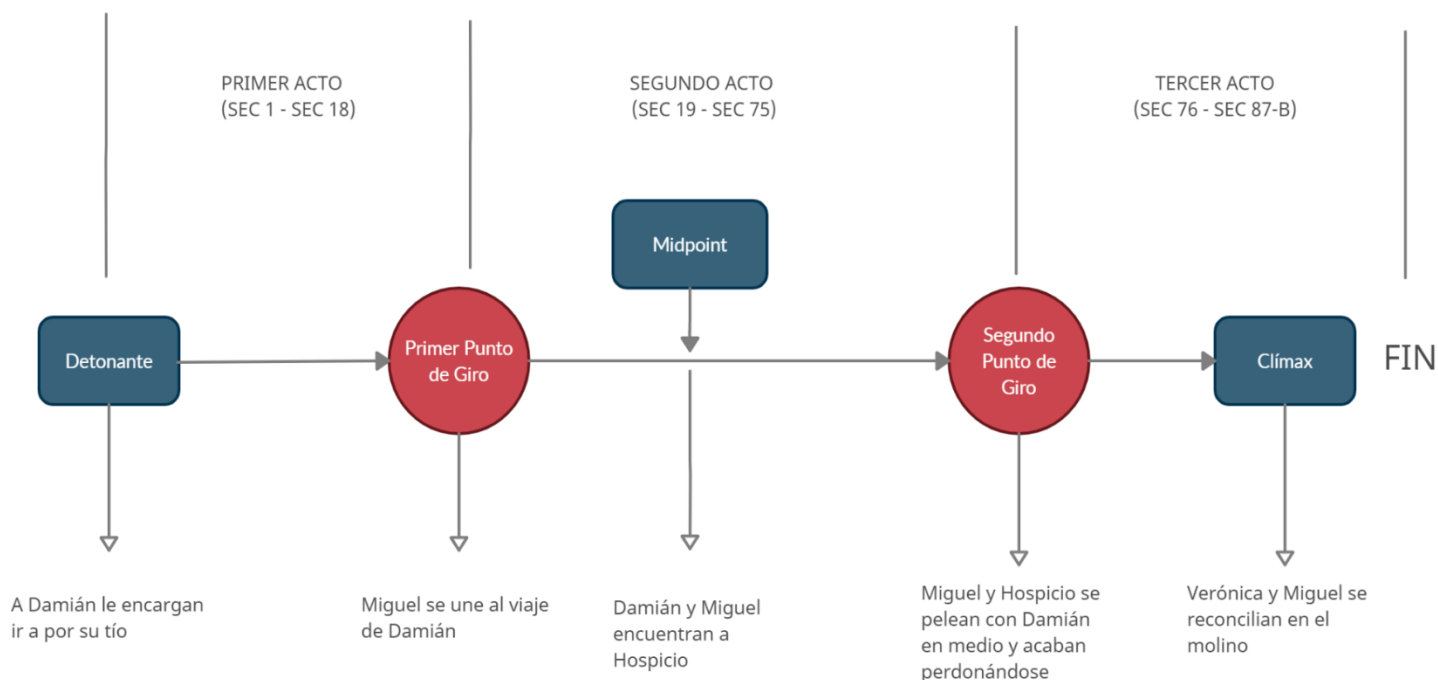
párroco es Hospicio. No se lo ha contado a su familia porque siempre ha sido muy retraído (en ese aspecto se parece un poco a Damián). Finalmente le persuaden para que vaya con ellos sin estar ni por asomo convencido.

Tras más peripecias en el viaje de vuelta, con numerosos reproches y tiranteces entre los miembros del trío, tienen un encuentro brusco con los maleantes que hurtaron a Damián con resultado agrisado. Por fin llegan de vuelta al pueblo. El sacerdote se reencuentra con Begoña y Verónica y, con todo el dolor de su corazón, decide rechazar la propuesta, algo que ambas mujeres entienden pero no Miguel, que reprende a su hermano y le acusa de cobardía y de no ser un hombre.

Esto provoca una pelea entre el viudo y el cura que acaba con ambos perdonándose después de muchos años. El viudo admite que le gustaría casarse con Verónica ya que ambos vivieron una historia de amor cuando tenían más o menos la edad de Damián. Sin embargo, dicha relación fue cortada de raíz por el padre de Verónica y, después de muchos años, Miguel se casó con la que fue su mujer.

Aconsejado por Hospicio, decide reunirse con Verónica. Ella confiesa que siempre ha estado esperándolo y que sigue queriéndolo y Miguel le corresponde. Deciden casarse pero el cura del pueblo fallece, con lo que Hospicio se ofrece para officiar la boda. En plena euforia provocada por la ceremonia y el convite, Damián y los demás insisten a Hospicio para que se quede en el pueblo pero este muestra un mar de dudas, con lo que no sabe qué hacer.

2.7. Análisis estructural



El largometraje se constituye en tres actos. El primero comprende desde la escena 1 hasta la escena 18, cuando a Damián le encomiendan la misión de ir a buscar a Hospicio y emprende el viaje acompañado por Miguel.

El segundo acto empieza en la escena 19 y termina en la 75. Narra el viaje de ida hasta la llegada al pueblo donde está localizado Hospicio y su posterior vuelta al lugar de origen, incluyendo la pelea y posterior reconciliación de Miguel y Hospicio.

El tercer acto engloba desde la escena 76 hasta la 87-B, incluyendo los días previos a la boda y el propio enlace. La historia acaba en el convite de la boda, celebrado en casa de Begoña.

El detonante está situado en la escena 6, en la que Begoña y Alfredo comunican a Damián que tiene que ir a Fuente del Gandul a buscar a Hospicio, su tío, para que se case con Verónica. Pese a algunas reticencias, Damián emprende el camino y, nada más empezar, tiene un contratiempo con unos malhechores que le roban sus cosas.

Sin embargo, Miguel, su otro tío, aparece y le auxilia, para proponerle a continuación acompañarle en el viaje. Esto sucede en la escena 18 y supone el primer punto de giro, tras el cual empieza el segundo acto.

El *Midpoint* tiene lugar en la escena 44, cuando Miguel y Damián, ya en Fuente del Gandul, encuentran a Hospicio, que resulta que se ha hecho cura. Finalmente, logran convencerle para volver al pueblo y comienza el viaje de vuelta. Ya en la escena 75 sucede el segundo punto de giro, traducido en una pelea terrible entre Miguel y Hospicio, precedida durante todo el viaje de vuelta por reproches y recuerdos que la han provocado aunque al fin y al cabo, Miguel y Hospicio acaban perdonándose.

En la escena 76 comienza el tercer acto. Se revela que Miguel y Verónica en realidad se aman y acaban comprometiéndose. Esto da paso a la boda y el posterior convite. La trama principal tiene su fin en la escena 87-B.

Existen otras tramas secundarias: la protagonizada por Begoña en el pueblo, mientras su hijo está de viaje, centrada en sus preocupaciones porque haya ido a acompañarle Miguel y en sus conversaciones con Verónica. Hay dos tramas amorosas, la de Damián con Lidia, que se narra a cuentagotas a lo largo de toda la historia, y la de Verónica y Miguel, en la que también hay flashbacks de apoyo.

2.8. El Final

Con el proceso de escritura cercano a su fin, se plantearon varias dudas en cuanto al funcionamiento de algunas secuencias y el comportamiento y motivaciones de los personajes. En principio, la capa de subtexto dedicada a mostrar el conservadurismo de la sociedad era mucho más potente: debido a que Miguel es viudo, los vecinos se le echarían encima para boicotear la boda, lo que originaría conflictos y peleas.

Sin embargo, a medida que el relato iba desarrollándose, también iba mutando. Me pareció más interesante el narrar las relaciones de los personajes protagonistas entre

ellos debido a la importancia que se le da a los traumas del pasado y a la valentía necesaria para afrontarlos.

Así pues, planteé una serie de finales alternativos más o menos dramáticos:

- Final 1: La trama era totalmente igual, solo se modificaba la estructura ya que las diversas secuencias protagonizadas por los vecinos no aparecían todas al final, de forma continua, sino que iban mostrándose de forma desordenada a lo largo de todo el relato, con lo que la forma de contar el relato ya no era lineal.

- Final 2: En esta alternativa se creaba una relación de enemistad entre Miguel y Blas que crecía a lo largo de los años debido al amor que ambos sentían por Verónica y cuya última consecuencia era el asesinato de Miguel por parte de Blas tras producirse los altercados antes mencionados en el convite de la boda. Por ello, la historia tendría su fin en un cementerio.

- Final 3: Exactamente igual al anterior, salvo que Hospicio perdía la fe en los hombres tras lo visto en la boda y decidía abandonar el hábito y casarse él mismo con Verónica.

- Final 4: Igual que el segundo final, salvo que el cierre no era tan dramático. Los conflictos de la boda no eran tan graves y todo se resolvía con una pelea en la que los protagonistas solo mostraban algunos rasguños y cardenales.

- Final 5: Se eliminaba todo lo relacionado con los vecinos, quedando como clímax de la narración la reconciliación de Miguel y Verónica.

Por consiguiente, decidí escribir los dos que más me convencían, el segundo y el quinto. No obstante, durante el progreso de dicho final, algo en mí me decía que no era lo adecuado, no estaba contento. Era una sensación que me impedía continuar. Todo lo contrario me ocurrió con el cierre finalmente escogido, el cual salió sin forzar, de forma rápida y con convencimiento, pese a que sufría un gran temor de que fuera demasiado anticlimático. Decidí aligerar el volumen de rigidez moral que había

presente eliminando todas las secuencias protagonizadas por vecinos puritanos y envilecidos.

Si bien la estructura estaba clara desde el principio, había ciertos fragmentos que chirriaban o aparecían como forzados así que encuentro que lo mejor ha sido quitarlos. Con ello, la historia se ha acercado un poco más al género del melodrama. En el final definitivo, en las últimas secuencias, se exponen los temas exhibidos a lo largo de todo el relato: el perdón, la madurez y la familia, pero sobre todo el miedo y la cobardía (Miguel ante el nuevo matrimonio; Hospicio por no querer volver al pueblo). Sin embargo, se trata de un cierre optimista ya que los tres protagonistas acaban riendo.

2.9. Referencias

2.9.1. Experiencia Propia

Si bien las influencias de otras obras artísticas están presentes, lo que tiene más peso en la construcción de esta historia son las vivencias que he tenido, por lo que buena parte de las situaciones y frases emitidas por los personajes han sido contempladas, protagonizadas o escuchadas por mí en primera persona.

Como residente en la periferia de un pueblo -que ya es decir-, he tenido (y tengo) el campo muy cerca. Así, pasé bastante tiempo de mi infancia construyendo cabañitas en un cañaveral, buscando *palodul* cerca de los riachuelos y explorando por entre las inmediaciones de mi municipio en busca de Dios sabe qué.

Ya siendo un adulto, empecé a trabajar en el campo, en concreto en la cogida de la aceituna, y en las jornadas bajo el sol abrasador o con el frío congelando los huesos, he presenciado de cerca lo que es la vida para las comunidades que viven del sector primario, ya sean jornaleros, pastores, manijeros o patronos. Con ellos he entablado conversaciones que me han servido de primera mano.

Además, las recurrentes visitas a todo tipo de bares, tascas, tabernas, mesones y cafeterías del entorno rural, pobladas de individuos en su mayor parte desgraciados e infelices, han ido provocándome una especie de obsesión en observar y oír con atención a los parroquianos del lugar. El cómo actúan, cómo hablan, las lecciones que dan, etc, son para mí muy valiosas a la hora de recopilar anécdotas interesantes, consejos valiosos e historias falsas pero puras con las que dotar de verdad a las historias que escribo.

2.9.2. Referencias Literarias

Para el proceso de documentación y escritura he ido leyendo varias novelas que me han servido para profundizar narrativamente en ciertos aspectos del largometraje como pueden ser la construcción de los personajes femeninos, conocer la posible actitud de un sacerdote, el modo de hablar de los individuos o el comportamiento de la sociedad en una época más antigua. Las novelas son:

-*Réquiem por un campesino español* (1953) de Ramón J. Sender: En esta obra queda claro que la vida en un pueblo puede ser algo definitorio para decidir la vida de un hombre, sobre todo cuando dicha persona encabeza los movimientos obreros de la comarca en el contexto de la Guerra Civil Española. Los tres estamentos representados (burguesía, clero y pueblo llano) tienen sus claroscuros, pero al final los dos primeros acaban subyugando al tercero, como es tradición. Además, el narrador es un sacerdote muy particular cuyos actos son bastante cuestionables.

-*La Tía Tula* (1921) de Miguel de Unamuno: Tula es una mujer que ansía ser madre pero por el contrario, desprecia a los hombres y todo lo que tenga que ver con ellos. Este personaje tan complejo es el hilo conductor de una historia tan peculiar y sugerente como el imaginario típico de su autor. Unamuno da una clase de construcción de personajes femeninos fuertes sin caer en los tópicos de la escritura masculina.

-*La Familia de Pascual Duarte* (1942) de Camilo José Cela: De nuevo un relato que se enmarca en un pueblo, donde parece que las cosas suelen maximizarse o

empequeñecerse según el caso. Unos personajes incapaces de comunicarse se dedican a ver pasar los días mientras el rencor que les crece en su interior provoca puntuales destellos de ira.

-*Intemperie* (2013) de Jesús Carrasco: La huida de un niño y un pastor en un viaje sin apenas palabras dado a lo largo de grandes llanuras y zonas despobladas en las que escasean la comida y el agua supone toda una lucha por la supervivencia no solo contra los elementos, sino también teniendo como antagonista a un alguacil que representa la falta de moral de una sociedad embrutecida y violenta.

-*Tierra de Rastrojos* (1975) de Antonio García Cano: Estamos ante una precisa disección de la situación del campo andaluz en la primera mitad del siglo XX. La trama, alargada durante bastantes años, narra momentos puntuales de un grupo variado de personajes de distinta índole antes, durante y después de la Guerra Civil, si bien esto es solo una mera excusa para retratar con extrema meticulosidad el tradicional modo de vida del jornalero andaluz en un relato casi divulgativo.

2.9.3. Referencias Cinematográficas

El mismo caso con las películas, aunque más bien tomando elementos del lenguaje cinematográfico y la creación del universo y la atmósfera. Son estos ejemplos:

-*Intemperie* (2019) de Benito Zambrano: Narra la fuga de un niño a través de unos secarrales y su supervivencia con la ayuda de un pastor. Clave en la creación de la atmósfera, con su paleta de color llena de ocre, marrones y grises, la relación entre el niño y el adulto (que va desde la desconfianza hasta el auténtico aprecio) y una recreación temporal potente donde los espacios son importantísimos.

-*Calle Mayor* (1956) de Juan Antonio Bardem: Situada en una ciudad de provincias, se trata de una precisa denuncia del pensamiento general de la España de mediados del siglo XX y un fiel retrato de lo que era la sociedad de este país y lo que supuso para el mismo los 40 años que duró el franquismo. Se convierte así en un melodrama

que tacha al hombre de cobarde, a la mujer de ingenua y al resto de vecinos, de cómplices.

-El Extraño Viaje (1964) de Fernando Fernán Gómez: Una mezcla de géneros imposible pero magistral, sobre todo en el dibujo de un pueblo típico, con todos sus tics y aristas, y es que no falta nadie: los ancianos que pasan los días en la plaza, la solterona desesperada por un marido, el grupo de machitos que se mueren por una jovencita o la familia rica y poderosa que esconde un terrible secreto.

-El Viaje a Ninguna Parte (1986) de Fernando Fernán Gómez: Una historia de caminos y viajes, con una familia dedicada al teatro y sus continuas visitas a distintos pueblos, con todo lo que eso conlleva. Las relaciones entre distintas generaciones de parientes y sus diferencias a la hora de afrontar las vicisitudes de la vida con una atmósfera costumbrista que es la misma esencia de España.

-El Mundo Sigue (1964) de Fernando Fernán Gómez: Un drama neorrealista tapado durante muchos años por la censura debido al grado de denuncia y verdad que exhibe. El conflicto principal es la lucha cainita entre dos hermanas, una exganadora de concursos de belleza casada con un fantoche que no puede ni mantener a sus hijos y otra que empieza a darse cuenta de que puede engañar a los hombres con facilidad y así, vivir por encima de sus posibilidades.

-El Pisito (1958) de Marco Ferreri: La precariedad hecha película. El personaje de José Luis López Vázquez es un patán desgraciado que se deja mangonear por todo el mundo. Sin un duro, no puede ni casarse con su novia, por lo que "aconsejado" por ella, decide llevar al altar a una anciana para poder quedarse con su vivienda cuando ella muera. Todo está bajo el prisma de la ironía, el cinismo y un humor negro característico de Rafael Azcona.

-La Tía Tula (1964) de Miguel Picazo: Con bastantes diferencias con respecto a la novela, estamos ante una obra adelantada a su época, con una construcción brillante del relato y sus componentes. Los personajes están colmados de contradicciones y

complejidad, especialmente una protagonista femenina que representa una isla en la época en la que vive.

- ¿Dónde está la casa de mi amigo? (1987) de Abbas Kiarostami: El viaje de un niño para devolverle el cuaderno de clase a su amigo nunca fue tan emotivo, poético y profundo. Las obras de Kiarostami destacan por la sencillez con la que trata los temas universales, en este caso la amistad, la lealtad y la confianza, poniendo especial énfasis en lo difícil que es la comunicación entre niños y adultos.

-Marty (1956) de Delbert Mann: Neorrealismo americano que conmueve sin forzar, con unos personajes muy reales, rotos por dentro, que se conforman con muy poco para ser felices, es decir, lo único que desean, con todas sus fuerzas, es ser amados a pesar de los prejuicios y opiniones que tengan los demás.

Los Santos Inocentes (1984) de Mario Camus: La película realista española de referencia presenta en buena parte del metraje las vivencias de una familia desamparada en la era de los señoritos y terratenientes.

-La Lengua de las Mariposas (1999) de José Luis Cuerda: Además de muchas otras cosas, la obra de Cuerda (y Azcona) expone de forma estupenda la influencia que puede tener un adulto en el proceso de maduración de un niño y como la personalidad de este va moldeándose a partir tanto de agentes internos como también externos.

2.10. Personajes

2.10.1. Protagonistas

Damián: 12 años. Niño alto para su edad que aún tiene que pegar el estirón, delgado. Rubio cenizo y con los ojos verdes, tiene las orejas de soplillo y un lunar en la mejilla. Sus ropas van siempre remendadas y son heredadas y los zapatos se quedan en meros trozos de tela que protegen la planta de los pies.

Tímido y un poco retraído, aunque también muy curioso, al igual que todos a su edad no termina de entender el mundo en el que vive pero no hace juicios ni establece dictámenes, solo pregunta cosas. Nunca ha pasado hambre como tal pero en su dieta aparecen en exceso las gachas y el pan duro. Sabe sufrir penalidades y nunca se queja.

Para él el concepto de honor es muy importante. Nunca traicionaría a un amigo o familiar, no sería capaz. Es valiente pero no temerario, posee bastante sentido común, lo que no quita que de vez en cuando haga alguna tontería acorde a su edad. Por otra parte, le falta picardía. Es inteligente, pero a veces no se da cuenta de lo que de verdad le pasa alrededor y puede pecar de ingenuo.

Desde los 9 años va a ayudar a su padre al campo cuando hay mucha faena, sabe lo que es trabajar duro. Hay pocos chicos de su edad en el pueblo así que siempre se ha relacionado con mayores que él o menores, lo que ha hecho que aprenda de los primeros y enseñe a los segundos. Nunca ha estado en una ciudad y lo único que conoce aparte de su pueblo son las inmediaciones más próximas al término municipal. Disfruta yendo a explorar acompañado por sus amigos o directamente solo. La soledad no le molesta en absoluto.

Alfredo es bastante estricto con él, sobre todo en el trabajo. Quiere que su primogénito sea un hombre de provecho y le está preparando para la vida. Por ello, quiere más a su madre, por su cariño y simpatía y porque algunas noches le acaricia el cabello hasta que se queda dormido. Lo mismo ocurre con Violeta, su hermana pequeña, por la cual siente un innato deber de protección. Su tío Miguel le da un poco de miedo por las barbaridades que dice y por su comportamiento errático potenciado cuando se emborracha. A Verónica le tiene estima, es muy buena con toda su familia y en general es una persona siempre alegre que hace la vida más fácil a los demás.

Al igual que el resto de chicos de su edad está entrando en la pubertad pero nadie le ha hablado de ello. Empieza a padecer los efectos de la adolescencia, aunque el despertar sexual todavía le es ajeno. Él sabe que le ocurre algo pero en parte no lo acepta y en parte lo rehúye. Tiene más miedo que curiosidad en este aspecto.

Con Lidia mantiene una relación amistosa muy especial. Se conocen desde pequeños y tienen cierta intimidad y confianza. Pese a no reconocerlo o no saber lo que siente por ella, le gusta, y está muy cómodo con el vínculo que les une. Es una persona muy importante para él, tratándose además del motor que impulsa las aventuras que recorren juntos.

Miguel: 33. Alto y desgarbado, muy canijo y con la cara rectangular, el pelo corto y la nariz recta, los ojos grises. Herrero de profesión, empezó como aprendiz con la edad de Damián y se ha convertido en un profesional chapucero pero eficiente, con un negocio que le da lo suficiente como para vivir sin lujos pero también sin contratiempos.

El único problema que tiene Miguel es la repentina muerte de su esposa, la cual era su mundo entero y con la que tenía un matrimonio muy feliz. Hasta ese momento, se trataba de una persona jovial, con objetivos y planes, pero tal acontecimiento le ha hecho ser malhumorado y cínico, lo que ha provocado que sus relaciones con los demás se deterioren.

Pasa los días en soledad. Apenas va a ver a su hermana y su familia, con los que tiene una relación cordial. Sabe que le da pena a Begoña y la evita. Su sobrino le parece un buen chico pero no quiere llegar a apreciarlo. Además, su alcoholismo pasajero se ha convertido en habitual y a veces abre el negocio tarde y se pelea en la taberna.

De joven se enamoró de Verónica y ambos mantuvieron un romance pasajero debido a las pretensiones del padre de ella, en exceso exigente. Por ello, tuvieron que separar sus caminos y, al tiempo, conoció a la que fue su esposa. Sin embargo, Verónica es el amor de su vida pese a que no lo reconozca y la evita para no despertar los sentimientos enterrados que siente por ella. Incluso ha pensado alguna vez en proponerle una relación, pero es demasiado reacio por lo que puedan pensar los demás.

Hospicio: 30. Un poco más bajo que su hermano, pero con la misma complexión y parecido rostro. Lo más diferente son sus ojos azules, con los que cautivaba a las muchachas del lugar, aunque nunca llegó a nada con ninguna.

El bicho raro de la familia, con los que apenas compartía nada. Si todos eran unos charlatanes vivarachos, él se parece más a Damián. Desde la adolescencia tuvo una mala relación con Miguel, quién le insultaba y acosaba por su comportamiento y actitud. Múltiples peleas lo avalan. Hospicio era acosado y vejado por el resto de chavales del pueblo debido a su conducta reservada y a su sensibilidad, pero Miguel, que nunca lo entendió, siempre pensó que era culpa del propio Hospicio. Harto de la situación, abandonó el hogar familiar a los veinte años en busca de un entorno que le respetara y le dejara vivir en paz.

Así acabó en la capital, donde entró en el seminario. Allí estudió la biblia y las leyes católicas y como se encontró a gusto, acabó siendo sacerdote. Su siguiente destino fue Fuente del Gandul, donde encontró la tranquilidad implorada.

Lo único malo es que echa de menos a Begoña, su confidente y mejor amiga y con la que comparte los mejores recuerdos que guarda de su vida. Le afecta no poder estar cerca de ella y su familia. Lleva una vida austera pero no le hace falta más y, aunque sabe de sobra que es homosexual, ha renunciado a suprimir el celibato.

Es una figura muy respetada en Fuente del Gandul desde que se convirtió en el párroco del lugar y usa su poder para las buenas acciones, ya que se trata de una persona muy bondadosa y tierna, sin apenas malos pensamientos. Solo siente rencor por Miguel, que lo ha maltratado en el pasado, pero ni a él llega a odiar.

2.10.2. Secundarios

Begoña: 34. Mujer menuda y de complexión normal, su cabello es negro y casi siempre recogido en una cola baja. Morena de piel y con unos ojos grandes y pardos, porta un collar con un crucifijo. Alfredo es el cabeza de familia pero ella es el

pegamento que los une a todos. Siempre ha abogado por la unión y el compromiso familiar, ya que lo considera el estamento más importante.

Por consiguiente está muy dolida con sus dos hermanos, los cuales nunca se han llevado bien y acabaron teniendo una riña apocalíptica. Desde entonces no ve al menor, Hospicio. Con él se llevaba mejor por su forma de ser pero tampoco desdeña a Miguel, al que considera un desgraciado por la muerte de su mujer.

Con su marido tiene una relación simple y ambos contienen sentimientos puros y claros por el otro pero su comunicación es escasa e ineficaz. Por su parte, Verónica es la persona más importante de su vida fuera de su familia, su mejor amiga y aquella que la ha acompañado siempre. Nada ni nadie puede separarlas. Ahora, con Violeta, ha encontrado un nuevo objetivo por el que vivir. La ama con locura.

Nunca ha trabajado aparte de llevar a cabo las labores del hogar, pero le hubiera gustado formarse y aprender a leer libros de calibre pues tenía pretensiones de institutriz. Sin embargo no pudo completar sus estudios y acabó casándose con dieciocho años y teniendo a su hijo con veintiuno.

Verónica: 33. Una mujer alta, poderosa, fuerte, con el pelo castaño rizado y la mirada penetrante. Suele ir un poco mejor vestida y más arreglada que los demás, lo que denota que disfruta de un nivel de vida más alto, producto de una pequeña fortuna heredada por su padre. Por lo tanto, vive de esta renta sin ninguna complicación.

Sin embargo, los pequeños lujos y la ropa a estrenar nunca le compensaron una infancia bajo el yugo de su primogénito, un señor tradicional, perteneciente a una familia pudiente caída en desgracia, un hidalgo sin mucho dinero que aspiraba a casar a su hija con una figura importante.

Por ello, todos los pretendientes que tuvo Verónica fueron desechados fulminantemente hasta que no quedó ningún soltero en el pueblo y los alrededores. Aunque su hija le suplicara, él seguía en sus trece y, una vez muerto, ella estaba ya cansada de la situación y aburrida y ya no le atraía ningún hombre.

Esto se vio acrecentado por el desencanto que tuvo con Miguel, a quien le pidió que le echara valor para enfrentarse con su padre ya que ambos mantuvieron una relación cuando eran adolescentes. No obstante, Miguel no fue capaz y después de algunos años se desposó con otra, lo que agrió el carácter y la actitud de Verónica para con el género masculino.

Vecina de toda la vida de Begoña, comparte con ella una amistad verdadera que ha ido reforzándose a lo largo de los años. Lo único que no le ha contado es lo que tuvo con Miguel por miedo a lo que pueda pensar. Sí le comunica sus intenciones de tener descendencia y Begoña está dispuesta a ayudarla, cosa que a Verónica le emociona.

Lidia: 12. La mejor amiga de Damián es una niña canija, bajita y morena, con algunas pecas cerca de la nariz y los ojos verdes. Suele llevar el pelo recogido en una cola de mala manera. Sabe peinarse pero no le dedica el tiempo que se le requiere porque no considera su aspecto tan importante. Lleva vestidos y ropa vieja además de zapatos que no son de su talla.

Es muy inteligente, una de las niñas más listas del pueblo. Además está muy espabilada. Muy observadora, se fija en todos los detalles y se da cuenta de la mayoría. Se puede decir que va un paso por delante de Damián porque es más madura. Por ello, lo trata con relativa condescendencia, mostrándose muy segura.

Damián le gusta mucho, está enamorada de él y lo sabe pero nunca le dice nada de forma directa porque cree que no la entenderá. Por lo tanto, los ratos que pasa con él son muy agradables pero siempre tiene cierta sensación de impotencia porque no puede mostrar sus verdaderos sentimientos.

Diferente se muestra en su casa, donde es maniatada por su padre, que le grita y habla mal y no tiene ningún tipo de delicadeza con una niña de doce años. Su madre no es igual, pero se muestra indiferente con respecto a ella. Por lo tanto, la única atención que recibe en su hogar no es la deseada.

Alfredo: 34. Es un hombre menudo y de piernas delgadas, con el pelo corto y un bigote abundante. Pocas veces se le ve sonreír. Parco en palabras y rudo en movimientos y gestos, se comunica lo mínimo con los demás.

Su padre era uno de los trabajadores más antiguos del molino local, a donde empezó a instruir a su hijo para que aprendiera el oficio, pero la llegada de la maquinaria moderna provocó su abandono y posterior ruina. El padre de Alfredo y abuelo de Damián, sin fuerzas ya para trabajar en el campo, falleció poco después, más por impotencia y tristeza que por cansancio. Este hecho marcó en demasía a Alfredo, que si bien era ya un poco tosco y brusco, se transformó en una persona mucho más amargada y fría.

Esto puede explicar que solo tenga dos hijos, apenas toca a Begoña, por quien siente sentimientos sinceros. Sin embargo, los traumas de Alfredo, sus temores y demás sentimientos, nunca sacados a la luz ni por él mismo, le crean una barrera que le separa del resto del mundo cuando en el fondo es una persona noble y generosa.

Por ello, con Damián se muestra estricto en exceso, llegando a la agresión física en ocasiones. A su hijo no le pasa ni una ya que quiere que se convierta en un hombre fuerte que no sufra por nada y que pueda desenvolverse en la vida con soltura y contundencia. Cree que esa es la única manera con la que educar a su hijo. A Miguel le ha perdido todo el respeto por su falta de formalidad en la herrería y las borracheras que se coge y lo trata con desprecio.

2.10.3. Otros

Jacobo: 27. Un individuo delgaducho, con la piel tostada y la ropa harapienta, los pelos rizados y una dentadura colmada de huecos. Se gana la vida con pequeños hurtos y rapiñando lo que puede. Es muy inteligente y pícaro, capaz de aprovechar lo máximo de cada situación en su propio beneficio.

Como es el más listo de los tres, se cree con derecho de lanzar órdenes a Zacarías y Lute, que siempre le hacen caso. Está casado con Penélope, tan parecida a él que a

veces le ayuda con sus triquiñuelas. Su suegra, Jacinta, tiene aún más malas ideas que él.

Zacarías: 29. Hombretón de pecho y hombros prominentes y la cabeza demasiado pequeña, sin cuello. Tiene una perpetua sonrisa bobalicona que refleja su idiotez. Posee cierta fuerza bruta pero es muy maleable y siempre hace lo que le digan los demás, en especial Jacobo. Siempre parece tener hambre.

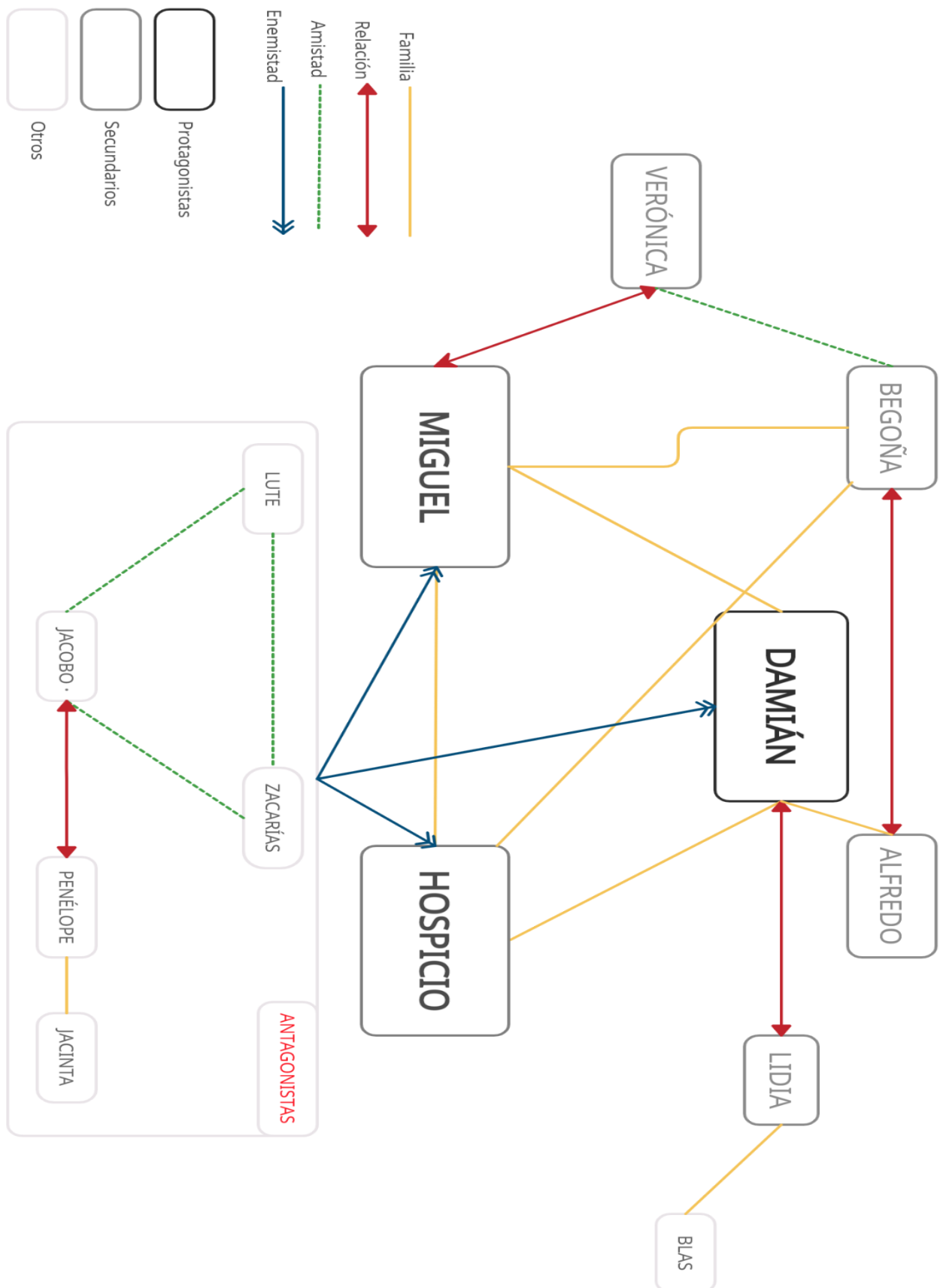
Lute: 30. Un mindundi bajito y esquelético de mandíbula turgente y melena azabache. El mayor de los tres bandidos es también el más ratero y egoísta, y rivaliza con Jacobo en picardía. No es demasiado imbécil pero sí confía en exceso en sus ideas y planes, que la mayoría de las veces no salen bien.

Penélope: 27. Bastante delgada, con la cabellera negra y una buena cantidad de pecas, tiene una mirada felina. Está casada con Jacobo, a quien quiere tanto como odia. Tienen una relación de extremos en la que siempre acaban uno encima del otro. Su madre, Jacinta, le ha inculcado desde pequeña los beneficios de tener la cara muy dura. A ella le ayuda con la venta y a veces también a su marido con sus planes.

Jacinta: 47. Una señora con cara de pocos amigos y sobrepeso que regenta una venta cochambrosa. El establecimiento era propiedad de su marido pero este falleció en extrañas circunstancias y ahora ella es la titular. Tacaña y malhablada, nadie se mete con ella y engaña al más ingenuo a la menor oportunidad.

Blas: Padre de Lidia, de aspecto descuidado y más pelos en los brazos que en la cabeza. Un tipo bobo obsesionado en que su hija le respete, y para conseguirlo cree que lo mejor es alzarle la voz. En realidad es una persona que se agobia con los problemas y normalmente depende de otros para solucionarlos. Intenta ser serio y mostrarse autoritario cuando en realidad no pasa de ser un simple tuercebotas que no da un palo al agua.

2.10.4. Sociograma



2.11. El Idiolecto

Es algo esencial en este largometraje y es algo que se ha tenido en cuenta desde el primer momento. La forma en que hablan los personajes es igual de importante que las palabras que dicen y este es un caso flagrante.

Estamos ante una narración cuyos personajes se mantienen siempre en los márgenes del estilo indirecto, diciendo lo que se supone que tienen que decir y callando lo que de verdad sienten. Algunos regañan, otros prefieren mantener una postura cínica ante la verdad o el acuse, más de uno simplemente guarda silencio.

El “deje” de los personajes es claramente andaluz y es algo que no se esconde en absoluto, con todos sus *ná*, sus, *pa ca* y sus *malamente*, sus expresiones típicas y frases hechas. Es así debido al lugar de procedencia y es que en el campo se hablaba (y se sigue hablando) así. Estamos ante un relato realista y es fundamental que los diálogos sean lo más fieles a la realidad posibles, aunque siempre teniendo en cuenta que lo que se narra es ficción.

En la escritura del primer acto, los diálogos fueron escritos tal y como hablan los personajes por lo que la lectura del texto resultaba ser caótica y costaba mantener la concentración. Por ello, el tutor, pese a estar de acuerdo con el uso del idiolecto en el largometraje, y yo, decidimos establecer el escribir las intervenciones de los personajes de forma ortográfica y gramaticalmente correctas, dejando en cursiva solo algunas partículas, palabras y expresiones.

Hay que dejar bien claro que los personajes son andaluces, concretamente viven en una zona rural indeterminada entre las ciudades de Sevilla y Córdoba y, por lo tanto, charlan como la población de la zona.

2.11.1. Glosario

Dado que en el largometraje el idiolecto está muy marcado, hay algunas palabras y conceptos que son poco comunes y que solo son conocidos en algunas zonas rurales de Andalucía:

- Amasco: albaricoque, también llamado damasco en otros sitios.
- Bichear: Observar, buscar algo con ahínco.
- Chino esconder: en sitios concretos se conoce así al juego popular del escondite.
- Conque: sinónimo de asunto o excusa. Por ejemplo: “siempre tienes un conque” es más o menos lo mismo que “siempre tienes algo”.
- Echar mano: en el campo se denomina tradicionalmente como “echar mano” a empezar la jornada. Por el contrario, cuando se termina el trabajo, el término es “dar de mano”.
- Encojetá: reacción espontánea de una persona ante un susto o cualquier estímulo parecido. Puede que derive de encogerse.
- Ennortado: puede que venga del término “desnortado”. Significa estar “empanado”, no enterarse de nada. Ej: “este tío está ennortado”.
- Espiocha: La palabra “piocha” dicha de forma vulgar. Es cómo se llama en algunas partes de Andalucía al pico, la herramienta.
- Hatillo: Lío de ropa, de uno o varios trapos con los que se envuelve equipajes o bultos de cara a un viaje. En la cultura popular, se suele representar a los vagabundos con un hatillo atado a un palo.
- Lameruzo: Adjetivo, se le llama así a una persona que come mucho, que es muy glotona.
- Mozoduro/Mozodura: Alguien generalmente de edad mediana o avanzada que no se ha casado.

- Porrúo: gordo, grueso.

- Rarra: enfermedad de origen y naturaleza desconocidos, generalmente contagiosa. Es un concepto que se utiliza de modo jocosos cuando algún conocido tiene algún tipo de síntoma que pueda ser contagioso. Ejemplo: “ten cuidado que este tiene la rarra”.

3. Proceso de elaboración

3.1. Cronograma del trabajo

MES	DÍA	CONTENIDO
Enero	21	Primer encuentro con el tutor asignado, realizado de forma telemática. Primeras conversaciones sobre el objetivo a conseguir. Decisión de desarrollar un mediometraje o largometraje.
Marzo	3	Segunda reunión, telemática también. Exposición de varias propuestas. No se logra elegir ninguna como definitiva. Se deja en manos del alumno.
Marzo	17	Envío por email de la propuesta definitiva, su storyline y algunos referentes. Finalmente, será un largometraje.
Abril	7	Email del tutor donde se recomienda una reescritura del storyline. Establece a su vez la escritura del backstory de los personajes protagonistas, la sinopsis, el contexto, el género y el tono.
Abril	16	Envío de todas las tareas pedidas el día 7.
Abril	28	Tercera tutoría, también online. Repaso de lo mandado. El tutor solicita un análisis de la estructura y la realización de la escaleta.
Junio	2	Envío por email del análisis estructural y la escaleta.

Junio	10	Cuarta tutoría, telemática. Revisión de la estructura y la escaleta
Junio	15	Quinta tutoría. Acuerdo para la escritura del primer acto.
Julio	1	Entrega del primer acto por email.
Julio	8	Sexta Tutoría, online. Revisión del primer acto. Encargo de empezar el segundo.
Julio	23	Envío de un primer fragmento del segundo acto por email.
Julio	28	Séptima tutoría, online. Repaso del fragmento del segundo acto. Conversaciones sobre hacia dónde va la historia y los personajes. Se acuerda la entrega del segundo acto completo a la vuelta de las vacaciones.
Septiembre	6	Entrega del segundo acto completo por email. Dudas sobre su longitud.
Septiembre	16	Tutoría nº 8, también telemática. Revisión del segundo acto. Encargo de realizar el tercero.
Octubre	5	Envío del tercer acto por email. Dudas acerca del final.
Octubre	15	Novena tutoría, por primera vez presencial. Repaso del tercer acto. Conversaciones sobre el final y sus posibilidades. Planteamiento de la memoria. Acuerdo para leer el guion de forma completa y, a partir de ahí, recortar fragmentos y ajustar escenas.
Octubre	17	Envío de la primera versión del largometraje por email.
Octubre	21	Envío de la primera versión de la memoria por email.
Octubre	29	Décima tutoría (segunda presencial). Revisión de la memoria y consejos sobre cómo mejorarla. Discusión acerca del final o los posibles finales. Comentario acerca de las referencias y la inclusión de otros apartados en la memoria.
Noviembre	4	Envío por email de apartados adicionales que no estaban previstos de

		inicio en la memoria (idiolecto, contexto ambiental y referencias a la literatura y la experiencia propia) además de una lista de posibles finales alternativos.
Noviembre	8	Undécima tutoría (tercera presencial). Repaso de los últimos apartados enviados y acotación de dos finales a desarrollar para la definitiva elección de uno de ellos.
Noviembre	14	Elección de final definitiva. Comunicación al tutor por email y envío de la introducción de la memoria.
Noviembre	16	Email del tutor con revisión de erratas y errores.
Noviembre	19	Tutoría número doce, también presencial. Repaso de toda la memoria y pulido de algunos detalles de cara al depósito.

4. Material utilizado

- Sánchez Mantero, R. (2001). *Historia Breve de Andalucía*. Sílex.
- Navarro Domínguez, J. M. (1994). *Molinos hidráulicos en la Comarca de los Alcores*. https://www.mayrena.com/Cultura/molinos_mairena.htm
- Sender, R. J. (2010). *Réquiem por un campesino español*. Destino. (Obra original publicada en 1953)
- Unamuno, M. (2010). *La tía Tula*. Espasa. (Obra original publicada en 1921)
- Cela, C. J. (2010). *La familia de Pascual Duarte*. Destino. (Obra original publicada en 1942)
- Carrasco, J. (2013). *Intemperie*. Seix Barral.

- García Cano, A. (1975). *Tierra de rastrojos*. Editorial Sevillana.

- Cartel de la portada realizado por Maribel Pachón Cebrero

5. Tratamiento

1. EXT. RUINAS. DÍA

Una casa antigua completamente en ruinas, en medio de lo que parece ser una finca o hacienda abandonada. No hay nada cultivado ni animales dentro de verjas, solo pasto y malas hierbas. En la azotea del edificio hay una grieta lo bastante grande como para que DAMIÁN (12) salga por ella, al exterior. El niño se sacude un poco las vestiduras y, tras mirar unos segundos el entorno, se marcha.

2. EXT. PRADO. DÍA

Una niña sentada en una alpaca de paja, descalza. Es LIDIA (12). Damián llega a su encuentro y le pregunta que por qué no lleva zapatos y ella contesta que ha perdido uno de ellos. Ambos emprenden el camino a casa. Se observa de fondo un pueblo pequeño, cuyo punto más alto es el campanario de la iglesia. Parece estar sobre un cerro.

Los niños pasan cerca de un campo de cultivo donde ALFREDO (35), el padre de Damián, cava una zanja. No parece advertirlos. Lidia sí, mira a Damián esperando algún gesto pero el chico permanece impassible, ni siquiera mira lo que hace su padre.

3. EXT. PUEBLO - CALLE PRINCIPAL. DÍA

BLAS (37), el padre de Lidia, se la lleva con él. Damián camina por una calle de adoquines en la que además de casas hay algún comercio. Uno de ellos es una herrería. Se oyen sonidos que provienen de su interior. El chico se acerca.

4. EXT. HERRERÍA. DÍA

El portalón del local entreabierto. Damián asoma su cabeza. MIGUEL (33) está golpeando un trozo de hierro con un martillo. De pronto para y se da la vuelta, ve a su sobrino. Tiene cara de malas pulgas. El niño da un respingo y corre. Se oye un grito de Miguel.

5. EXT. CASA DE DAMIÁN - PUERTA. DÍA

El niño se esconde en una esquina, miedoso. BEGOÑA (32) aparece por la ventana de su hogar y mira con dulzura a su hijo. Damián levanta su cabeza y la ve allí. La madre le pregunta qué le pasa, pero él no da una respuesta clara. Entra al edificio.

6. INT. CASA DE DAMIÁN - SALÓN. DÍA

Begoñale da un amasco a Damián que devora con rapidez. Le prepara para la conversación que está a punto de tener con su padre. Tiene que hacer un viaje bastante lejano. VIOLETA (1), acostada en una cuna rudimentaria empieza a llorar. Se oye la puerta y Alfredo entra en escena. Agarra un búcaro y bebe un buen trago mientras Begoña coge a la niña en brazos e intenta calmarla.

Alfredo se sienta en una silla del revés frente a su hijo, que no le sostiene la mirada. Le explica lo que tiene que hacer sin darle motivos ni incentivos. Lo hace de forma brusca, como un oficial que da órdenes a su pelotón. Ante la abulia del niño, le agarra por la barbilla y le levanta la cabeza. Quiere estar seguro de que lo ha entendido. Cuando se retira, Damián se levanta y huye al exterior.

7. EXT. RÍO. TARDE.

Damián sentado en la orilla del riachuelo tirando piedras al agua, mira su reflejo. Llega Lidia y conversan. Él no se ve capaz de lograr cumplir la misión que le han impuesto. Ella le da ánimos y hace como que se cae al río para ver la reacción de Damián. El chico al principio no la cree, pero finalmente cae en la trampa y va a socorrerla. Ella sale a la superficie y le escupe un chorro de agua con la boca. Damián se enfada e intenta hacerle una ahogadilla. Juegan en el agua de forma inocente.

Más tarde, Lidia tiene curiosidad sana por lo que Damián tiene bajo los pantalones, pero el niño es vergonzoso e intenta esquivar el tema. Aparece Miguel con una bota de vino colgada al cuello. Viene porfiando de algo y los niños lo evitan y se esconden. Se quita la ropa y se baña en el río todavía con la bota en el cuello. Flota en el agua mientras bebe. Empieza a cantar una canción. Lidia le tira piedras.

8. EXT. CASA DE DAMIÁN - PUERTA. ATARDECER.

Begoña y VERÓNICA (32), la vecina, están sentadas en sendas sillas tomando el fresco. La primera no está segura de que su hijo vaya y empieza una conversación con la vecina en la que hablan de maternidad, herencias y bienes. Verónica incluso alcanza el llanto. Tienen el diálogo en presencia del niño adrede, esperando que las oiga.

Finalmente, Damián siente lástima de Verónica y acepta ir. Deberá hacerlo solo y cuidar de sí mismo cuando nunca se ha alejado del pueblo. El chico está aterrado pero no tiene alternativa, como cuando alguien se compromete a algo esperando que no pase nunca. Parte en unos días.

9. EXT. CASA DE LIDIA. DÍA.

Damián se va a la mañana siguiente y se despide de Lidia. Ella confía en que vuelva pero a la vez la posibilidad de que le pase algo malo le aterra. Contiene sus emociones más profundas e intenta ser jovial para alentar a su amigo. Le da un beso en la mejilla y finalmente, la pulsera que le rechazó en su momento. Damián se apoya en exceso en los barrotes exteriores de la ventana y estos se parten pues están oxidados.

10. INT. CASA DE DAMIÁN - SALÓN. NOCHE

Damián abstraído sentado en una silla, mira hacia el exterior. La cortina que da al patio se agita con suavidad.

11. INT. CASA DE DAMIÁN - SALÓN. AMANECER

Damián se prepara para la travesía. Su madre le provee de alimentos y otros objetos, entre ellos una carta dirigida a Hospicio. Su padre no está pero le ha dejado un zurrón que debe traer de vuelta. Se despide de su madre y hermana y se marcha.

12. EXT. PRADO. DÍA

El chico empieza a llegar a los límites del municipio. Pasa cerca de las tierras donde trabaja su padre esperando que se despida o le dé un último consejo. Sin embargo, Alfredo lo ve pero permanece impasible, solo le hace un gesto con la cabeza. Frustrado, coge una vara hecha de caña. El niño retoma la marcha, vara en mano.

13. EXT. CALZADA DE TIERRA. DÍA

Damián camina con el sol justo en lo alto. Se para un momento a beber agua. Hace cálculos de lo que le queda. Ve a lo lejos una figura que se acerca. Es MODESTO, un vendedor de baratijas que se dirige al pueblo de Damián al que han robado el burro, por eso el carrito de madera que lleva lo empuja él. Tiene varios cortes y heridas y parece malhumorado. Le pide un poco de agua al crío y le recomienda que tenga cuidado con los malhechores que le han asaltado. Sigue su camino con el carrito viniéndose abajo a cada bache. Damián recoge un muñequito que se le ha caído y Modesto se lo regala.

14.EXT. CASSETILLA. NOCHE

El niño divisa una pequeña casetilla en medio de una oscuridad todavía no completa. Antes de entrar da un pequeño rodeo para observar si hay algún indeseable pero no se ve ni escucha ni un alma. Entra en el habitáculo.

15.INT. PAJAR. NOCHE

Una vez dentro, se deja caer rendido en una montaña de paja. Está a punto de quedarse dormido cuando advierte un ruido que no parece humano. La "cosa" parece acercarse. Él va reculando cada vez más hasta chocar con la pared. Por fin, la claridad proveniente de la luna que entra por la ventana le permite ver una cabra, que se sienta, dócil. Damián se le acerca poco a poco y le hace unas carantoñas. Ambos duermen.

16.INT. PAJAR. DÍA

Damián despierta abrazado al animal, se le han pegado las sábanas. De repente, escucha unas voces. Entran en el lugar JACOBO (27), ZACARÍAS (29) y LUTE (30).

Llevar puestos collares y otras baratijas que deben ser las robadas a Modesto. Ven al niño y le roban la comida y otros útiles, entre ellos el zurrón.

17. EXT. CASSETILLA. DÍA

Los granujas intentan llevarse la cabra pero la bestia huye del lugar con la ayuda de Damián, que logra distraerlos para que la cabra escape. Jacobo le declara al chico que se volverán a encontrar.

18. EXT. CALZADA DE TIERRA. TARDE

El niño está sentado en medio de la carretera con los pies cruzados, no ha comido en todo el día ya que está paralizado y tiene miedo de volver a encontrarse a los asaltantes u otros peligros. Si sale ya de vuelta le da tiempo a llegar al pueblo. No comería tampoco esa noche (por la regañina) pero sí se aseguraría hacerlo el día siguiente. Empieza a desandar el poco trecho recorrido.

Cuando lleva un rato, pasa por al lado de un árbol y atisba algo extraño. Parece que el tronco está "vestido". Aparece por sorpresa una mano y le da una colleja. Resulta que es Miguel, escondido, que parece estar siguiéndole. Es la gota que colma para Damián, que echa humo. Se va sin decirle nada a su tío. Este se queda en medio de la calzada gritándole. Saca el zurrón de Damián, se lo dará si sigue con el trayecto con él de acompañante.

19. EXT. CASSETILLA. ATARDECER

Miguel y Damián andan a la par por la calzada de tierra. Miguel camina confiado. Damián enojado, mira de reajo a su tío la mayor parte del tiempo. Miguel le devuelve el zurrón a Damián pero se queda con la comida, por si acaso. Deciden dormir en el pajar.

20. INT. PAJAR. NOCHE.

Miguel se muestra duro pero de modo diferente que su padre. Es cínico y utiliza la ironía para ridiculizar al niño. Le da continuas collejas, tortas, bofetadas y demás. El niño aguanta estoico porque sus movimientos a estas alturas no los dicta la mente, sino la barriga. Finalmente, le da un mendrugo y dos rábanos pequeños de su

cosecha. Damián ya no puede más y se echa a un lado para dormirse. Miguel se queda, bebe y relata a la pared. Amenaza con matar a la cabra para comérsela, que ha vuelto.

21. EXT. CALZADA DE TIERRA. DÍA

Miguel y el niño retoman el camino. Damián se trastabilla porque tiene un chino en el zapato. Se pone a cojear para poder sacárselo. Al momento ya tiene otro. Su tío le riñe y le dice que espabile disimulando que él tiene también varias piedrecillas en los zapatos que le están molestando considerablemente, algo que se observa en su cara.

22. INT. CASA DE DAMIÁN - SALÓN. DÍA

Begoña da de comer a Violeta una papilla de aspecto grisáceo. A la niña le cuesta comer. Llaman a la puerta.

23. EXT. CASA DE DAMIÁN - PUERTA. DÍA

Blas, el padre de Lidia, está junto a su hija en la puerta con cara de pocos amigos. Pregunta por qué la herrería está cerrada, necesita unos barrotes nuevos para la ventana.

24. EXT. PUEBLO - CALLE PRINCIPAL. DÍA

Los tres van calle abajo a asomarse a la herrería que, tal y como dice Blas, está cerrada a cal y canto. Es raro porque por mucha resaca que tenga, Miguel nunca tiene cerrado tan tarde (más o menos las 12 de la mañana). El hogar de Miguel, situado justo al lado, también permanece clausurado. Begoña y Lidia se preocupan porque intuyen lo que está pasando.

25. EXT. CALZADA DE TIERRA - BORDE DE BOSQUE. TARDE

Los viajeros al borde de un bosque bastante frondoso. Miguel manda a Damián a que se dé una vuelta y busque algo donde refugiarse, pero no hay nada. El adulto bebe un trago de vino y avanza hacia el interior, sin decir nada.

26. EXT. BOSQUE. ATARDECER

El sol se pone. Damián, que tiene sentido común, sugiere acampar a campo abierto y hacer una hoguera. Miguel le da la razón a regañadientes.

27. EXT. BOSQUE. NOCHE

Ambos sentados en el suelo en torno a un pequeño fuego. Comen algo y se hidratan. Miguel intenta entablar conversación pero Damián no está por la labor. El primero se pone nostálgico y empieza a contar una historia de su juventud.

28. EXT. RÍO. TARDE (FLASHBACK)

MIGUEL JOVEN (13) descubre lo que es el apetito sexual al ver a una CHICA (12) salir del agua con la ropa empapada.

27-B. EXT. BOSQUE. NOCHE

Damián al fin se atreve a preguntarle algo acerca de su relación con Lidia. Miguel le dice que no es un hombre y que tiene que echarle valor y el otro se enfada y hay un atisbo de pelea. A Miguel se le ha olvidado la manta y tienen que dormir juntos y compartir la de Damián, muy pegados.

Más tarde, el muchacho despierta en medio de una luz de luna que proyecta sombras de aspecto amenazante. Ya no hay fuego solo brasas. Damián cree que un bandido va a ir a por él en cualquier momento. Un pájaro emite un graznido desgarrador que rompe el silencio de la noche. Miguel se despierta y tranquiliza a su sobrino diciendo que tiene un martillo en la mano.

29. EXT. BOSQUE. DÍA

Amanece nublado. Una estampida de nubes grises, cada vez más oscuras, se acerca desde el horizonte. Damián predice que va a haber tormenta pero su tío le rebate. Se oye un trueno.

30. EXT. BOSQUE. TARDE

Llueve a cántaros. Damián y Miguel van lo más rápido que pueden a través de barro, ramas y raíces, buscando un sitio en el que cobijarse. De repente ven una

construcción color ocre que destaca entre la vegetación y el cielo gris. Se trata de un antiguo castillo, ahora en ruinas, del que solo permanece en pie una torre cuadrada, bastante alta. La puerta de madera, completamente podrida, no tarda en ceder y, sin dudar, deciden entrar.

31. INT. TORRE - PLANTA BAJA. TARDE

El edificio, con solo una ventana, está pobremente iluminado. Hay un mulo sentado que ni se inmuta de la visita. No hay nada salvo una escalera de caracol así que Miguel y Damián suben.

32. INT. TORRE - ESCALERAS. TARDE

Cuando van por la mitad de las escaleras el mulo rebuzna y baja al trote un hombre moreno con una azada cuyo mango está partido y es sensiblemente más corta. Miguel y Damián le explican que no son peligrosos y que solo quieren permanecer allí lo que dure la tormenta. Llegan a un acuerdo y se quedan.

33. INT. TORRE - PLANTA ALTA. TARDE

El hombre es DIEGO (34), cabeza de una familia nómadas compuesta por él, TERESA (30), su esposa y ÁLVARO (5), el pequeño churumbel, que corretea por todos lados desnudo. La familia ofrece techo y los viajeros responden con comida. Los protagonistas pasan la noche en la torre.

34. EXT. BOSQUE. DÍA

La familia se despide de los viajeros, que reemprenden el camino.

35. EXT. SENDERO. TARDE

Hace ya un rato que han salido del bosque y se hace tarde. A lo lejos se recorta una edificación solitaria. Es una venta.

36. EXT. VENTA - PROXIMIDADES. ATARDECER

Miguel sugiere que duerman allí ya que cuando recuperó el zurrón, también sustrajo algunas monedas a los bandidos. Damián duda porque nunca ha trasnochado en un

lugar de hospedaje. El lugar es una construcción rectangular, con el exterior apenas iluminado y una puerta doble que deja paso al interior.

37. INT. VENTA. NOCHE

La sala se ve algo mejor. Al fondo, una barra con JACINTA (47), una tabernera con sobrepeso que sirve a algunos tipos. A su lado, unas escaleras que conducen al primer piso, donde se supone que hay habitaciones. En las mesas, otros cuatro o cinco clientes beben y comen. Los que están acompañados hablan y los que van solos están en silencio. Miguel ordena dos platos de potaje y vino para él. Comen con voracidad. Miguel está bastante contento, algo que se ve aumentado por el alcohol y el ambiente.

Una mujer baja las escaleras, es PENÉLOPE (27). Miguel le pega un grito a la camarera para que invite a la misteriosa mujer de su parte. Ambas sonríen. Penélope se sienta en la mesa de Miguel y Damián. Miguel cuenta algunas cosas de su viaje y de su "hazaña" contra los bandidos. Tras un rato pide dos habitaciones, pero solo queda una libre. Sin embargo, mira a la chica y paga, incluso el extra de que haya una tercera persona. Le da igual.

38. INT. VENTA - HABITACIÓN. NOCHE

Un sitio cochambroso con dos catres mugrientos y llenos de chinches. Miguel, que entra magreándose con Penélope, ordena a Damián que se tumbe en una de las dos camas y que se duerma ipso facto. Los adultos se tumban en la otra, muy pegados. Damián sigue con los ojos abiertos, mirando el techo.

39. INT. VENTA - HABITACIÓN. DÍA

Miguel ojeroso lavándose la cara con la jofaina que hay situada en lo alto de un mueble. Abre las cortinas y aspira el aire fresco. Penélope no está, pero no le importa. Vuelca la jofaina en la cabeza de Damián, que enfurece. Parte el recipiente al tirárselo a su tío y estrellarlo en la pared. Miguel ríe de buen humor hasta que busca las cosas para irse y se da cuenta de que no están. Les han robado.

40. EXT. CAMINO. DÍA

Un sendero entre campos de cultivo y tierras baldías. Miguel y Damián caminan con pesar y con las manos vacías. Solo han podido conservar algunos objetos, como la bota de vino de Miguel y el muñequito de Damián. Pasan hambre y tienen que coger fruta y otros alimentos silvestres para llenar un poco el estómago. En un momento, ambos se paran a orinar en la linde del camino y tienen una breve y rudimentaria conversación sobre pubertad y sexo.

41. EXT. PUENTE. ATARDECER

Un puente antiguo, con la piedra muy gastada y el color desvaído es la pasarela que conduce a Fuente del Gandul, un pueblo rodeado casi por entero por el río que le da nombre. Por lo tanto, parece una pequeña isla en medio de secarrales y viñedos. Miguel y Damián lo cruzan. La periferia parece desierta y no se escucha nada.

42. EXT. FUENTE DEL GANDUL - CALLE PRINCIPAL. ATARDECER

Tío y sobrino entran al pueblo. De lejos se oye un sonido de percusión. Cuanto más se adentran más fuerte suena. Persiguen el sonido pero siguen sin ver a nadie. De repente, ven a dos hombres vestidos con un traje azul marino que les tapa todo el cuerpo, la cabeza con una capucha. Llevan una especie de grillete en su tobillo izquierdo. Andan al compás por el centro de la avenida.

Empieza a aparecer gente a los lados, en las aceras. Unos metros hacia delante otros dos siguen la comitiva y así sucesivamente. Damián y Miguel van adelantando a las distintas parejas hasta llegar a la siguiente sección de la comitiva, un grupo de señores que toca el tambor de forma rítmica. Ya a la cabeza, un paso de madera, pequeño, con cuatro astas en sus extremos para ser sostenido. Encima hay un cuadro tapado por una cortina de encaje. Un SACERDOTE (30) va un poco por delante con un incensario. Parece guiar al desfile con sus movimientos.

43. EXT. FUENTE DEL GANDUL - PLAZA CENTRAL. ATARDECER

La plaza, un enclave hundido entre diferentes edificios, está abarrotada. Los habitantes del pueblo se agolpan alrededor de un círculo al que se unen los caminantes con grilletes. En un rincón se sitúan los tamborileros, que cesan en su

movimiento. En medio hay una cuesta empedrada donde descansa el paso, quedando la pintura de forma perpendicular al suelo.

El Sacerdote sube la cuesta. Lleva un traje igual pero se diferencia de los demás por tener una especie de estola de color blanco y sujetar un cetro de bronce. Ante el cuadro hace gestos y movimientos, pero no escuchamos lo que está proclamando. Finalmente, retira la cortina, dejando ver un lienzo religioso que representa a un cristo crucificado. Los tambores empiezan a sonar, retumbando más que antes. La gente, enfervorecida, grita y vocifera.

Los penitentes toman el paso y lo guardan en la iglesia, situada a escasos metros. De repente, los vecinos del pueblo empiezan a moverse, traen y llevan cosas y en un momento se organiza una verbena. Los adultos beben vino y comen de forma animada mientras los niños corretean y juegan al ritmo de los tambores.

Miguel y Damián observan todo esto en silencio y solo se dirigen miradas. Se encuentran en segundo plano en una esquina, no saben lo que hacer. El sacerdote se mueve entre grupo y grupo de vecinos como si fuera el anfitrión que los ha invitado a su fiesta, hasta que llega a donde están los forasteros. Les va a invitar a unirse cuando se para en seco. Miguel lo reconoce también y tampoco puede creer lo que ve. Es HOSPICIO.

Al principio, los dos hermanos están muy conmovidos, Miguel todavía más por presenciar la celebración local. Así pues, Hospicio les da vino (a Damián también) y les cuenta la historia de la celebración.

44. INT. CARRUAJE. AMANECER (FLASHBACK)

El SEÑORITO (50) sentado en el interior del vehículo. La CRIADA (29), a su lado, mirando por la ventana el paisaje anaranjado. Lleva escondido un paquete rectangular que vibra entre el equipaje. Es el cuadro, traído de América.

45. EXT. TIERRA BALDÍA. MAÑANA (FLASHBACK)

El Señorito presencia el lugar, una enormidad de tierra sin cultivar. Solo algunos árboles de ramas secas destacan en el horizonte. Quiere plantar vid en las tierras próximas a Fuente del Gandul.

46. EXT. CULTIVOS. TARDE (FLASHBACK)

La tierra ya está trabajada y cultivada y los árboles marchitos han desaparecido. El sol aprieta, no hay ni una nube. El Señorito se limpia el sudor con un pañuelo de tela, enfadado. Una sequía golpea la región e impide que florezca nada.

47. INT. CASA DEL SEÑORITO - HABITACIÓN DE LA CRIADA. NOCHE (FLASHBACK)

Una estancia oscura y austera, con una cama, un ropero y una mesita de noche. El Señorito está apoyado en el marco de la puerta. La Criada se agacha y saca un cuadro de debajo de la cama que representa a un Cristo crucificado. Ella declara que ha experimentado sensaciones sobrenaturales con el lienzo e insta a su señor a que lo alabe él también para que la cosecha sea provechosa.

48. EXT. CULTIVOS. MAÑANA (FLASHBACK)

Un trabajador cargando con el lienzo en su espalda, seguido por el Señorito. Los jornaleros preparan un altar improvisado en medio del campo. Luego rezan arrodillados ante el lienzo. El Señorito no es muy creyente pero está sin opciones y decide rendirle devoción a la pintura.

49. EXT. CULTIVOS. TARDE (FLASHBACK)

Después de un tiempo sin resultados, el Señorito recoge el cuadro del altar y lo arroja al suelo, entre algunos arbustos. La lámina cae de pie. La Criada se dirige a recogerlo pero el Señorito se lo impide.

50. EXT. CULTIVOS. NOCHE (FLASHBACK)

El campo en completa oscuridad. El silbido del viento resuena. El cuadro, con el extremo inferior del marco hundido en la tierra, apenas se ve por la neblina. De

repente, la pintura resplandece a la luz de un rayo. El suelo emite un rugido ensordecedor. Empieza la mayor tormenta en años.

51. EXT. CULTIVOS. DÍA (FLASHBACK)

Una profusión de viñedos con multitud de uvas en sus ramas protagoniza el paisaje. El culto al cuadro ha funcionado.

52. EXT. FUENTE DEL GANDUL - PLAZA CENTRAL. TARDE (FLASHBACK)

La procesión del Cristo de la Viña recorre la plaza central del pueblo. Desde entonces, se pasea el cuadro por las calles del pueblo, que ha ganado mucha fama por la calidad de sus vinos.

43-B. EXT. FUENTE DEL GANDUL - PLAZA CENTRAL. ATARDECER

De vuelta al presente, afectados por el ambiente y el alcohol, tienen un estado de ánimo efusivo y charlan sin parar. Damián tiene necesidades y se marcha. Miguel y Hospicio se ponen al día.

53. EXT. FUENTE DEL GANDUL - CALLEJÓN. NOCHE

Damián corre y se mete en una calleja que parece desierta. Micciona con gusto. Se oye una voz y se asusta. Es de CARMEN, una niña de más o menos su edad que le está mirando desde la oscuridad. Se mete con él y el niño, avergonzado, reemprende el camino a la plaza. Carmen le persigue y le empuja. Le intimida y avasalla, agotando la paciencia de Damián, que se encara con ella. La niña ríe y le toma de la mano. Se marchan juntos.

54. EXT. RÍO GANDUL. NOCHE

Niño y niña sentados en la ribera del río. La luz que llega viene procedente del pueblo. Conversan. Ella está mucho más espabilada que él (como Lidia). Juguetean un poco en la orilla y Carmen engaña a Damián para que se bañen desnudos. Lo hacen y la niña le besa.

55. EXT. FUENTE DEL GANDUL - PLAZA CENTRAL. NOCHE

Miguel y Hospicio charlan. El segundo le presenta a varias "personalidades" del pueblo. Sin embargo, lo inevitable llega y Miguel hace preguntas incómodas. Hospicio promete responderlas al día siguiente y el ambiente se tensa un poco. La euforia se ha relajado un poco y ya no hay tanta gente en el lugar. Retorna Damián, que viene con Carmen. Ambos se separan al llegar a la plaza. Los tres parientes guardan silencio.

56. INT. IGLESIA. DÍA

Las primeras luces del día se filtran por las ventanas de un templo antiguo y pequeño. Miguel despierta tumbado en una banca de madera de la primera fila. Se levanta y va a la pila bautismal. Se lava la cara con el agua bendita, resacoso. Se oye un ruido que proviene del lateral más próximo de la iglesia, donde una puerta abierta nos permite ver el hogar de Hospicio. El sacerdote aparece solo, Damián todavía duerme.

Miguel no se anda con contemplaciones y, esquivando el tema de la noche anterior adrede, le dice a su hermano porque han ido a buscarlo. Hospicio rechaza la propuesta, se encuentra muy a gusto allí. Su hermano mayor empieza a tratarlo con condescendencia y tiene lugar una riña que va subiendo de tono y solo se ve interrumpida por la aparición en la escena de Damián. El sacerdote se incomoda mucho y, para rehuir el tema, se lleva a su sobrino para enseñarle una pequeña cripta situada bajo el templo. Miguel bebe de la bota.

57. INT. CRIPTA. DÍA

Un habitáculo pequeño y más bajo de lo habitual, en el que Hospicio tiene que andar encorvado, con unas cuantas tumbas a ambos lados del pasillo, metidas cada una en un nicho sin tapiar. Damián le insiste en que vaya con ellos pero Hospicio sigue sin cambiar de opinión.

56-B. INT. IGLESIA. DÍA

Al subir se encuentran a Miguel preparándose para el viaje. Le dice al niño que se prepare también. Hospicio les pide que se queden más tiempo. Damián le da la carta que Begoña escribió para él. Esto provoca que Hospicio decida acompañarles.

58. EXT. FUENTE DEL GANDUL - PLAZA CENTRAL. DÍA

Hospicio da instrucciones a un sacerdote que parece no haber salido todavía del seminario. Lleva un morral pequeño y se ha vestido "de calle". Se guarda un rosario debajo de la camisa. Algunos vecinos vienen a despedirle y a desearle una pronta vuelta. Miguel también saluda a algunos de los que vio en la verbena. Carmen, la niña, mira a Damián desde lejos y le dice adiós con la mano. El niño le responde igual. Antonio le canta una saeta al cura mientras se marchan.

59. INT. CASA DE VERÓNICA. DÍA

Verónica y Begoña pelan habas en casa de la primera. Ambas están sentadas en la mesa con montones de vainas llenas y vacías. Violeta duerme en una cuna de mimbre. Verónica se ha enterado de que Miguel se ha unido a la misión y recela porque le cree impredecible. Porfía de él excesivamente. Begoña le tranquiliza y recuerda que su otro hermano es completamente diferente.

Verónica le resume su vida amorosa a su amiga, protagonizada al principio por un chaval de la que estaba perdidamente enamorada. Sin embargo, su padre no aprobaba la unión y tuvieron que separarse. Cuanto más anciano era su primogénito, más exigente se volvía, y cuando murió, ya no quedó ningún soltero en el pueblo. Verónica con el tiempo se aburrió.

60. EXT. CAMINO. DÍA

Los tres en camino, Hospicio pregunta por cosas que hayan cambiado en el pueblo. Miguel cotillea como una cotorra. Damián le corrige algunos datos y recibe un empujón. El niño responde con una patada en la espinilla. Ambos se enzarzan en un forcejeo donde el niño, furioso, quiere hacer daño a Miguel, que se ríe. Hospicio se interpone entre ambos y defiende al niño, en inferioridad. Acaba en el suelo también. Todos están cubiertos de polvo y albero.

61. EXT. CHARCA. TARDE

Hospicio sugiere un baño. Miguel se quita la ropa con rapidez mientras que los otros dos son más vergonzosos. Finalmente, Hospicio se introduce con la ropa puesta.

62. EXT. CAMINO. NOCHE

Miguel reconoce la venta donde fueron robados y quiere vengarse.

63. INT. VENTA - PROXIMIDADES. NOCHE

Hospicio, aludiendo a la religión, intenta pacificar a Miguel y le dice que no es buena idea. Damián se pone de parte de Hospicio. El sacerdote, para tranquilizarlo, les dice que él paga una habitación para que duerman los tres siempre que Miguel no arme ningún altercado. Este acepta a regañadientes.

64. INT. VENTA. NOCHE

Están los mismos que la anterior vez y el ambiente es exactamente igual, decaído y monótono. Los parientes comen el guiso del día servido por la tabernera, que no deja de lanzar alusiones a Miguel en referencia al robo. El hermano mayor se convierte en el blanco de las risas del establecimiento y llega un punto en el que no lo soporta más y pregunta por sus cosas. Jacinta vuelve a reírse con malicia. Miguel la agarra del brazo con violencia y vuelve a preguntarle, enfadado y gritando. Hospicio interviene para ayudarla pero, un comensal de los que están sentados en las mesas le tira un vaso que le da en la cabeza.

Damián, aprovechando la confusión, se introduce en la barra para buscar las cosas que les fueron sustraídas pero no encuentra nada. Pese a ello, se apropia de algunos alimentos. Penélope baja las escaleras alertada por el estruendo. Miguel la ve y enloquece. Le interroga y ella le dice que sí le robó sus cosas pero que ya no las tiene. La tabernera, que había desaparecido en la trastienda, vuelve con una escopeta de caza y amenaza a los hermanos. Damián, escondido, le muerde el gemelo y el arma se dispara. La turba se despeja un poco. Miguel no desperdicia la ocasión y salva a Hospicio, que es abofeteado por dos borrachos. Salen corriendo con Damián.

65. EXT. SENDERO. NOCHE

Hospicio, muy cabreado, se tumba para dormir, sin encender fuego. Se encuentran en la intemperie. Miguel le recrimina que no se defiende y le dice que Damián es más valiente que él y que cuando eran pequeños tenía que defenderlo siempre de los otros chavales. Damián lo observa todo en silencio.

66. EXT. BOSQUE. DÍA

Miguel, Damián y Hospicio recorren el bosque de nuevo. Los dos primeros reconocen la torre.

67. INT. TORRE - PLANTA BAJA. DÍA

Lo primero que ven al entrar es que no está el mulo, lo demás está igual. Extrañados, deciden subir.

68. INT. TORRE - PLANTA ALTA. DÍA

El hogar improvisado de la familia en un estado deplorable. Todos los cachivaches por el suelo, otros objetos partidos. Las mantas del suelo con manchas rojas. Miguel se asoma por la ventana y ve a Jacobo, Zacarías y Lute con el mulo de los gitanos. Están sentados en un claro cercano a la torre. Miguel y Damián se miran. Los maleantes se levantan.

69. EXT. CALZADA DE TIERRA. DÍA

El trío de maleantes camina con tranquilidad. De pronto ven a Hospicio en un lado de la calzada haciendo como que pide limosna. Con los maleantes entretenidos, Miguel se acerca por detrás con la vara de Damián y le arrea a Lute, que se duele. Rápidamente, los otros dos avanzan hacia Miguel sin reparar en Damián, que aprovecha la confusión y le amarra el tobillo de Zacarías al burro para a continuación darle una bofetada. El mulo galopa, arrastrando a Zacarías por todo el camino. Jacobo, el único que queda en pie, se encuentra entre Damián y Miguel. Entre ambos lo reducen.

70. EXT. CALZADA DE TIERRA - ÁRBOL SOLITARIO. DÍA

Con un cordel amarran a Jacobo y Lute juntos, andan con dificultad, hasta llegar al mulo y Zacarías, que se está intentando quitar el nudo del tobillo, pero no le da tiempo. Se intenta rebelar pero recibe un puntapié de Miguel.

Resulta que además de los objetos y útiles de la familia de la torre, cuentan con un arsenal de elementos, entre ellos las cosas que les robó Penélope. Entre todos deducen que están compinchados con Jacinta y Penélope. Poco después, Lute

consigue escaparse de la atadura y libera a los otros dos. Los tres, todavía convalecientes, se llevan el zurrón de Damián. Hospicio tiene la oportunidad de detenerlos pero no hace nada. El niño le mira con decepción.

71. EXT. CASETILLA. DÍA

La cabra, que todavía estaba en el pajar, se une al grupo.

72. EXT. PRADO. TARDE

Lidia sentada donde al principio, ve a los viajeros hechos una pena. Corre al pueblo a avisar de su llegada.

73. INT. CASA DE DAMIÁN - SALÓN. TARDE

Begoña y Hospicio abrazados, ella con lágrimas en los ojos. Miguel en un rincón devora comida. Damián también pica y su tío le gruñe cual perro que se pelea por comida. Hablan un rato y Begoña se lleva a su hermano a conocer a Verónica. Miguel y el niño se quedan a descansar.

Al tiempo llega Alfredo. Pregunta por el zurrón y Damián agacha la cabeza. Alfredo dice que habrá consecuencias. Miguel defiende al chico y su cuñado le da un rapapolvo verbal. Tío y sobrino acaban cabizbajos. Miguel ha decidido quedarse la cabra.

74. INT. CASA DE VERÓNICA. TARDE

Hospicio por fin conoce a Verónica y cuenta que es sacerdote y no puede casarse con ella.

75. EXT. PRADO. DÍA

Miguel y Hospicio sacan a la cabra a pastar. El primero no aguanta más y le cuenta que Damián va a sufrir por su culpa, porque perdió el zurrón. La conversación se caldea. Miguel provoca a su hermano para ver si de verdad es "un hombre". El otro intenta no sucumbir pero finalmente, harto de la situación y de todo el maltrato, decide responder.

Los hermanos se pelean con maldad, se hacen daño. Cada golpe que dan va acompañado de un reproche del pasado, por lo que la lucha también es dialéctica. Llega al galope Damián y se coloca en medio de los dos. Al principio no le prestan atención y es dado de lado, pero el niño no cede. Se lleva algunos golpes y rasguños pero sigue interpuesto. Cuando se tranquilizan un poco, les pide que se perdonen.

Hospicio, sin que nadie le diga nada, empieza a contar su historia. Lo que vivió en su infancia, su posterior y dolida adolescencia y su marcha del pueblo y como todo el mundo lo respeta en Fuente del Gandul. Miguel permanece en silencio. Hospicio le tira una piedra y le dice: "¿Quién es el hombre ahora?, que tenga que venir un cura a casarse con una mujer estando tú".

Miguel abraza a su hermano y llama a Damián. Mira al molino, listo para contar una historia.

76. EXT. MOLINO. TARDE (FLASHBACK)

Miguel Joven y Chica hablan y se besan. Ella no confía en que la relación funcione a causa de su padre. Miguel sí, se muestra valiente.

77. INT. CASA DE VERÓNICA. DÍA

Verónica finaliza el relato explicando que Miguel se cansó de esperar y que se casó con otra. Begoña, sorprendida porque tenía ni idea, tranquiliza a su amiga, decidida a juntar a los dos enamorados.

78. EXT. MOLINO. TARDE.

Un molino en ruinas, pésimamente conservado, situado cerca del río del pueblo. A lo lejos llega Miguel, en el otro extremo, Verónica. Cuando están frente a frente y sin decir una palabra, se sientan en la antigua construcción. Tienen una conversación de pocas palabras, pero cada una de estas tiene un gran significado.

79. EXT. TRONCO DE ÁRBOL. TARDE

Cerca, escondido detrás de un árbol caído, Damián los espía. Aparece Lidia y asusta a Damián. Es la primera vez que se ven desde su marcha.

78-B. EXT. MOLINO. TARDE

Miguel y Verónica siguen con la conversación, en la que ponen de manifiesto sus verdaderos sentimientos y temores.

79-B. EXT. TRONCO DE ÁRBOL. TARDE

Ambos miran el reencuentro de los antiguamente enamorados, que acaban abrazados. Se dan un largo beso. Damián sorprende a su amiga y le da otro, mucho más infantil e inocente.

78-C. EXT. MOLINO. TARDE

Miguel y Verónica sellan su reconciliación con un beso. Campanas fúnebres empiezan a sonar.

80. EXT. PUEBLO. DÍA

Se observa la imagen del pueblo en su total extensión. Una bandada de pájaros lo sobrevuela. Están asustados por las campanadas, que siguen resonando.

81. EXT. IGLESIA - CAMPANARIO. TARDE

Las campanas se mecen con un ritmo parsimonioso.

82. INT. IGLESIA DEL PUEBLO. TARDE

Un edificio pequeño y oscuro, con apenas algunas bancadas para sentarse y un retablo que brilla. -En medio del pasillo, situado delante del altar, hay dispuesto un ataúd abierto de par en par donde descansa GASPAS, ataviado con ropajes de sacerdote. Todo el pueblo asiste al velatorio, Hospicio oficia la ceremonia.

83. EXT. IGLESIA DEL PUEBLO - PORTADA. ATARDECER

Verónica se muestra pesimista ante la muerte del cura ya que ella y Miguel quieren casarse. Algunos vecinos insisten a Hospicio para que se quede en el pueblo pero él solo afirma que va a officiar la boda para ayudar a su hermano pero que luego se va.

84. INT. CASA DE DAMIÁN - CUARTO DE DAMIÁN. AMANECER

Damián se despierta temprano en el día de la boda de Miguel. Las campanas empiezan a retumbar de forma alegre. El niño abre los ojos.

85. INT. IGLESIA DEL PUEBLO. MEDIODÍA

Hospicio casa a Miguel y Verónica bajo la atenta mirada de sus familiares y vecinos.

86. EXT. IGLESIA DEL PUEBLO - PORTADA. TARDE

Miguel y Verónica salen de la iglesia bajo una lluvia de arroz.

87. EXT. CASA DE DAMIÁN - PUERTA. TARDE

Damián y los demás celebran el casamiento con el convite, que tiene lugar en casa de Begoña. Ellos y los vecinos disfrutan del vino y la comida mientras charlan alegremente. Damián le pide un poco de vino a Miguel, que se lo otorga. Llega Hospicio y, tras felicitarlo, le da un abrazo, emocionado.

88. INT. CASA DE DAMIÁN - PATIO. TARDE

Verónica se desquita rodeada de las mujeres del pueblo, entre ellas, Begoña. Hay anécdotas y chascarrillos. Damián entra y ve a Lidia. Le hace un gesto.

89. INT. CASA DE DAMIÁN - SALÓN. TARDE

Damián y Lidia tienen un esperado reencuentro. Ella le pregunta por la pulsera que le dio y él, totalmente despreocupado, le dice que la habrá perdido en cualquier lado. Damián vuelve a salir.

87-B. EXT. CASA DE DAMIÁN - PUERTA. TARDE

Damián se une a Miguel y Hospicio, que hablan sobre el futuro. Los dos primeros intentan convencer a Hospicio de que se quede en el pueblo pero él sigue dubitativo. Miguel y Hospicio le gastan una broma a Damián que, en lugar de enfadarse, se ríe.